



Multimedia Development of Pictionary Games with a Contextual Teaching and Learning (CTL) Approach in Improving Mufradat Mastery of Class IV Students at MIS Darussa'adah Bunobogu

Pengembangan Multimedia Permainan Pictionary dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Peserta Didik Kelas IV MIS Darussa'adah Bunobogu

Rika Fatmawati^{1*}, Ratni Bt. Hj. Bahri², Ibnu Rawandhy N. Hula³

^{1,2,3}IAIN Sultan Amai Gorontalo, Indonesia

*Corresponding E-mail: rikafatmawati2700@gmail.com

Abstract

This research aims to produce a product in the form of a multimedia pictionary game using the CTL approach as well as to determine the effectiveness of using this multimedia in improving the mastery of the mufradat of students in class IV at MIS Darussa'adah Bunobogu. The development of the multimedia pictionary game with the CTL approach uses the research and development (R&D) research method. The development stages carried out in this research are ADDIE or what is known as analysis, design, development, implementation and evaluation. Initial product development was based on needs analysis and then validated by 3 experts, namely material experts, media experts and language experts. The results of this development research are multimedia products for pictionary games using the CTL approach which have been tested for their suitability by media experts, linguists, material experts and students as media users. Overall validation results show good results, namely getting a very decent category with details: Material experts get a score of 96%, media experts get a score of 96%, and language experts get a score of 96%. As for the feasibility data, according to the students, they got a score of 98% and according to the teacher they got a score of 91%. Based on these values, it can be concluded that the multimedia pictionary game with the CTL approach will be effectively used to improve the mastery of the mufradat of class IV students at MIS Darussa'adah Bunobogu.

Keywords: *Development, Multimedia Pictionary Game, CTL Approach, Mufradat.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa multimedia permainan pictionary dengan menggunakan pendekatan CTL sekaligus untuk mengetahui keefektifan penggunaan multimedia ini dalam meningkatkan penguasaan mufradat peserta didik yang duduk dikelas IV MIS Darussa'adah Bunobogu. Pengembangan multimedia permainan pictionary dengan pendekatan CTL ini menggunakan metode penelitian research and development (R&D). Tahapan pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu ADDIE atau yang dikenal dengan analysis, design, development, implementation and evaluation. Pengembangan produk awal didasarkan pada analisis kebutuhan kemudian divalidasi oleh 3 ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil penelitian pengembangan ini berupa produk multimedia permainan pictionary dengan menggunakan pendekatan CTL yang telah diuji kelayakannya oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan peserta didik sebagai pengguna media. Keseluruhan hasil validasi menunjukkan hasil yang baik yaitu memperoleh kategori sangat layak dengan rincian: Ahli materi mendapatkan nilai 96%, ahli media mendapatkan nilai 96%, dan ahli bahasa mendapatkan 96%. Adapun data kelayakan menurut peserta didik mendapatkan nilai 98% dan menurut guru mendapatkan nilai 91%. Berdasarkan nilai tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia permainan pictionary dengan pendekatan CTL akan efektif digunakan untuk meningkatkan penguasaan mufradat peserta didik kelas IV di MIS Darussa'adah Bunobogu.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Permainan Pictionary, Pendekatan CTL, Mufradat.

Citation:

Rika Fatmawati, Ratni Bt. Hj. Bahri & Ibnu Rawandhy N. Hula (2024). "Pengembangan Multimedia Permainan Pictionary dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Peserta Didik Kelas IV MIS Darussa'adah Bunobogu". *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education*, 3 (1): 1- 11.



Pendahuluan

Proses belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan seorang peserta didik dalam memahami suatu materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga guru dituntut untuk menggunakan sebuah media yang dapat menarik perhatian peserta didik terutama dalam mata pelajaran bahasa arab. Seperti yang kita ketahui, bahwa bahasa arab di indonesia menjadi salah satu mata pelajaran wajib pada satuan pendidikan dibawah naungan Kemenag, mulai dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Bahasa arab juga merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan selain bahasa inggris. Akan tetapi, pelaksanaan dan penerapan bahasa arab dalam pembelajaran mengalami berbagai macam masalah.

Adapun masalah yang sering dihadapi adalah rasa kebosanan pada peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bahasa arab serta kurangnya penguasaan dan inovatif dari seorang guru dalam memanfaatkan media untuk digunakan dalam proses pembelajaran sehingga sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi bahasa arab yang dapat berdampak pada peningkatan penguasaan mufradat peserta didik. Oleh karena itu, guru harus mengetahui apa yang sebaiknya dilakukan dalam kelas untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang harmonis bagi semua peserta didik sehingga mereka yang sedang mengikuti pembelajaran bahasa arab didalam kelas tidak akan mudah merasa jenuh dan gelisah ketika duduk berlama-lama didalam kelas salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Multimedia yang baik yaitu multimedia yang bisa membantu peserta didik dalam menunjang pembelajarannya terutama dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arabnya. Salah satu upaya yang akan ditawarkan oleh peneliti terhadap guru yaitu dengan mengembangkan multimedia permainan pictionary. Dengan menggunakan multimedia permainan ini, diharapkan peserta didik lebih mudah lagi untuk memahami pelajaran bahasa arab di sekolah.

Permainan pictionary adalah suatu permainan tebak kata yang dimainkan secara berpasangan atau berkelompok dan semua pemain akan berusaha untuk menebak gambar yang sudah ditunjuk oleh rekan kelompoknya. Dalam permainan pictionary ini membutuhkan kerja sama yang baik antara peserta didik. Selain kerja sama, peserta didik juga bisa mengembangkan kreativitasnya dan dapat melatih konsentrasi peserta didik selama pembelajaran bahasa berlangsung.

Pengembangan multimedia permainan pictionary ini sebelumnya dilakukan dalam pembelajaran bahasa jepang dan bahasa inggris. Oleh karena itu, multimedia permainan ini akan dikembangkan dalam pembelajaran bahasa arab materi tentang mufradat dengan menggunakan pendekatan contextual teaching and learning. Dengan menggunakan multimedia permainan pictionary diharapkan dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami mufradat bahasa arab. Ketika guru menerapkan multimedia permainan pictionary ini sebagai penunjang peningkatan penguasaan mufradat peserta didik, maka peserta didik harus melakukan komunikasi yang baik selama permainan berlangsung, menjalin kerja sama yang baik antara peserta didik, dan dapat memecahkan masalah sendiri. Hal ini sesuai dengan penggunaan pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan wali kelas IV di sekolah MIS Darussa'adah bunobogu mengenai proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran bahasa arab pada materi mufradat, bahwa guru yang mengajar tidak menggunakan media sebagai pendukung pembelajaran. Sehingga peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami materi mufradatnya. Selama ini guru hanya

mengajar dengan cara manual saja yaitu dengan menggunakan metode ceramah, penugasan, dan sesi tanya jawab. Jadi peningkatan penguasaan mufradat peserta didik masih sangat minim dari yang diinginkan karena guru yang mengajar tidak memanfaatkan media dan pendekatan sebagaimana yang seharusnya dilakukan oleh guru di sekolah.

Dari hasil observasi dan wawancara di sekolah MIS Darussa'adah Bunobogu peneliti dapat menyimpulkan bahwa selama proses belajar mengajar di kelas IV berlangsung, guru belum menemukan media yang cocok sebagai alat pendukung dalam pembelajaran bahasa arab yang membuat materi tersebut menjadi lebih menarik sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan dan lebih berminat untuk mengikuti pembelajaran bahasa arab sehingga akan berdampak baik pada peningkatan penguasaan mufradat peserta didik. Adapun salah satu upaya yang bisa dilakukan oleh peneliti yaitu mengenalkan multimedia permainan pictionary dan menerapkan pendekatan contextual teaching and learning (CTL) untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan meningkatkan penguasaan mufradat

Metode Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan atau biasa disebut dengan Research and Development (R&D). Terdapat berbagai macam model penelitian dan pengembangan yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian research and development (R&D). Akan tetapi, pada penelitian ini, peneliti hanya mengambil salah satu model pengembangan yaitu model pengembangan ADDIE yang merupakan singkatan dari analysis, design, development, implementation, and evaluation.

Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan dalam pengembangan ADDIE ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis (Analysis)

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat mengembangkan produk. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada/diterapkan. Masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya.

2. Design

Kegiatan design dalam model penelitian pengembangan ADDIE ini merupakan suatu proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing bagian produk. Petunjuk penerapan suatu desain atau pembuatan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari suatu proses pengembangan pada tahap berikutnya.

3. Development

Development pada model penelitian pengembangan ADDIE membahas tentang kegiatan realisasi rancangan suatu produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih dalam konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi suatu produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat suatu instrumen untuk mengukur kinerja suatu produk.

4. Implementation

Penerapan produk dalam penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh suatu umpan balik terhadap produk yang dibuat atau dikembangkan. Umpan balik awal atau yang disebut dengan awal evaluasi dapat diperoleh dengan menanyakan suatu hal-hal yang berhubungan dengan tujuan pengembangan suatu produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat.

5. Evaluation

Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE ini dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

Dalam desain uji coba produk, peneliti melakukan tiga validasi terlebih dahulu yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi ahli bahasa yang dilakukan langsung oleh dosen-dosen IAIN Sultan Amai Gorontalo. Setelah media sudah memenuhi syarat kelayakan, kemudian masuk pada tahap uji lapangan. Adapun yang menjadi objek pada uji lapangan ini adalah peserta didik kelas IV MIS Darussa'adah Bunobogu. Setelah selesai di uji lapangan kemudian peneliti membagikan angket kepada peserta didik dan guru mata pelajaran, hal ini bertujuan agar peneliti memperoleh data kelayakan tentang media itu sendiri.

Dalam mengumpulkan data yang berhubungan dengan sekolah MIS Darussa'adah Bunobogu dan tanggapan mengenai multimedia permainan pictionary, peneliti melakukan tiga cara yaitu observasi, wawancara, dan angket. Setelah semua data sudah dikumpulkan, kemudian masuk pada tahap teknik analisis data. Pada teknik analisis data ini peneliti menggunakan dua teknik yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Pada teknik analisis data kuantitatif menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{(\sum x_i)} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x_i$ = Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Untuk menentukan suatu tingkat kelayakan serta keputusan untuk memperbaiki multimedia permainan pictionary dengan pendekatan CTL dapat menggunakan kriteria kualifikasi penilaian. Kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut (Ernawati, 2017):

No	Presentase (%)	Kategori	Keterangan
1	< 21%	Sangat tidak layak	Revisi
2	21 - 40 %	Kurang layak	Revisi sebagian
3	41 - 60 %	Cukup layak	Tidak revisi

4	61 - 80 %	Layak	Tidak revisi
5	81 - 100 %	Sangat layak	Tidak revisi

Tabel 2.1 Kriteria kelayakan media

Berdasarkan kriteria kelayakan diatas, maka multimedia permainan pictionary dengan pendekatan CTL dapat dinyatakan valid dan dapat diterapkan apabila memenuhi skor 61-100 % dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi. Dalam penelitian ini, multimedia yang akan dibuat oleh peneliti harus memenuhi kriteria yang valid. Oleh karena itu, peneliti melakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid atau layak.

Temuan dan Diskusi

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kondisi awal tentang pembelajaran bahasa arab disekolah MIS Darussa'adah Bunobogu, peneliti menemukan bahwa guru bahasa arab yang mengajar disekolah MIS Darussa'adah Bunobogu masih kurang memanfaatkan media ataupun teknologi pada saat ini untuk mengajarkan mufradat. Selain itu, guru kebanyakan menggunakan pendekatan yang tidak sesuai dengan kondisi peserta didik sehingga mereka mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri pada saat pembelajaran mufradat. Hal ini dapat berdampak buruk pada peningkatan penguasaan mufradat peserta didik. Oleh karena itu, peneliti menyarankan kepada guru untuk menggunakan multimedia permainan pictionary untuk mengajarkan mufradat bahasa arab kepada peserta didik.

Setelah peneliti menyarankan hal tersebut, peneliti langsung menyebarkan angket berupa instrumen yang berhubungan dengan pengembangan multimedia permainan pictionary. Ada 80% peserta didik yang setuju jika pembelajaran bahasa arab dan ada 20% lagi yang kurang setuju. Jadi, karena lebih banyak yang setuju jika dilakukan pengembangan multimedia permainan pictionary maka peneliti akan melakukan hal tersebut. Begitu pula dengan pemilihan pendekatan yang akan digunakan. Ada 86,7% yang setuju jika pembelajaran mufradat itu menggunakan pendekatan dengan alasan agar peserta didik bisa mengembangkan pemikiran mereka dengan cara lebih aktif dalam pembelajaran.

Sebelum multimedia tersebut masuk pada tahap uji lapangan, media harus melalui tiga tahap validasi yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi ahli bahasa. Menurut validasi ahli materi, multimedia ini sudah bisa digunakan ketika melalui dua kali tahap validasi. Pada validasi materi pertama, validator memberika nilai presentase 72 % dengan keterangan media harus direvisi besar. Oleh karena itu, peneliti masih merevisi media tersebut sesuai kritikan dan saran dari validator kemudian masuk tahap validasi materi kedua. Pada tahap kedua ini, validator sudah meberikan nilai presentasi 96% dengan kategori sangat tepat dan tidak perlu revisi lagi. Setelah validasi ahli materi, kemudian masuk pada tahap validasi ahli media. Menurut validator ahli media bahwa multimedia permainan pictionary ini sudah bagus dan siap untuk diuji lapangan. Hal ini dibuktikan dengan nilai presentasi yang diberikan oleh validator ahli media berjumlah 96% dengan kategori sangat tepat dan tidak perlu revisi. Kemudian masuk pada tahap validasi ahli bahasa. Pada tahap ini, validator tidak memberikan kritikan hanya memberikan saran yang bisa digunakan oleh peneliti untuk mengembangkan multimedia permainan pictionary ini agar lebih berkembang. Sehingga validator ahli bahasa memberikan nilai presentase sebanyak 95% dengan

kategori sangat tepat sehingga tidak perlu revisi lagi.

Setelah melewati tiga validasi tersebut, kemudian masuk pada tahap uji lapangan. Adapun yang menjadi sampel pada penelitian ini yaitu 15 orang yang merupakan peserta didik kelas IV MIS Darussa'adah bunobogu. Pada saat uji lapangan ini, peneliti membutuhkan tiga hari untuk mengajar menggunakan media, setelah itu masuk pada tahap evaluasi atau post-test. adapun nilai peserta didik sebelum menggunakan media atau pre-test dan nilai post test dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

No	Nama	Pre-test	Post-test
1.	Mar'ah As-sakinah	66,7	93,3
2.	Sevti Aulia	73,3	100
3.	Rafli Adiansyah	60	86,7
4.	Nur riska D. Ahmadi	66,7	86,7
5.	Nur Afni S. Tonon	60	86,7
6.	Anisa	60	80
7.	Hazira Hasud	66,7	93,3
8.	Fitria Dilla Anggraini	60	80
9.	Fidya Wati	46,7	86,7
10.	Sukma Ayu Amelia	66,7	93,3
11.	Mifta Huzanna I. Talib	46,7	73,3
12.	Nurul Afriani A. Takuloe	53,3	80
13.	Afiza Azzahra	66,7	100
14.	Nabila Sakiyah	60	80
15.	Nur Mawati	40	73,3
Jumlah		893,5	1293,3
Rata-Rata		59,56	86,22

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test diatas, terdapat perbedaan nilai yang sangat signifikan antara mengajar sebelum menggunakan multimedia permainan pictionary dan sesudah menggunakan media tersebut. Anatar kedua nilai tersebut terdapat peningkatan nilai yang dimiliki peserta didik. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa media ini bisa meningkatkan penguasaan mufradat peserta didik. Untuk memperkuat adanya perbedaan perlakuan dan pengaruh terhadap pre-test dan post-test serta mengetahui untuk keefektifan suatu multimedia permainan pictionary dengan pendekatan CTL dalam meningkatkan penguasaan mufradat peserta didik, peneliti melakukan analisis uji normalitas dan analisis paired samples test. sebelum melakukan dua analisis tersebut, hal yang harus diketahui terlebih dahulu yaitu analisis deskriptif dari nilai pre-test dan post-test. . adapun hasil analisis deskriptif tersebut yaitu sebagai berikut:

Descriptive Statistics

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Pre Test	15	40.00	73.30	59.5667	9.24737

Post Test	15	73.30	100.00	86.2200	8.53432
Valid N (listwise)	15				

Keterangan:

Diketahui Sampel (N) pada nilai pre-test dan post-test yaitu 15 orang. Adapun nilai minimum pre-test yaitu 40.00 sedangkan nilai minimum post-test yaitu 73.30 dan nilai maksimum pre-test yaitu 73.30 sedangkan nilai maksimum post-test yaitu 100.

Setelah diketahui hasil analisis deskriptif, kemudian masuk pada analisis uji normalitas. Pada uji normalitas ini, peneliti menggunakan uji normalitas Shapiro Wilk. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Karena dalam sebuah statistik parametrik distribusi data yang normal adalah suatu keharusan dan merupakan syarat mutlak yang harus terpenuhi. Adapun hal yang perlu diketahui dalam pengambilan keputusan uji normalitas yaitu jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal sedangkan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Adapun hasil dari uji normalitas *Shapiro Wilk* mengenai nilai *pre-test dan post-test* adalah sebagai berikut:

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test	.252	15	.011	.897	15	.084
Post Test	.167	15	.200*	.930	15	.269

Keterangan:

Berdasarkan hasil uji normalitas dari nilai pre-test dan post-test diatas, diketahui nilai signifikansi pada uji normalitas shapiro wilk pada nilai pree-test yaitu 0.084 sedangkan nilai signifikansi pada uji normalitas shapiro wilk pada nilai post-test yaitu 0.269. Jika dilihat dalam ketentuan pengambilan keputusan uji normalitas, kedua nilai diatas lebih dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data penelitian antara pree-test dan post-test berdistribusi normal.

Selain analisis deskriptif dan analisis uji normalitas, peneliti juga melakukan Analisis Paired samples Test (analisi Uji-T) dengan menggunakan aplikasi spss. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh terhadap nilai pree-test dan post-test setelah diterapkannya multimedia permainan pictionary. adapun uraian hasil analisis uji-T test tersebut adalah sebagai berikut:

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	59.5667	15	9.24737	2.38766
	Post Test	86.2200	15	8.53432	2.20355

Tabel pertama ini merupakan tabel yang berisi deskriptif statistik dari pre-test

dan post-test yang peneliti miliki. Nilai N merupakan jumlah sampel yang diuji.

Paired Samples Test
Paired Differences

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower
Pair 1 Pree Test - Post Test	-26.65333	5.62886	1.45337	-29.77049

Tabel pertama ini merupakan tabel yang berisi deskriptif statistik dari pre-test dan post-test yang peneliti miliki. Nilai N merupakan jumlah sampel yang diuji.

Paired Samples Test
Paired Differences

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower
Pair 1 Pree Test - Post Test	-26.65333	5.62886	1.45337	-29.77049

Paired Samples Test

		Paired Differences	t	df	Sig. (2-tailed)
		95% Confidence Interval of the Difference Upper			
Pair 1	Pree Test - Post Test	-23.53617	-18.339	14	.000

Keterangan :

Nilai mean merupakan hasil pengurangan dari nilai mean pre-test dan post-test pada tabel sampel statistik dan nilai signifikansi pada tabel diatas yaitu 0.000.

Syarat pengambilan keputusan mengenai nilai signifikansi adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi pre-test dan post-test kurang dari 0,5 maka menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel pre-test dengan variabel post-test. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.
- b. Jika nilai signifikansi pre-test dan post-test lebih dari 0,5 maka menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan antara variabel pre-test dan variabel post-test. Hal ini menunjukkan bahwa dalam kedua variabel tersebut tidak terdapat perbedaan perlakuan.

Adapun nilai signifikansi yang terdapat pada tabel diatas yaitu 0,000. Jika mengikuti

hasil keputusan diatas maka nilai signifikansi pada tabel diatas (0,000) kurang dari 0,5 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara pre-test dan post-test sehingga bisa disimpulkan antara kedua variabel tersebut terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang telah diberikan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil proses pengembangan dan hasil uji coba produk multimedia permainan pictionary dengan pendekatan contextual teaching and learning dalam meningkatkan penguasaan mufradat peserta didik kelas IV MIS Darussa'adah Bunobogu maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran menghasilkan suatu produk yang diberi nama multimedia permainan pictionary dengan menggunakan pendekatan contextual teaching and learning yang akan diimplementasikan pada peserta didik yang duduk dikelas IV MIS Darussa'adah Bunobogu. Hasil dari pengembangan produk ini yaitu dapat mengisi ketersediaan media disekolah khususnya media visual yang dapat guru jadikan sebagai rujukan untuk mengajar bahasa arab terutama tentang mufradat dengan menggunakan pendekatan CTL yang dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran karena peserta didik yang akan berperan langsung dalam penggunaan media ini. Multimedia permainan pictionary ini sudah memenuhi kriteria pencapaian dengan kategori sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai presentase yang diberikan oleh tiga validator sekaligus. Ketiga validator itu yaitu validator materi memberikan nilai presentase 96% dengan kategori sangat valid, validator media memberikan nilai presentase 96% dengan kategori sangat valid, dan validator bahasa memberikan nilai presentase 96% dengan kategori sangat valid. Selain penilaian dari ketiga validator tersebut, pengembang juga melakukan pengecekan data kemenarikan penggunaan multimedia permainan pictionary kepada guru dan peserta didik. Hal ini bertujuan agar pengembang mengetahui tanggapan mereka terhadap media. Adapun hasil data kemenarikan dari guru memiliki nilai presentase 91% dengan kategori sangat menarik sedangkan nilai presentase dari peserta didik yang berjumlah 15 orang yang merupakan sampel dalam penelitian kali ini yaitu 98% dengan kategori sangat menarik. Pengembangan multimedia permainan pictionary dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran karena pada saat mengimplementasikan media ini pengembang menggunakan pendekatan CTL yang mengharuskan peserta didik untuk lebih aktif terutama dalam pemecahan soal-soal yang ada pada bagian evaluasi media. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dapat berdampak baik untuk peningkatan mufradat peserta didik.
- b. Multimedia permainan pictionary dengan pendekatan CTL sebelum digunakan dalam pembelajaran bahasa arab tentang mufradat memiliki nilai analisis dengan rata-rata 59,56. Kemudian pembelajaran selanjutnya sudah menggunakan multimedia permainan pictionary dengan menggunakan pendekatan CTL, para peserta didik menunjukkan peningkatan penguasaan mufradatnya melalui nilai post-test yang mereka peroleh dengan nilai rata-rata 86,22. Maka dapat dikatakan bahwa multimedia permainan pictionary dengan pendekatan CTL secara signifikan efektif dalam meningkatkan penguasaan mufradat peserta didik kelas IV MIS Darussa'adah Bunobogu. Hal ini juga dapat dibuktikan dengan analisis uji normalitas dan analisis uji t-test. sebelum melakukan kedua analisis tersebut, peneliti melakukan analisis deskriptif terlebih dahulu. Hasil dari analisis deskriptif

yaitu sampel (N) berjumlah 15 orang dan nilai minimum pre-test yaitu 40,00 dan maximumnya yaitu 73,30 sedangkan nilai minimum post-test yaitu 73.30 dan maximumnya yaitu 100. Adapun hasil uji normalitas shapiro wilk mengenai pre-test memperoleh nilai signifikansi 0,084 sedangkan post-test memperoleh nilai signifikansi 0.269. jika dilihat dari pengambilan keputusan uji normalitas kedua nilai diatas lebih dari 0,05 yang berarti antara kedua data penelitian berdistribusi secara normal. Selain uji normalitas, peneliti juga melakukan analisis uji-T yang menghasilkan nilai mean antara pre-test dan post-test yaitu 26.00000 dan nilai signifikansinya 0,000 kurang dari 0,005 yang berarti antara nilai pre-test dan post-test memberikan pengaruh terhadap peningkatan penguasaan mufradat ketika digunakan media ini dengan pendekatan CTL. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penguasaan mufradat yang menggunakan pengembangan multimedia permainan pictionary dengan pendekatan CTL lebih baik hasil peningkatan penguasaan mufradatnya dari pada tanpa menggunakan multimedia permainan pictionary.

Dengan demikian pengembangan multimedia permainan pictionary dengan pendekatan contextual teaching and learning (CTL) dalam meningkatkan penguasaan mufradat peserta didik kelas IV MIS Darussa'adah Bunobogu dikatakan memiliki kualitas yang baik. Hal ini dikarenakan penggunaan multimedia permainan pictionary dengan pendekatan CTL dapat meningkatkan penguasaan mufradat peserta didik. Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang dilakukan, maka untuk mengoptimalkan pemanfaatan multimedia permainan pictionary dengan pendekatan CTL ini pengembang memberikan saran berupa:

1. Multimedia permainan pictionary dengan pendekatan CTL ini telah dilakukan uji lapangan dan berdasarkan hasil penilaian telah terbukti bahwa keefektifannya dalam kegiatan pembelajaran.
2. Bagi pengguna media pembelajaran multimedia permainan pictionary ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembantu dalam menyampaikan materi mufradat kepada peserta didik dengan menggunakan pendekatan CTL agar peserta didik lebih mudah untuk memahami materinya.

Daftar Pustaka

Depi Kurniati, Nopiyanti, Zakiyah Arifa. "Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Dalam Lahjah Arabiyah." <https://journal.ibrahimy.ac.id/index.php/Lahjah/article/view/763/988> 2, no. 2 (2021): 133-140.

Al Jihad, Hasymy, and Ilham Adithio. "Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab Pada Madrasah Ibtidaiyah Quraniah 8 Palembang Menggunakan Metode Luther" (2018): 20.

Ma'arif, M. Syamsul. "Pengembangan Media Kartu Kamal Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab." *Al-Irfan : Journal of Arabic Literature and Islamic Studies* 2, no. 2 (2019): 258-273.

Robin, Brian. "Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Pictionary Game" (n.d.): 10-37. <http://repository.unj.ac.id/616/6/10>. BAB II.pdf.

Sari, Tarwiyah. "Pictionary Game as a Technique to Facilitate Student Understanding on Common Noun," no. *Turnbull 1986* (2011): 6-17.

Depi Kurniati, Nopiyanti, Zakiyah Arifa. "Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Dalam Lahjah Arabiyah." <https://journal.ibrahimy.ac.id/index.php/Lahjah/article/view/763/988> 2, no. 2 (2021): 133-140.

Al Jihad, Hasymy, and Ilham Adithio. "Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab Pada Madrasah Ibtidaiyah Quraniah 8 Palembang Menggunakan Metode Luther" (2018): 20.

Ma'arif, M. Syamsul. "Pengembangan Media Kartu Kamal Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab." *Al-Irfan : Journal of Arabic Literature and Islamic Studies* 2, no. 2 (2019): 258-273.

Robin, Brian. "Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Pictionary Game" (n.d.): 10-37. <http://repository.unj.ac.id/616/6/10>. BAB II.pdf.

Sari, Tarwiyah. "Pictionary Game as a Technique to Facilitate Student Understanding on Common Noun," no. *Turnbull 1986* (2011): 6-17.