



Pengaruh Penggunaan Media *Maze* terhadap Kerja Sama Tim dan Kemampuan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri

The Influence of Using *Maze* Media on Teamwork and Arabic Vocabulary Ability of Class V Student's State Islamic Elementary School

Afifah Mutiara Tasya, Muhammad Alfian*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: muhammad.alfan.fs@um.ac.id

Paper received: 14-04-2023; revised: 02-05-2023; accepted: 07-06-2023

Abstrak

Faktor yang melatarbelakangi penelitian ini adalah siswa kelas V di MIN 2 Kota Pasuruan memiliki keterbatasan akses terhadap sumber belajar, keterbatasan pengetahuan mereka tentang kata-kata bahasa Arab, dan kurangnya kemampuan kerja sama tim. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui interaksi siswa kelas V MIN 2 di Kota Pasuruan dengan media Maze dan kosakata bahasa Arab mereka. Sebanyak 29 siswa kelas V dari MIN 2 Kota Pasuruan dijadikan sebagai partisipan penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian praeksperimen dengan rancangan *one group pretest-posttest design*. Observasi, wawancara, tes, dan kuesioner adalah beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan. Alat penelitian meliputi angket, tes tertulis, aturan observasi, dan prosedur wawancara. Kuesioner dengan indikator tanggung jawab, kontribusi, dan instruksi digunakan untuk mengevaluasi kerja sama tim. Sementara itu, *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur kemampuan bahasa Arab siswa. Setelah perlakuan, temuan penelitian menunjukkan T1 sebesar 58 persen dan T2 sebesar 69 persen. Sebaliknya, kerja sama tim, seperti yang diungkapkan oleh jawaban kuesioner, mendapat skor 91 persen dalam kategori baik menurut tanggapan survei. Hasilnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Maze pada siswa kelas V MIN 2 Kota Pasuruan terhadap kerja sama tim dan kemampuan kosakata bahasa Arab terbukti berpengaruh positif.

Kata kunci: media Maze, kerja sama tim, kosakata bahasa Arab

Abstract

Background factors for this study are the class V pupils in MIN (State Islamic Elementary School) 2 Pasuruan City's limited access to learning resources, their limited knowledge of Arabic words, and their lack of teamwork abilities. This study aims to determine labyrinth media affects group work and Arabic language skills in Class V MIN 2 Pasuruan City. The study involved 29 students in class V. A one-group *pretest-posttest* experimental pre-experimental research design was used in this investigation. Tests, interviews, and observation are the methods used to acquire data. The research tools included questionnaires, written tests, observation rules, and interview procedures. In the meantime, the *pretest* and *posttest* were used to gauge students' Arabic language abilities. Questionnaires with indicators of responsibility, contribution, and instructions were used to evaluate teamwork. After therapy, the study's findings showed a T1 of 58 percent and a T2 of 69 percent. However, 91 percent of respondents rated teamwork as excellent in the questionnaire results, which are known. Thus, it can be said that the employment of labyrinth media to instruct students in Pasuruan City's class V MIN 2 was successful about collaboration and Arabic vocabulary skills has had a favorable impact.

Keywords: Maze media, teamwork, arabic vocabulary

1. Pendahuluan

Menurut Menteri Agama RI, salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan pada madrasah adalah bahasa Arab. Kosakata bahasa Arab, atau *mufradat*, adalah aspek terpenting dalam mempelajari bahasa (Romdani & Andriyani, 2021). Semakin mahir seseorang dengan kosakata bahasa Arab, semakin mudah baginya untuk mempelajari bahasa tersebut.

Peraturan Menteri Agama Nomor 183 dan 184 Tahun 2019 tentang Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah Pengganti KMA No. 165 Tahun 2014 mencantumkan sejumlah ciri bahasa Arab di madrasah, salah satunya kemampuan berbahasa Arab. Hal ini menunjukkan kebutuhan yang mendesak untuk mempelajari bahasa Arab, di antaranya adalah penguasaan keempat kemampuan tersebut. Dengan memperluas kosakata bahasa Arab seseorang, seseorang dapat mulai mengembangkan dan memperkuat kemampuan bahasa Arabnya (Mafudah, 2016).

Terdapat empat *maharah* dalam kosakata bahasa Arab: *maharah istima'*, *maharah kalam*, *maharah qira'*, dan *maharah kitabah* yang harus dipelajari. Belajar bahasa Arab akan lebih mudah jika keempat keterampilan berbahasa tersebut dikuasai. (Azizah, 2020).

Pada kenyataannya, masih banyak kendala dalam mempelajari bahasa Arab. Kemampuan kosakata bahasa Arab kelas V MIN 2 Kota Pasuruan masih di bawah rata-rata termasuk dalam hal penguasaan empat keterampilan bahasa Arab yang telah dijelaskan sebelumnya. Hal ini berdasarkan temuan observasi dan *pretest* keterampilan kosakata bahasa Arab yang telah dilakukan. Hasil yang didapatkan oleh peneliti adalah (1) siswa yang dapat mendengar kosakata bahasa Arab, tetapi melakukan kesalahan dalam penulisannya; (2) siswa yang dapat menulis kosakata dengan benar, tetapi salah pengucapannya; (3) siswa yang kesulitan membaca kalimat bahasa Arab; dan (4) siswa yang sering melakukan kesalahan dalam penulisan kosakata bahasa Arab, baik dari segi tulisan arab dan artinya. Masalah tersebut merupakan kendala penguasaan kosakata yang muncul di kelas V MIN 2 Kota Pasuruan.

Banyak faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar bahasa Arab di kelas V MIN 2 Kota Pasuruan, di antaranya kurangnya sumber belajar dan metode pengajaran yang tidak efektif sehingga siswa menjadi tidak dewasa dan mudah bosan ketika belajar kosakata bahasa Arab. Oleh karena itu, penggunaan sumber belajar yang menarik dengan metodologi yang tepat merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam mengembangkan pembelajaran kosakata bahasa Arab pada tingkatan pendidikan ini.

Sebelumnya, instruktur menggunakan berbagai alat ajar di kelas V MIN 2 Kota Pasuruan, antara lain buku pelajaran dan poster kosakata bahasa Arab. Media pembelajaran kurang beragam, lebih terbatas, dan kurang berhasil meningkatkan kosakata bahasa Arab siswa. Selain itu, pendekatan ceramah adalah salah satu yang biasa digunakan guru untuk menyampaikan ilmu. Instruktur telah berupaya membantu siswa dengan kosakata bahasa Arab mereka dengan menerapkan strategi pengajaran yang berbeda, yaitu pembelajaran kelompok. Namun, pelaksanaan pembelajaran kelompok di kelas V MIN 2 Kota Pasuruan kurang berhasil. Siswa yang mengutamakan sikap mementingkan diri sendiri merupakan indikasi dari hal tersebut. Mereka juga cenderung cerewet tentang anggota kelompok mereka, menantang untuk dikelola, dan tidak mengerjakan tugas kelompok yang ditugaskan atau tidak mengambil tanggung jawab yang menjadi bagian dari mereka.

Ketidakkemampuan siswa untuk berkolaborasi secara efektif dalam tim adalah masalah paradigma pembelajaran kelompok. Dalam pembelajaran kelompok, diperlukan kerja sama tim yang efektif. (Nuryanti, 2019). Untuk mengatasi masalah ini, pendidik dapat menggunakan metode dan media pengajaran yang mendorong siswa untuk lebih terlibat, inventif, dan menyenangkan. Ada beberapa sumber belajar yang tersedia untuk belajar bahasa Arab, salah satunya adalah media Maze. Maze merupakan media ulir yang dapat menunjang kemampuan kosakata bahasa Arab siswa kelas V MIN 2 Pasuruan. Dari sekolah dasar hingga sekolah menengah, media Maze telah menjadi alat pengajaran yang populer (Hasballah, Fitriani, & Sariyani, 2021). Meskipun media Maze telah menjadi subjek banyak penelitian, tetapi untuk penelitian bahasa Arab belum pernah dilakukan. Dampak penggunaan media Maze dengan metode bermain terhadap kerja sama tim dan kemampuan bahasa Arab siswa kelas V MIN 2 Kota Pasuruan menjadi perhatian peneliti.

Salah satu kegiatan pembelajaran kosakata bahasa Arab adalah permainan. Untuk memenangkan permainan, pemain harus bekerja dengan baik dengan rekan satu tim. Sekelompok individu yang menjadi bagian dari tim mengelola dan melakukan aktivitas kerja sama tim. (Arindhita, 2020). Kemampuan tim untuk mencapai tujuan biasanya diperkuat oleh keragaman kemampuan para anggotanya. Tiga landasan kerja sama tim yang efektif adalah rasa tanggung jawab, kontribusi, dan arah yang jelas (Letsoin & Ratnasari, 2020). Oleh karena itu, dalam penelitian ini ketiga indikator tersebut penting untuk diamati.

Siswa kelas V MIN 2 Kota Pasuruan diminta untuk melakukan permainan dengan menggunakan media Maze sebagai bagian dari pembelajaran ini. Jika kolaborasi dikembangkan dengan baik dalam suatu kelompok, itu akan berfungsi secara efektif. Suatu kelompok akan melakukan tugas yang diberikan kepada mereka dengan benar dan tepat jika mereka merasa bertanggung jawab, berkontribusi besar, dan menerima arahan yang jelas.

Efektivitas penggunaan media Maze sebagai alat pembelajaran sebelumnya telah diselidiki dan didemonstrasikan secara menyeluruh. Berbagai penelitian, termasuk yang dilakukan oleh Nursolehatun (2021). Temuan penelitian adalah sebagai berikut: (1) Media permainan petualangan Maze layak digunakan. Hal ini dilihat dari hasil penilaian ahli materi, yaitu 86 kriteria sangat baik dan ahli media, yaitu 67 kriteria sangat baik; (2) respons siswa terhadap media gim petualangan Maze sangat baik yang terlihat dari hasil angket respons siswa, yaitu sebesar 73 (91%), tanggapan guru terhadap media sangat baik dilihat dari hasil wawancara guru, yaitu sebesar 29,5 (98,3%); (3) media gim petualangan Maze dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dilihat dari rata-rata skor hasil *pretest* dan *posttest* yaitu 56,25 sampai 83,75; (4) nilai rata-rata dan persentase hasil angket minat siswa sebelum dan sesudah menggunakan media gim petualangan Maze, yaitu 91 (75,8%) menjadi 115 (95,8%) yang menunjukkan media gim petualangan Maze dapat mendongkrak minat belajar siswa. Selanjutnya, penelitian dilaksanakan oleh Nadia dan Fatmawati (2021). Nilai T akhir adalah 0 sebagai hasil analisis data yang dilakukan dengan menggunakan rumus Wilcoxon *sign test*.

Ha diterima dan Ho ditolak berdasarkan perbandingan $Thitung \leq Ttabel$, taraf signifikan = 0,05, N = 7, untuk $Ttabel = 2$ dan $Thitung = 0$ yang menghasilkan perbandingan 0:2. Berdasarkan analisis data dapat dikatakan bahwa penggunaan media Magnetic Maze membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar membaca di kelas III SD Negeri 15 Unggan, Kabupaten Sijunjung, dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Berdasarkan beberapa peneliti-

tian tersebut, penggunaan media Maze dapat menunjang kegiatan belajar anak. Teknik bermain yang memanfaatkan Maze sebagai alat ajar dikenal dengan pendekatan *Maze media based playing*. Siswa akan bersaing dengan kelompok lain dengan mencocokkan kata-kata bahasa Arab dengan foto yang relevan sambil menavigasi Maze dengan anggota kelompok mereka.

Setiap penelitian memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan sejumlah penelitian terdahulu di atas dengan penelitian ini adalah menggunakan media Maze dalam kajiannya. Sementara itu, perbedaan penelitian ini adalah tempat pelaksanaan penelitian, yaitu MIN 2 Kota Pasuruan. Selain persamaan dan perbedaan, penelitian terdahulu memiliki sejumlah kontribusi dalam penelitian ini. Penelitian terdahulu digunakan sebagai acuan peneliti selama melaksanakan penelitian.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media Maze terhadap kemampuan kolaborasi dan kosakata bahasa Arab siswa kelas V MIN 2 Kota Pasuruan. Manfaat penelitian ini bagi para guru antara lain dapat dipandang sebagai terobosan dalam pendidikan bahasa Arab anak. Jika ada celah dalam masalah, dapat membantu peneliti lain mengisinya dengan penelitian mereka sendiri atau hasil penelitian peneliti lain, atau dapat berfungsi sebagai sumber informasi baru untuk penelitian selanjutnya.

2. Metode

Pada penelitian ini menggunakan metode eksperimental. Penelitian eksperimental adalah jenis penelitian yang melihat bagaimana berbagai terapi memengaruhi orang-orang dalam pengaturan terkontrol atau yang dikenal sebagai terapi (Sugiyono, 2001). Akibat masih ada faktor luar yang memengaruhi bagaimana variabel bebas terbentuk dalam desain ini, maka desain praeksperimen adalah bentuk eksperimen yang digunakan. Oleh karena itu, variabel independen bukan satu-satunya faktor yang memengaruhi temuan eksperimen yang merupakan variabel dependen. Hal tersebut dikarenakan kurangnya variabel kontrol dan pemilihan sampel yang tidak acak sehingga hal ini terjadi.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media Maze pada siswa kelas V MIN 2 Kota Pasuruan terhadap kemampuan kolaborasi dan kosakata bahasa Arab. Beberapa metode pengumpulan data, termasuk tes, angket, dan observasi, digunakan dalam penelitian ini.

Analisis data menggunakan metode statistik. Sebagai kebutuhan analisis data, maka harus dilakukan beberapa tes yang meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji sampel berpasangan, dan uji gain dengan menggunakan media SPSS kelima tes tersebut dijalankan (Program Statistik Ilmu Sosial). Kuesioner kerja sama tim dianalisis menggunakan rumus CR (*Coefficient of Reproducibility*) dan CS (*Coefficient of Scability*) untuk memastikan respons aktual dan menunjukkan sejauh mana respons terhadap suatu skala dapat diprediksi dari skor.

Tes digunakan untuk mengetahui dampak media Maze terhadap kemampuan bahasa Arab. Tes dilakukan dua kali: sekali sebelum perlakuan (*pretest*) dan sekali setelah perlakuan (*posttest*). Pendekatan penelitian ini adalah *One-group pre and post-testing procedures* (Sugiyono, 2012). Berikut merupakan tabel desain pendekatan penelitian.

Tabel 1. Desain One-group pretest and posttest (Sugiyono, 2012)

Pretest	Treatment	Posttest
T ₁	X	T ₂

Keterangan :

- T₁ : Nilai *pretest* sebelum diberi perlakuan
- X : Treatment/perlakuan (penggunaan media Maze)
- T₂ : Nilai *posttest* setelah diberi perlakuan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V MIN 2 Kota Pasuruan pada tahun pelajaran 2022–2023. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pengetahuan kosakata bahasa Arab, dan penggunaan media Maze digunakan sebagai variabel bebas. Sampel penelitian ini terdiri dari 29 siswa kelas V MIN 2 Kota Pasuruan tahun ajaran 2022–2023. Observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi digunakan sebagai pendekatan pengumpulan data, selain tes (*pretest* dan *posttest*). Selain itu, kuesioner dengan tiga indikator tanggung jawab, kontribusi, dan instruksi dan sebanyak dua pernyataan peritem digunakan untuk memproses data kerja sama tim. Skala Guttman digunakan oleh peneliti untuk mengevaluasi kuesioner ini. Skala Guttman, yang hanya memiliki dua interval (ya-tidak), merupakan skala yang dimaksudkan untuk memperoleh tanggapan definitif dari responden, menurut Sugiyono (2014:139). Model berikut digunakan untuk memproses hasil survei siswa menurut skala Guttman.

$$CR = 1 - \frac{\sum E}{N \times k}$$

Gambar 1. Rumus mencari persentase indikator kuesioner (Yulianto, 2020)

Keterangan :

- $\sum E$ = jumlah eror dari seluruh responden
- N = jumlah responden
- K = jumlah pernyataan

Jika persentasenya lebih tinggi dari CR benchmark 0,9, penggunaan media Maze untuk kerja tim dianggap efektif. Dengan menggunakan SPSS, dimungkinkan untuk menilai reliabilitas tanggapan setiap siswa terhadap kuesioner yang disebarluaskan.

3. Hasil dan Pembahasan

Setelah melaksanakan tahap pengumpulan data dan analisis data didapatkan hasil penelitian. Berikut merupakan hasil dan pembahasan penelitian ini.

3.1. Pengaruh Penggunaan Media Maze terhadap Kemampuan Kosakata Siswa

Penelitian ini melibatkan siswa kelas V MIN 2 Kota Pasuruan. Untuk memastikan kemampuan kosakata dasar anak kelas lima, dilakukan *pretest* dan *posttest*. Data dari *pretest* dan *posttest* dianalisis secara statistik. Pengujian validitas dan reliabilitas perangkat soal *pretest* dan *posttest* adalah salah satu syarat yang harus dipenuhi.

Dalam penelitian ini, *product moment* digunakan untuk menguji validitas suatu item. Jika kondisi terpenuhi—*r* hitung dan *r* tabel—item tersebut dianggap valid pada tingkat signifikansi 5%. Uji validitas dengan 29 responden ini menunjukkan bahwa *r* tabel adalah 0,367.

Tabel 2. Hasil uji *pretest-posttest* kemampuan bahasa Arab

Instrumen	Item valid	Jumlah item valid	Item tidakvalid	Jumlah item tidak valid
Soal <i>pretest</i>	1, 2, 4, 5, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20	14	3, 6, 7, 8, 9, 16	6
Soal <i>posttest</i>	1, 2, 4, 5, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20	14	3, 6, 7, 8, 9, 16	6

Hasil uji validitas instrumen *pretest* menunjukkan bahwa item tiga, enam, tujuh, delapan, dan sembilan tidak valid karena $r_{hitung} < r_{tabel}$ (0,367) pada taraf signifikansi 5%, seperti terlihat pada gambar pada tabel di atas. Hasilnya, total item pada instrumen soal *pretest* yang valid ada 14 item, maksimal enam item yang tidak valid.

Sementara itu, butir soal nomor tiga, enam, tujuh, delapan, dan sembilan dinyatakan tidak valid berdasarkan uji validitas instrumen *posttest* karena $r_{hitung} < r_{tabel}$ (0,367) pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, sebanyak 14 item dari instrumen soal *posttest* dinyatakan valid, sedangkan enam item tidak memenuhi syarat.

Cronbach's Alpha digunakan untuk uji reliabilitas, dengan persyaratan nilai minimal 0,6. Ketika nilai koefisien reliabilitas instrumen lebih dari 0,6, instrumen dianggap dapat diandalkan. Jika tidak dianggap tidak dapat diandalkan. Berikut hasil uji reliabilitas *pretest-posttest* SPSS (*Statistical Program for Social Science*).

Tabel 3. Hasil uji reliabilitas *pretest-posttest* kemampuan bahasa Arab

Instrumen	Nilai Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,802	14	reliabel
<i>Posttest</i>	0,704	14	reliabel

Dapat ditarik kesimpulan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini reliabel atau dengan kata lain praktis untuk digunakan berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen *pretest* dan *posttest* pada tabel di atas. Hal ini diketahui dari Cronbach Nilai alfa > 0,6.

Uji kenormalan adalah tahap pengujian selanjutnya. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Menurut Oktavia & Prasasty (2019), distribusi normal digunakan pada kriteria yang sama untuk mencegah penilaian miring atau biasa pada satu kategori saja. Pengujian menggunakan uji Shapiro Wilk dengan menggunakan aplikasi SPSS. Hasil uji kenormalan instrumen *pretest-posttest* keterampilan berbahasa Arab siswa kelas V MIN 2 Kota Pasuruan ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil uji normalitas *pretest posttest* kemampuan bahasa Arab

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>pretest</i>	0,137	29	0,176	0,961	29	0,339
<i>posttest</i>	0,141	29	0,147	0,937	29	0,085

Hasil uji normalitas instrumen yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest* kemampuan berbahasa Arab ditunjukkan pada tabel di atas. Data instrumen hasil *pretest* dan *posttest* dianggap berdistribusi teratur jika $Asymp Sig. > Sig.$ (0,05). Peneliti dapat menentukan nilai asymp dari temuan laporan SPSS di atas. Sig. Nilai *pretest* dan asymp sama-sama 0,339. Dengan

demikian, dapat disimpulkan bahwa data instrumen *pretest* dan *posttest* kemampuan kosakata bahasa Arab berdistribusi normal karena sig. *posttest* sama dengan 0,085 dan nilai keduanya lebih besar dari 0,05.

Tes digunakan untuk menguji dampak media Maze terhadap kemampuan bahasa Arab. Tes dilakukan dua kali: sekali sebelum terapi (*pretest*) dan sekali setelah perlakuan (tes akhir). Pendekatan penelitian adalah *design of one group pretest and posttest* (Sugiyono, 2001). Hasil temuan penggunaan media Maze dengan strategi bermain gim pada keterampilan kosakata bahasa Arab siswa kelas V MIN 2 Kota Pasuruan disajikan pada bagian-bagian berikut ini.

Tabel 5. Kemampuan kosakata bahasa Arab siswa sebelum perlakuan

No.	Faktor yang dihitung	Data kelas nilai <i>pretest</i>
1	Rata-rata	58
2	Standar Deviasi	15.714
3	Nilai Maksimum	68

Hasil *pretest* yang dilakukan sebelum terapi ditunjukkan pada tabel di atas. Nilai tertinggi adalah 80 dan rata-rata hasil *pretest* kelas V MIN 2 Kota Pasuruan sebesar 58% dengan standar deviasi 15,714. Peneliti melanjutkan ke tahap *treatment* berdasarkan hasil observasi awal dan *pretest*.

Siswa kelas lima dipisahkan menjadi enam kelompok yang masing-masing terdiri dari empat hingga lima anak. Metode bermain digunakan untuk melakukan penelitian ini. Hal ini sejalan dengan pernyataan Yuni & Fatmawati (2021) bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mendorong siswa untuk lebih terlibat dan bersemangat dalam belajar. Setiap kelompok yang telah dibagi memiliki sejumlah tugas yang harus dipenuhi. Setiap grup harus melewati tiga tahapan permainan. Empat kemampuan bahasa Arab hadir di masing-masing dari tiga tahap Maze.

Langkah awal permainan bersaing dengan cepat mengalahkan grup lain di permainan Maze. Setelah itu, siswa harus menuliskan *mufradat* yang mereka terima di atas kertas. Siswa juga menggunakan *kitabah* dan *maharah qira* pada tahap awal ini. *Maharah qiraah* atau kemampuan membaca diperlukan karena siswa harus membaca *mufradat* dengan cermat dengan melihat ilustrasi untuk bersaing dengan kelompok lain dalam permainan Maze. Menurut Mutholib (2015) membaca buku berbahasa Arab dengan seksama dapat membantu kemampuan menulis seseorang. Siswa kemudian diminta untuk menggunakan *maharah kitabah* saat menulis *mufradat* yang mereka pelajari dengan menyelesaikan Maze.

Setiap kelompok membuat lima contoh kalimat dengan menggunakan *mufradat* yang telah mereka peroleh pada putaran kedua. Setiap kelompok saat ini sedang mengasah pengetahuan *alkitabiah* mereka. Menulis merupakan kegiatan yang sulit. Munawarah & Zulkifli berpendapat bahwa menulis merupakan kompetensi tertinggi di antara empat keterampilan berbahasa. Setiap kelompok harus berkolaborasi untuk membuat contoh kalimat dasar yang sesuai baik dari segi aturan maupun makna. Tulisan Arab dan semantik yang benar merupakan salah satu tanda *Maharah Kitabah*. (Fajriah, 2015). Alasannya sederhana, mereka akan membacakan hasil temuan dari contoh kalimat mereka ke kelas nanti.

Setiap kelompok secara bergiliran membacakan hasil dari contoh kalimat yang telah dibuat pada tahap akhir permainan Maze. Pada tahap ketiga ini, masing-masing kelompok

menggunakan keterampilan berbicara dan mendengar (maharah istima'). (mahara kalam). Menurut Lida Holida Mahmud dkk. (2020), latihan dan latihan yang sering diperlukan untuk meningkatkan maharah kalam dan maharah istima. Alhasil, pada tahap ketiga ini, setiap kelompok secara bergiliran membacakan contoh-contoh frasa hasil diskusi kelompok di depan kelas. Tugas kelompok lain adalah mendengarkan dan mengoreksi contoh kalimat yang kurang tepat.

Posttest adalah fase berikutnya. Setelah siswa kelas V diberikan perlakuan atau treatment dengan menggunakan media pembelajaran Maze, diberikan *posttest*. Tentunya tidak terlepas dari empat keterampilan berbahasa Arab saat menguji kosakata dalam bahasa Arab. (Iswanto, 2017). Oleh karena itu, keberadaan empat maharah—yaitu maharah istima', kalam, qira'ah, dan kitabah—tidak dapat dipisahkan dari soal *pretest* dan *posttest*. Ada 20 soal latihan pada *pretest* dan *posttest*, masing-masing terdiri dari empat soal dan lima soal. Hendri menyebutkan dalam Rahmawati (2019) Anda harus terlebih dahulu mempelajari kosakata untuk memperoleh keterampilan bahasa Arab atau maharah sebagai alat komunikasi. (mufradat). Oleh karena itu, 4 maharah tersebut digunakan untuk mengelompokkan soal-soal untuk menentukan apakah penguasaan kosakata dapat diterapkan atau tidak. Hasil *posttest* siswa kelas V MIN 2 Kota Pasuruan ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Kemampuan kosakata bahasa Arab siswa setelah perlakuan

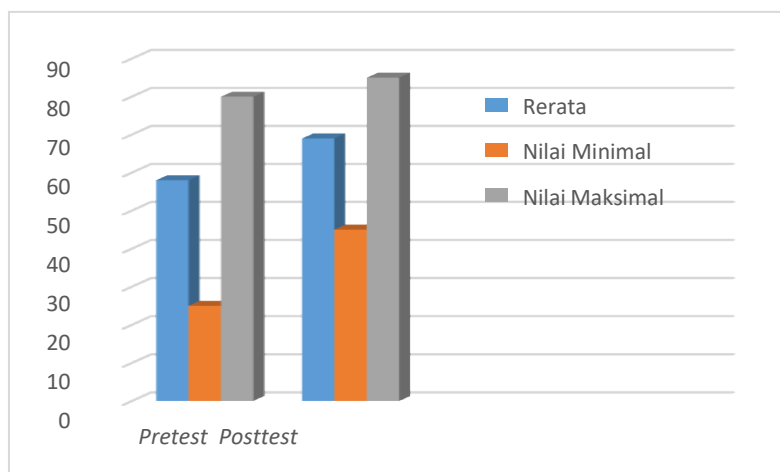
No	Faktor yang dihitung	Data kelas nilai <i>pretest</i>
1	Rata-rata	69
2	Standar Deviasi	12.919
3	Nilai	87

Selain itu, tes yang melibatkan analisis data dilakukan. Membandingkan kemampuan kosakata bahasa Arab antara *pretest* dan *posttest*, menggunakan uji-t berpasangan (paired sample t-test). Uji-t sampel berpasangan digunakan untuk menguji klaim bahwa platform pembelajaran Maze berdampak pada kemampuan bahasa Arab siswa kelas V MIN 2. Kota Pasuruan.

Tabel 7. Hasil uji paired sample test *Pretest-Posttest* kemampuan kosakata bahasa Arab

	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper
Pretest-posttest	-19.103	13,020	2.418	-24.056	-14.151	-7.901	28	.000

Penggunaan media Maze dapat dipastikan berpengaruh terhadap kemampuan kosakata bahasa Arab siswa kelas V MIN 2 Kota Pasuruan karena peneliti menggunakan prinsip probabilitas untuk menguji nilai *pretest* dan *posttest* yaitu Tolak H_0 jika $Sig. \leq \alpha 0.05$ setelah dilakukan pengolahan data diperoleh Sig. (2-tailed) dari 0,000 dimana sig. lebih kecil dari 0,05. Kajian Ramadhani & Zulminiati (2021) bahwa media Maze dapat membantu proses pembelajaran didukung oleh hal tersebut. Diagram rekapitulasi data *pretest* dan *posttest* dapat digunakan untuk menentukan apakah pengaruh yang terjadi merupakan pengaruh yang baik.



Gambar 2. Rekapitulasi pretest dan posttest peningkatan hasil belajar pada kemampuan kosakata bahasa Arab

Berdasarkan diagram di atas, telah terjadi peningkatan atau dengan kata lain peningkatan kemampuan kosakata bahasa Arab siswa kelas V MIN 2 Kota Pasuruan setelah diberi perlakuan dengan media Maze. Hal ini mendukung penelitian Walimatul Fara dkk. (2021) yang menyatakan bahwa metode bermain dapat meningkatkan penguasaan kosakata dengan perbedaan hasil belajar yang nyata sebelum dan sesudah metode bermain digunakan. Rata-rata *pretest* yaitu hanya 58% dengan skor maksimal 80, dan rata-rata *posttest* yaitu 69% dengan skor maksimal 85, keduanya menunjukkan hal tersebut. Angka terendah dan maksimum, yang keduanya meningkat, juga dapat digunakan untuk menunjukkan peningkatan ini.

Untuk mengetahui gambaran umum peningkatan skor kosakata bahasa Arab sebelum dan sesudah pemberian perlakuan, dilakukan uji normalitas gain pada tahap akhir. Hasil tes *N-gain* keterampilan kosakata bahasa Arab pretes-postes ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 8. Hasil uji normalitas gain Pretest-Posttest kemampuan kosakata bahasa Arab

Nilai	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_score	29	-.35	.77	0.7684	.25427
ngain_persen	29	-34.78	77.36	76.8471	25.42705
Valid N (listwise)	29				

Rata-rata uji *N-gain Score* n adalah 0,76, seperti yang terlihat pada tabel hasil pengujian *N-Gain percent* di atas melalui aplikasi SPSS. Karena $g > 0,7$, angka ini dianggap memenuhi syarat yang tinggi. Sedangkan rata-rata nilai persen *N-Gain percent* untuk media pembelajaran Maze adalah 76,84, angka ini dapat dikatakan efektif karena lebih tinggi dari 76. Berdasarkan uji normalitas gain, kemampuan kosakata bahasa Arab siswa dapat ditingkatkan secara efisien dengan menggunakan pembelajaran Maze siswa kelas V MIN 2 Kota Pasuruan. Penelitian Hasballah et al. (2021) juga menunjukkan bahwa Maze merupakan alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa sehingga dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran.

3.2. Pengaruh Penggunaan Media Maze terhadap Kerja Sama Tim Siswa

Setelah proses pembelajaran dan *Posttest* selesai, siswa diberikan angket untuk diisi, yang merupakan langkah selanjutnya. Penyelesaian angket ini dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana kerja sama tim siswa kelas V dalam menerapkan strategi bermain dipengaruhi oleh materi pembelajaran Maze.

Dalam penelitian ini, kerja sama tim dievaluasi menggunakan kuesioner yang mencakup faktor tanggung jawab, partisipasi, dan bimbingan. Keberhasilan suatu tim dalam bekerja sama menyelesaikan suatu pekerjaan atau proyek ditentukan oleh ketiga indikasi tersebut di atas. Karena terapi dengan media pembelajaran Maze dilaksanakan dengan pendekatan bermain dimana kelas V dibagi menjadi beberapa kelompok, maka kolaborasi ini perlu dikuantifikasi.

Dari hasil yang didapat melalui rumus $CR = 1 - \frac{\sum E}{N \times k}$ didapatkan hasil sebesar 91%. Hal ini menunjukkan betapa efektifnya kerja sama anak-anak kelas V MIN 2 Kota Pasuruan dalam tim Maze playing masing-masing. Temuan SPSS menunjukkan validitas setiap tanggapan kuesioner, memungkinkan pemahaman yang jelas tentang frekuensi setiap tanggapan untuk setiap indikasi.

Tanggung jawab adalah tanda pertama. Secara alami, itu membutuhkan rasa tanggung jawab dari setiap anggota tim. Seseorang dengan rasa tanggung jawab akan mengerjakan pekerjaan yang ditugaskan kepadanya dengan baik dan tidak menunda-nunda. (Letsoin & Ratnasari, 2020). Anggota mengalami rasa malu dan rasa hormat satu sama lain ketika bekerja sama untuk menyelesaikan tugas karena rasa tanggung jawab.

Kontribusi berfungsi sebagai indikator kedua. Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan sumbangan sebagai pemberian atau sumbangan. Setiap kontribusi yang diberikan anggota kelompok kepada kelompok sehubungan dengan tugas yang diberikan dalam bentuk peran, pemikiran, gagasan, dan sebagainya disebut sebagai kontribusi. (Ibrahim et al., 2021). Serupa dengan akuntabilitas, kontribusi ini merupakan faktor dalam menentukan apakah suatu kelompok akan berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya.

Indikator akhir kuesioner kerja tim adalah instruksi. Efektivitas pengajaran mempengaruhi kemampuan kelompok untuk menyelesaikan tugas yang ada. Menurut Siti (2022), instruksi, atau yang biasa disebut instruksi, sangat penting dalam pengaturan kelompok karena dengan instruksi kerja yang tepat, suatu kelompok dapat berhasil melakukan tugas yang diberikan tanpa menyimpang. Dengan instruksi yang tepat, anggota kelompok akan dapat memahami beberapa pekerjaan masing-masing.

Tabel 9. Hasil CR dan CS kuesioner kerja sama tim siswa kelas V

Partisipan	CR	CR
Keseluruhan (N = 29)	0,91	0,72

Hasil CR dan CS berikut analisis item ditampilkan pada tabel di atas. Hasil CR dan CS masing-masing adalah 0,91 dan 0,72. Grafik ini menunjukkan bahwa skala Guttman yang dibuat oleh peneliti lebih unggul dari nilai referensi CR 0,9 dan nilai referensi CS 0,6. Selain itu, dapat diklaim bahwa skor keseluruhan dapat digunakan untuk meramalkan pola respons seseorang berkat CR dan CS. Menurut temuan tersebut, didukung oleh penelitian Letsoin & Ratnasari (2020) bahwa kerja sama yang efektif juga berkontribusi pada hasil pekerjaan yang produktif. Ini bisa berarti bahwa jika seorang siswa berkolaborasi dengan orang lain dalam sebuah tim, ia akan menyelesaikan tugas sesuai dengan kesepakatan (sebagai tanda tanggung jawab sebagai anggota tim), berpartisipasi aktif dalam semua kegiatan tim (tanda kontribusi sebagai tim). anggota), dan memahami serta menyelesaikan tugas sesuai dengan instruksi yang diberikan. (sebagai salah satu bentuk anggota yang memahami petunjuk yang telah diberikan).

4. Simpulan

Penggunaan media Maze merupakan salah satu solusi yang menurut penelitian dapat digunakan untuk menjawab permasalahan yang dihadapi siswa kelas V MIN 2 Kota Pasuruan saat pembelajaran bahasa Arab. Berdasarkan hasil T1 dan T2 penelitian ini, penggunaan media Maze terhadap kemampuan berbahasa Arab ditemukan efektif. Hal ini terlihat dari hasil uji *N-Gain percent* yang menunjukkan proporsi sebesar 76% pada kelompok tinggi. Perhitungan tanggapan kolaboratif siswa menghasilkan CS 0,91 dan CS 0,72 pada kelompok baik. Hasilnya, penggunaan media Maze terbukti dapat meningkatkan kolaborasi dan keterampilan kosakata bahasa Arab. Rekomendasi berikut dapat dibuat berdasarkan temuan penelitian ini dan diharapkan dapat membantu pendidik dan peneliti masa depan: Pertama, guru dapat menggunakan media Maze untuk mengajar siswa bahasa Arab atau terminologi maharah lainnya. Kedua, ketika akhirnya menjadi instruktur, peneliti harus mampu memotivasi siswa untuk belajar dengan menggunakan teknik, metodologi, dan perangkat pembelajaran. Ketiga, disarankan kepada peneliti lain yang melakukan studi perbandingan menggunakan berbagai subjek dan setting untuk mendapatkan temuan yang berbeda. Keempat, sarjana lain yang melakukan penelitian yang relevan dapat memanfaatkan kesimpulan penelitian ini sebagai pedoman.

Daftar Rujukan

- Arifin, Z. (2020). Metodologi Penelitian Pendidikan. *Jurnal Al-Hikmah*, 1(1).
- Arindhita, A. R. (2020). Pengaruh Komunikasi, Kerja sama Tim Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada Pt. Pg Candi Baru Sidoarjo. *Journal De Physique(Main Title)*. [Http://Eprints.Ubhara.Ac.Id/796/](http://Eprints.Ubhara.Ac.Id/796/)
- Azizah, H. N. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui PenggunaanMedia Word Wall. *Alsuniyat*, 1(1), 1–16. [Https://Doi.Org/10.17509/Alsuniyat.V1i1.24212](https://Doi.Org/10.17509/Alsuniyat.V1i1.24212)
- Fajriah, Zahratun. (2015). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar (Penelitian Tindakan Pada Siswa Kelas I Mi Nurul Hakimkediri Lombok Barat Tahun 2015). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 107–126. [Https://Doi.Org/10.21009/jpu.091](https://Doi.Org/10.21009/jpu.091).
- Hasballah, J., Fitriani, D., & Sariyani, R. (2021). *Pengembangan Media Maze HijaiyyahUntuk Menstimulasi Minat Membaca Iqra' Pada Anak Usia Dini*.
- Ibrahim, F. E., Djuhartono, T., & Sodik, N. (2021). Pengaruh Kerja sama Tim TerhadapKinerja Karyawan Di Pt Lion Superindo. *Jurnal Arastirma*, 1(2), 316. [Https://Doi.Org/10.32493/Arastirma.V1i2.12369](https://Doi.Org/10.32493/Arastirma.V1i2.12369)
- Iswanto, R. (2017). Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pemanfaatan Teknologi. *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, 1(2), 139. [Https://Doi.Org/10.29240/jba.V1i2.286](https://Doi.Org/10.29240/jba.V1i2.286)
- Letsoin, V. R., & Ratnasari, S. L. (2020). Pengaruh Keterlibatan Karyawan, Loyalitas KerjaDan Kerja sama Tim Terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal Dimensi*, 9(1), 17–34. [Https://Doi.Org/10.33373/Dms.V9i1.2316](https://Doi.Org/10.33373/Dms.V9i1.2316)
- Lida Holida Mahmud, Mia Perlina, Tryana, Iyehezkiel, & Djasminar Anwar. (2020). Bercerita : Upaya Meningkatkan Kecerdasan Berbahasa Anak Usia Dini. *ProsidingSenantias*, 1(1), 953–962.
- Mafudah, A. L. (2016). Pengaruh Pemahaman Kurikulum, Motivasi Kerja, Dan Kepemimpinan Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru Smk. *Economic Education Analysis Journal*, 5(2), 519–531. [Http://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Eeaj](http://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Eeaj)
- Mutholib, A. (2015). Lu'batul Qâmûs: Cara Unik Memperkaya Mufradât. *Arabia*, 7(1), 65–87. [Http://Digilib.Iain-Palangkaraya.Ac.Id/529/2/Bab.Ii.Pdf](http://Digilib.Iain-Palangkaraya.Ac.Id/529/2/Bab.Ii.Pdf)
- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Strategi TeamGims Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bilangan Romawi Bagi Siswa Tunarungu Kelas Iv Sdlb. *Jurnal Asesmen DanIntervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 20(1), 40–51. [Https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jet/Article/View/21734](https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jet/Article/View/21734)

- Oktavia, M., & Prasasty, A. T. (2019). Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan. *Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan One Group Pre And Post Test, November*, 596–601. <https://doi.org/10.30998/Simponi.V0i0.439>
- Ramadhani, C., & Zulminiati, Z. (2021). Efektivitas Permainan Big Maze Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak An-Nur. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 18(2), 90–95. <https://doi.org/10.17509/Edukids.V18i2.33955>
- Romdani, A.-M., & Andriyani, L. (2021). 730 | *Konferensi Nasional Bahasa Arab (Konasbara) VII 2021*. 730–742.
- Siti, F. (2022). *Pengaruh Kerja sama Tim, Komunikasi, Lingkungan Kerja, Dan Kompensasi Karyawan Terhadap Kinerja Karyawan Pasca Merger Bank Syariah Indonesia (Studi Kasus Pt Bank Syariah Indonesia Tbk Kcp Banyuwangi Kertosari)*.
- Sugiyono, A. (2001). *Metodologi Ekonomi Positivisme **. January 2001, 1–10. <https://doi.org/10.13140/2.1.4065.9841>
- Walimatul Fara, E., Kholisin, K., & Maziyah, L. (2021). Developing Lectora Based-Mind Mapping Interactive Media For Learning Arabic Nouns And Verbs/ *التداعجية الوائمة على الخرائط الذهنية المبنية إلى تطوير وسائل الإعلام Lectora للتداعجية الوائمة والندع ال. إيجاز عربي*. *Ijaz Arabi Journal Of Arabic Learning*, 4(3), 649–666. <https://doi.org/10.18860/Ijazarabi.V4i3.13332>
- Yulianto, A. (2020). Pengujian Psikometri Skala Guttman Untuk Mengukur. *Jurnal Psikologi : Media Ilmiah Psikologi*, 18(2009), 38–48.
- Yuni, N. F., & Fatmawati, F. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Magnetik Maze Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Bagi Anak Kesulitan Belajar Membaca. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 9(2)