

EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN PANTOMIM UNTUK MENINGKATKAN KEMAHIRAN BERBICARA (MAHARAH KALAM)**Eko Budi Hartanto***Institut Agama Islam Negeri Kediri*ekobudi@iainkediri.ac.id**Abstract**

This research is motivated by the difficulties of MTs students. Sunan Bonang Sarang-Rembang both in speaking and making Arabic conversation texts. So this research was carried out using pantomime media to improve students' speaking ability in Arabic, it aims to find out how the application of pantomime, what are the challenges and how to overcome them, and whether there are differences in the ability of students before and after pantomime. This study uses quantitative research and the target is students of class IX MTs. Sunan Bonang Sarang, Rembang. And to find out the results of the problem formulation, the authors use several data collection methods, including interviews, documentation, questionnaires, tests, and observations. The data analysis technique used in this study is parametric statistical analysis with the t test formula. By using the data collection method, it can be concluded that there is an influence between before applying the pantomime game and after applying the pantomime game, it can be seen from the percentage of student questionnaires stating 75.31% they agree and support the application of this game, they also think that they are easier and more confident when speaking and making muhadatsah texts after playing pantomime. The influence of the application of this pantomime game is very strong seen from the correlation result which is 0.95. As for the t test results from the application of this game is 5.482, when compared with t tables with a significant level of 0.05% which is worth 2,000. Then $t_{count} > t_{table}$. This means that H_a is accepted and H_o is rejected, or there is an increase in students' ability to speak Arabic between before and after the implementation of the mime game.

Keywords: *Pantomime, Maharah Kalam***PENDAHULUAN**

Bahasa pada prinsipnya digunakan oleh para pemakainya sebagai pembawa pesan yang ingin disampaikan kepada orang lain. Kebutuhan pemakai bahasa adalah agar mampu merujuk objek ke dunia nyata, misalnya mampu menyebut nama, keadaan, peristiwa, dan ciri-ciri benda dengan kata-kata tersebut ke dalam kalimat-kalimat, sehingga ia mampu menyusun rangkaian kata yang membentuk prediksi tentang benda, orang, atau peristiwa.¹

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi pembelajaran yang ada dalam

kurikulum yang dituangkan oleh pengajar atau pendidik atau fasilitator atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi, baik simbol verbal (kata-kata lisan maupun tertulis) maupun simbol non verbal atau visual. Untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik, biasanya pendidik menggunakan alat bantu mengajar berupa gambar, model, atau alat-alat lain atau yang kita kenal sebagai alat bantu berupa media yang dapat memberikan pengalaman kongkrit, motivasi belajar, serta mempertinggi daya serap.

Dalam pembelajaran bahasa, yang menjadi tujuan utama adalah penguasaan kemampuan berbahasa.² Kemampuan berbahasa mengacu kepada kemampuan yang berhubungan dengan penggunaan bahasa

¹ Furqonul Aziz, cet 1, *Pengajaran Bahasa Komunikatif*, (Bandung: Remaja Roesda Karya, 1996), hal. 10.

² Djiwandono, M.Soenardi, *Tes Bahasa dalam Pengajaran*, (Bandung: ITB, 1996), hal. 38.

dalam komunikasi nyata. Dengan kemampuan berbahasa seseorang dapat mengungkapkan pikiran dan isi hatinya kepada orang lain yang merupakan tujuan pokok penggunaan bahasa sebagai suatu bentuk berkomunikasi. Dalam kajian kebahasaan, kemampuan berbahasa bersifat konkret dan mengacu kepada penggunaan bahasa senyatanya, dalam bentuk tulisan yang dapat didengar atau dalam bentuk tertulis yang bisa dibaca. Semua itu merupakan sasaran tes bahasa yang merupakan bagian dari kajian kebahasaan dan pendidikan khususnya kajian kebahasaan terapan.

Kemampuan berbahasa secara konvensional dianggap meliputi empat jenis kemampuan. Keempat kemampuan berbahasa itu adalah:

1. Kemampuan menyimak (*Istima*'), untuk memahami bahasa yang digunakan secara lisan.
2. Kemampuan berbicara (*Kalam*), untuk mengungkapkan diri secara lisan
3. Kemampuan membaca (*Qira'ah*), untuk memahami bahasa yang diungkapkan secara tertulis.
4. Kemampuan menulis (*Kitabah*), untuk mengungkapkan diri secara tertulis.

Berbicara merupakan kegiatan berbahasa yang aktif dari seorang pemakai bahasa yang menuntut prakarsa nyata dalam penggunaan bahasa untuk mengungkapkan diri secara lisan. Dalam pengertian ini, berbicara merupakan bagian dari kemampuan berbahasa yang aktif produktif. Sebagai bagian dari kemampuan berbahasa yang aktif dan produktif, kemampuan berbicara menuntut penguasaan terhadap beberapa aspek dan kaidah penggunaan bahasa.

Secara kebahasaan, pesan lisan yang disampaikan dengan berbicara merupakan penggunaan kata-kata yang dipilih sesuai dengan maksud yang perlu diungkapkan. Kata-kata itu dirangkai dalam susunan tertentu menurut kaidah tata bahasa, dan dilafalkan sesuai dengan kaidah pelafalan yang sesuai pula. Semua itu merupakan aspek kebahasaan bagian dari kegiatan berbicara sebagai bentuk penggunaan bahasa lisan yang harus diperhatikan dalam mengupayakan pesan yang disampaikan dapat diterima dan

dimengerti seperti yang dimaksudkan oleh seorang pembicara.

Proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi. Dalam proses komunikasi tersebut terdapat tiga komponen penting yang memainkan perannya, yaitu: pesan yang disampaikan, dalam hal ini adalah kurikulum, komunikator, dalam hal ini adalah pendidik, dan komunikan, dalam hal ini adalah peserta didik. Agar proses komunikasi berjalan dengan lancar atau berlangsung secara efektif dan efisien diperlukan alat bantu yang disebut dengan media pembelajaran.³

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagaimana dalam dunia pendidikan, media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sedangkan pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara peserta didik sebagai pembelajar, pendidik sebagai pengajar, dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Oleh karena itu, pendidik atau fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian suatu pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
3. Dapat mengatasi sikap pasif peserta didik.

Dalam pembelajaran keterampilan berbicara mementingkan isi dan makna dalam penyampaian pesan secara lisan, berbagai bentuk dan cara dapat digunakan, sesuai dengan tingkat penguasaan kemampuan berbahasa yang telah dimiliki oleh peserta didik. Bentuk pembelajaran berbicara dapat meliputi kegiatan penggunaan bahasa lisan dengan tingkat kesulitan yang beragam.⁴ Oleh karenanya, media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk membelajarkan kete-

³ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press, 2009), hal. 25

⁴ Djiwandono, M. Soenadi, 1996, hal. 127-128

rampilan ini antara lain papan tulis, papan display, papan magnetis, dan kesemuanya itu bisa dimanfaatkan untuk mendisplay kartu mufrodat dan kartu-kartu yang lain.

Permainan bahasa merupakan media baru yang dimanfaatkan dalam program pembelajaran bahasa arab. Dan hasil dari aplikasi itu sangat berdampak positif dalam penguasaan keterampilan bahasa, karena pada dasarnya dalam proses pembelajaran bahasa asing diperlukan situasi yang menyenangkan.⁵ Dan hal ini juga dimungkinkan mampu menggali potensi yang ada di dalam diri peserta didik secara maksimal di kelas pembelajaran bahasa, karena dalam diri peserta didik (khususnya pemula), masih tertanam jiwa untuk bersaing dan berlomba.

Permainan berasal dari kata “main” yang berarti perbuatan untuk menyenangkan hati (dilakukan dengan menggunakan alat-alat kesenangan atau tanpa media). Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Poerwodarminta memberikan arti permainan sebagai berikut: a. Mainan (alat untuk main), b. Pertunjukan, tontonan c.perhiasan, d. Perbuatan yang dilakukan dengan tidak bersungguh-sungguh. Sedangkan Soeparno menjelaskan, pada hakikatnya permainan bahasa adalah suatu aktifitas untuk memperoleh suatu keterampilan berbahasa tertentu dengan cara yang menggembirakan.⁶

Pengertian yang mungkin lebih lengkap dalam ranah pembelajaran bahasa sebagaimana diungkapkan oleh G. Gibbs dalam bukunya Nasif Musthafa bahwa permainan bahasa adalah suatu kegiatan yang terjadi di dalamnya saling membantu atau saling bersaing antara para pebelajar untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dengan aturan-aturan tertentu.⁷

Permainan bahasa memiliki tujuan ganda, yaitu untuk memperoleh kegembiraan dan untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu.⁸ Permainan bahasa termasuk sarana

pengajaran baru dalam pengajaran bahasa arab, dan perlu diingat bahwa permainan bahasa tidak dimaksudkan untuk mengukur atau mengevaluasi hasil belajar peserta didik, akan tetapi digunakan sebagai langkah pendekatan dalam pembelajarannya. Pada dasarnya permainan itu mengajarkan adanya unsur kerjasama atau kerja team yang satu sama lain harus saling memahami, sebuah kerja team yang bertujuan untuk mencapai tujuan bersama, di samping belajar memahami makna sportivitas.

Adapun manfaat yang dapat diambil dari permainan adalah sebagaimana yang dikemukakan oleh Nasif Musthafa:

1. Memupuk jiwa persaingan yang sehat, atau saling mengungguli satu sama lain.
2. Mendorong peserta didik untuk menyaksikan dan ikut serta dalam berbagai permainan.
3. Memotivasi diri untuk tampil dengan sebaik-baiknya.
4. Belajar untuk bekerjasama dalam suatu pekerjaan atau mencapai sebuah kemenangan.⁹

Dalam pembelajaran kemampuan berbicara mementingkan isi dan makna yang terkandung dalam penyampaian pesan secara lisan. Berbagai bentuk dan cara dapat digunakan sesuai dengan tingkat penguasaan kemampuan berbahasa yang telah dimiliki oleh peserta didik, bentuk pembelajaran berbicara dapat meliputi kegiatan penggunaan bahasa lisan dengan tingkat kesulitan yang beragam. Kemampuan berbicara yang dimaksudkan adalah kemampuan berkomunikasi secara akurat dan efektif dalam penggunaan bahasa secara konteks. Oleh karena itu tujuan utama pembelajaran keterampilan berbicara adalah penggunaan bahasa secara lisan, maka media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan adalah: dimana saya?, kotak barang, mendeskripsikan gambar, apa yang saya kerjakan, pantomim, mengapa saya melakukan pekerjaan ini, apakah kamu tahu sebabnya, dan sepuluh langkah pertanyaan untuk satu jawaban¹⁰.

⁵ Nasif Musthafa Abdul Aziz, *al-al'ab al-lughawiyah fi ta'lim al-lughah al-ajnabiyyah*, (Riyadh, al-mamlakah al-'arabiyyah al-saudiyyah, 1983), hal. 9

⁶ Soeparno, *Media Pengajaran Bahasa*, (Jakarta, Logos, 1987), hal. 61

⁷ Nasif Musthafa, 1983, hal. 13

⁸ Soeparno, 1987, hal. 13

⁹ Nasif Musthafa, 1983, hal. 14

¹⁰ Suja'i, *Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Semarang : walisongo press,2008) , hal. 71

Pada permainan pantomim, langkah-langkah yang harus dilakukan adalah pendidik memperagakan perbuatan tertentu atau menyuruh salah satu peserta didik untuk melakukan perbuatan tersebut, kemudian menyuruh peserta didik lain untuk menebak apa yang sedang dilakukannya. Apabila semua peserta didik telah bisa menebak, maka bisa dilakukan variasi untuk kegiatan yang lebih banyak, sehingga peserta didik akan berlatih untuk mengungkapkan lebih panjang lagi dari ungkapan yang pertama, begitu seterusnya¹¹.

Tujuan pembelajaran bahasa arab di MTs Sunan Bonang Sarang adalah para peserta didik diharap mampu mengaplikasikan keterampilan berbahasa meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Akan tetapi pada kenyataannya, para peserta didik merasa kesusahan dan kurang percaya diri jika berbicara menggunakan bahasa arab, hal ini dikarenakan, saat pembelajaran bahasa arab khususnya pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan bahasa arab, peserta didik hanya diminta untuk menghafal kosa kata yang terdapat di buku ajar, setelah itu mereka dianjurkan untuk melakukan percakapan tanpa ada stimulus terlebih dahulu, seperti: contoh percakapan dan penerapan kosakata dalam sebuah kalimat. Para peserta didik juga merasa bosan dan kurang bersemangat ketika mempelajari keterampilan berbicara menggunakan bahasa arab ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertempat di Madrasah Tsanawiyah Sunan Bonang yang terletak di wilayah kecamatan Sarang, Kabupaten Rembang, Provinsi Jawa Tengah. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan teknik *sampling jenuh* dengan siswa kelas IX MTs Sunan Bonang Sarang-Rembang yang berjumlah 22 orang sebagai sampelnya. Untuk mengetahui hasil dari rumusan masalah, maka penulis

menggunakan beberapa metode pengumpulan data, diantaranya adalah wawancara, dokumentasi, angket, tes, dan observasi¹². Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik parametris dengan rumus t test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekolah adalah satu lembaga pendidikan yang mempunyai peranan yang sangat penting. Peranan tersebut adalah upaya menumbuhkan dan mengembangkan potensi peserta didik, ke arah yang lebih optimal dan aktual melalui proses belajar mengajar. Pada proses belajar mengajar, setiap pendidik diharapkan mencurahkan segenap kemampuan yang ia miliki, dan meningkatkan terus pengetahuannya, supaya dapat melaksanakan pengajaran dengan baik, sehingga diharapkan siswa memiliki sejumlah pengetahuan, kete-rampilan, sikap, dan prestasi yang memadai.

Peran guru akan lebih mengarah sebagai manajer pembelajaran dan bertanggung jawab menciptakan kondisi sedemikian rupa agar peserta didik dapat belajar. Untuk itu, pendidik lebih berfungsi sebagai penasehat, pembimbing, motivator, dan fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, pendidik atau fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Tujuan pembelajaran bahasa arab di MTs Sunan Bonang Sarang adalah para peserta didik diharap mampu mengaplikasikan keterampilan berbahasa meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Akan tetapi pada kenyataannya, para peserta didik merasa kesusahan dan kurang percaya diri jika berbicara menggunakan bahasa arab, hal ini dikarenakan, saat pembelajaran bahasa arab khususnya pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan bahasa arab, peserta didik hanya diminta untuk menghafal kosa kata yang terdapat di buku ajar, setelah itu

¹¹ Fathul M, Nailur R, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011), hal. 36

¹² Yatim, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif dan Kuantitatif*. (Surabaya: UNESA Uneversity Press. 2007) hal. 26

mereka dianjurkan untuk melakukan percakapan tanpa ada stimulus terlebih dahulu, seperti: contoh percakapan dan penerapan kosakata dalam sebuah kalimat. Para peserta didik juga merasa bosan dan kurang bersemangat ketika mempelajari keterampilan berbicara menggunakan bahasa arab ini.

Pada pertemuan pertama, penulis mencoba untuk ikut berpartisipasi dalam proses belajar mengajar mata pelajaran bahasa arab di kelas IX MTs. Sunan Bonang Sarang yang berjumlah 22 peserta didik. Pada pertemuan ini penulis mengamati dan melakukan observasi kepada pendidik, peserta didik, dan proses pembelajaran. Serta melakukan wawancara dengan pendidik dan peserta didik. Dan didapat kesimpulan bahwa pendidik dalam mengajar sering menggunakan metode ceramah, dan ketika pelajaran *muhadatsah* (percakapan), biasanya pelajaran diawali dengan membaca sebuah percakapan, mengartikan, kemudian peserta didik diminta untuk mengerjakan soal yang terdapat di buku ajar. Pada pertemuan ini, selain penulis berkenalan dengan para peserta didik, penulis juga meminta kepada peserta didik untuk membuat sebuah percakapan dengan teman sebangku yang diberi judul "cita-cita" (judul materi pada pembelajaran hari itu) sesuai kemampuan individu peserta didik, mereka (para peserta didik) merasa kesusahan dan kurang semangat dalam mengerjakan tugas yang penulis berikan, ada yang berbicara menggunakan 2 bahasa (bahasa arab dan bahasa jawa), ada yang menggunakan bahasa Indonesia, ada yang hanya mulutnya yang bergerak-gerak tanpa ada suara yang muncul, bahkan ada juga yang hanya berdiam diri sambil memainkan tangannya. dan setelah kami evaluasi, ternyata kebanyakan peserta didik belum mampu berbicara menggunakan bahasa arab dengan baik sesuai tema pada hari itu.

Berawal dari pertemuan pertama antara penulis, pendidik, dan peserta didik, serta wawancara penulis kepada pendidik dan peserta didik di wilayah MTs. Sunan Bonang Sarang, Rembang, penulis ingin menghadirkan media pembelajaran sebagai inovasi dalam pembelajaran keterampilan

berbahasa arab di lingkungan MTs. Sunan Bonang Sarang, Rembang, dengan cara menerapkan sebuah permainan bahasa yang berjudul Pantomim. Dengan harapan agar peserta didik senang dan semangat dalam mempelajari keterampilan berbicara menggunakan bahasa arab.

Pada pertemuan ke dua, penulis mencoba untuk menerapkan permainan bahasa yang bernama Pantomim, sebelum para peserta didik bermain pantomim, mereka diperkenalkan dulu dengan kosakata baru yang harus diketahui sesuai tema, setelah mereka tahu dan faham penggunaan kosakatanya, peserta didik diajak untuk bermain pantomim, mereka terlihat sangat antusias meski sebagian dari mereka masih malu-malu dan takut salah untuk menjawab, setelah dirasa cukup peserta didik diminta untuk berbicara bersama teman sebangkunya terkait tema dengan menggunakan bahasa arab, sebagian dari mereka masih malu dan takut salah ketika melakukan percakapan, akan tetapi sebagian yang lain mengaku lebih percaya diri dan berani dalam melakukan percakapan bersama temannya.

Pada pertemuan ke tiga, peserta didik diminta untuk membuat sebuah percakapan dengan tema sesuai dengan pelajaran waktu itu, namun sebelum mereka membuat percakapan, terlebih dahulu peserta didik dikenalkan dengan kosakata-kosakata yang menunjang belajar keterampilan berbahasanya dan juga diajak untuk bermain pantomim. Mereka terlihat semakin percaya diri dan berani melakukan percakapan dengan teman-temannya menggunakan bahasa arab dibanding sebelumnya, mereka juga mampu menulis sebuah percakapan sesuai tema, dan nilai peserta didik dalam kemampuan berbicara menggunakan bahasa arab lebih baik dari sebelumnya. Begitu seterusnya di pertemuan ke empat dan ke lima, akan di setiap pertemuan terdapat perbaikan dan inovasi-inovasi supaya peserta didik tidak merasa bosan dengan media ini.

Dan pada pertemuan terakhir, para peserta didik diminta untuk mengisi angket tentang penerapan pantomim ini, yang berisi pentingnya penerapan media permainan pembelajaran bahasa (pantomim) dalam

pembelajaran berbicara, pendapat peserta didik tentang penggunaan media permainan pembelajaran bahasa (pantomim), persetujuan para peserta didik terhadap penggunaan media permainan pembelajaran bahasa (pantomim), dan lain sebagainya. Adapun hasil angket menunjukkan bahwa penggunaan media permainan pembelajaran bahasa (pantomim) pada pelajaran keterampilan berbicara bahasa arab sangat bagus, dan sebanyak 75,31% peserta didik menyetujui penggunaan media permainan pembelajaran bahasa dalam pembelajaran (pantomim) pada pelajaran keterampilan berbicara bahasa arab.

Dalam penggunaan media permainan pembelajaran bahasa (pantomim) bagi peserta didik kelas IX MTs. Sunan Bonang Sarang, Rembang terdapat beberapa tantangan, di antaranya adalah:

1. Sebagian peserta didik merasa malu ketika diminta pendidik atau teman sekelompoknya untuk maju ke depan sebagai perwakilan kelompok, dan untuk cara mengatasinya, pendidik harus mampu meyakinkan bahwa dia mampu menjadi perwakilan kelompok yang baik.
2. Kurangnya perbendaharaan kosakata peserta didik, itu yang menjadikan mereka merasa susah dalam menjawab gerakan-gerakan yang dilakukan temannya di depan kelas, adapun cara mengatasi tantangan ini adalah pendidik memberikan kosakata yang banyak sehingga mereka mampu mengolah kosakata dalam keterampilan berbahasa arab terutama keterampilan berbicara.
3. Kemampuan peserta didik yang beragam, sebagian mereka ada yang pintar, cerdas, dan sebagian yang lain berada pada level di bawahnya itu yang menjadikan mereka berbeda dalam penyerapan materi, untuk menyamaratkannya dalam sebuah kelompok permainan pembelajaran bahasa (pantomim) terdiri dari beberapa peserta didik yang pintar dan yang berada di level setelahnya, hal ini bertujuan agar kemampuan peserta didik yang berada di level setelah teman-temannya yang pintar bisa meningkat.
4. Terkadang para peserta didik juga merasa malas belajar bahasa arab, jadi agar mereka

memiliki semangat yang tinggi, pembelajaran dilakukan di dalam dan di luar kelas.

Untuk mengetahui efektifitas penggunaan media permainan pembelajaran bahasa (pantomim) di MTs. Sunan Bonang Sarang-Rembang, maka penulis membuat kelas percobaan yang berisi seluruh peserta didik kelas IX, dan untuk mengetahui adanya peningkatan sebelum dan sesudah diterapkannya media permainan pembelajaran bahasa (pantomim), maka penulis memberikan dua kali test dengan soal yang sama, satu kali test diberikan saat pertemuan di awal, sebelum penerapan media permainan pembelajaran bahasa, dan satu kali test diberikan saat pertemuan terakhir atau setelah penerapan media permainan pembelajaran bahasa berulang kali, dan menurut hasil test keduanya didapat bahwa terdapat peningkatan kema-mpuan siswa dalam berbicara menggunakan bahasa arab, hal ini bisa dilihat dari rata-rata nilai siswa sebelum penerapan permainan pembelajaran bahasa (pantomim) adalah 75, dan sesudah penerapan permainan pembelajaran bahasa (pantomim) adalah 85.

Untuk mengetahui efektifitas penggunaan media permainan pembelajaran bahasa (pantomim) di MTs. Sunan Bonang Sarang-Rembang, maka Pengaruh penerapan permainan pantomim ini sangat kuat dilihat dari hasil korelasinya yaitu 0,95. Adapun hasil t test dari penerapan permainan ini adalah 5,482, jika dibandingkan dengan t tabel dengan taraf signifikan 0,05% yang bernilai 2,000. Maka $t_{hitung} > t_{table}$. Hal ini berarti H_0 diterima dan H_a ditolak, atau terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam berbicara menggunakan bahasa arab antara sebelum dan sesudah penerapan permainan pantomim.

SIMPULAN

Dengan menggunakan metode pengumpulan data tersebut dapat diperoleh hasil bahwasanya terdapat pengaruh antara sebelum diterapkan permainan pantomim dan sesudah diterapkan permainan pantomim, hal ini dapat dilihat dari prosentase angket siswa yang menyatakan 75,31% mereka setuju dan mendukung terhadap penerapan permainan ini, mereka juga berpendapat bahwa mereka

lebih mudah dan percaya diri ketika berbicara dan membuat teks *muhadatsah* setelah bermain pantomim.

Pengaruh penerapan permainan pantomim ini sangat kuat dilihat dari hasil korelasinya yaitu 0,95. Adapun hasil t test dari penerapan permainan ini adalah 5,482, jika dibandingkan dengan t tabel dengan taraf signifikan 0,05% yang bernilai 2,000. Maka t hitung > t table. Hal ini berarti H_a diterima dan H_o ditolak, atau terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam berbicara menggunakan bahasa arab antara sebelum dan sesudah penerapan permainan pantomim.

DAFTAR RUJUKAN

- Rosyidi, Abdul Wahab. 2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN Malang Press.
- Djiwandono, M. Soenardi. 1996. *Tes Bahasa dalam Pengajaran*, Bandung: ITB.
- Fathul M dan Nailur R. 2011. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, Jogjakarta: Diva Press.
- Aziz, Furqonul. 1996. *Pengajaran Bahasa Komunikatif*, Bandung: Remaja Roesda Karya.
- Abdul Aziz, Nasif Musthofa. 1983. *al-al'ab al-lughawiyah fi ta'lim al-lughah al-ajnabiyyah*, Riyadl: al-mamlakah al-'arabiyyah al-saudiyyah.
- Suja'i. 2008. *Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab*, Semarang : walisongo press.
- Soeparno. 1987. *Media Pengajaran Bahasa*, Jakarta: Logos.
- Yatim. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif dan Kuantatif*. Surabaya: UNESA Uneversity Press.