
**PENGARUH MEDIA PERMAINAN BERGAMBAR *DIRECTOR*
DAN PENGUASAAN KOSAKATA
TERHADAP KEMAMPUAN MENERJEMAHKAN TEKS BAHASA ARAB**

Euis Hidayati

Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

hidayatieuis@gmail.com

Chusaery Rusdy Syarif

Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstract

This study aims at the effect of the use of director picture game media and vocabulary mastery of the ability to translate Arabic texts. The objective of this research is students of MTsN Banjarsari Lebak Academic Years 2013/2014. The method of this research is an experimental method with 2X2 factorial design. The sampel consist of 60 students (30 students for experimental class and 30 students for control class). The research instruments is a vocabulary test and ability to translate Arabic texts. The technique of data analysis is an Anova of two paths. This study describes that the use of director picture game media and vocabulary mastery effect on the ability to translate Arabic texts MTsN Banjarsari eighth grade students. This study attempted to increase of the ability to translate Arabic texts.

Keywords: Director Picture Game Media, Vocabulary Mastery, the Ability Translating Arabic Text

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media permainan bergambar *director* dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab. Objek pada penelitian adalah siswa MTsN Banjarsari Kabupaten Lebak tahun pelajaran 2013/2014. Metode penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain faktorial 2X2. Sampel terdiri dari 60 siswa (kelas eksperimen 30 siswa dan kelas kontrol 30 siswa). Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes penguasaan kosakata dan tes kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab. Teknik analisis data menggunakan Uji Anova Dua Jalur. Dari penelitian ini menggambarkan bahwa penggunaan media permainan bergambar *director* dan penguasaan kosakata berpengaruh terhadap kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab siswa kelas VIII MTsN Banjarsari. Penelitian ini mencoba untuk meningkatkan kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab.

Kata kunci: Media Permainan Bergambar *Director*, Penguasaan Kosakata, Kemampuan Menerjemahkan Teks Bahasa Arab.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran bahasa asing atau bahasa kedua di madrasah atau sekolah yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan serta menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa Arab baik reseptif maupun produktif. Kemampuan reseptif yaitu kemampuan untuk memahami pembicaraan orang lain dan memahami bacaan. Kemampuan produktif yaitu kemampuan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi baik secara lisan maupun secara tertulis.

Berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman di MTsN Banjarsari Lebak, kemampuan siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab kurang mendapatkan hasil optimal.

Beberapa permasalahan yang dialami yaitu: siswa cenderung tidak begitu tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Arab, siswa banyak mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Arab, siswa kurang memahami makna kosakata jika dirangkai dalam bentuk kalimat utuh, dan guru cenderung belum memanfaatkan media pembelajaran bahasa Arab yang variatif dan menarik bagi siswa.

Pada dasarnya guru dapat memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat dewasa ini untuk membuat media pembelajaran yang variatif serta relevan dengan perkembangan zaman sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi siswa. Salah satu produk teknologi komputer yang dapat dimanfaatkan untuk media

pembelajaran adalah *software Macromedia Director MX* dengan fasilitas video, audio, teks, warna, grafik, dan animasi.

Selain itu, kosakata sebagai salah satu komponen bahasa memiliki peranan penting dalam membantu siswa menerjemahkan teks bahasa Arab. Penguasaan kosakata yang baik merupakan salah satu syarat yang mendukung siswa untuk memenuhi kemampuan menerjemahkan teks dengan baik dan benar.

Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu dilakukan pengkajian secara mendalam untuk mengetahui penggunaan media permainan bergambar *director* dan penguasaan kosakata serta pengaruhnya terhadap kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab kelas VIII MTsN Banjarsari Kabupaten Lebak.

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Apakah terdapat perbedaan kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab antara siswa yang menggunakan media gambar *director* dengan siswa yang menggunakan media gambar konvensional?
- b. Apakah terdapat perbedaan kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab antara siswa kelompok penguasaan kosakata tinggi dengan siswa kelompok penguasaan kosakata rendah?
- c. Apakah terdapat interaksi antara media gambar *director* dan penguasaan kosakata dalam pengaruhnya terhadap kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab?
- d. Apakah terdapat perbedaan kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab antara siswa yang menggunakan media gambar *director* pada kelompok siswa penguasaan kosakata tinggi dengan siswa yang menggunakan media gambar konvensional pada siswa kelompok penguasaan kosakata tinggi?
- e. Apakah terdapat perbedaan kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab antara siswa yang menggunakan media gambar *director* pada siswa kelompok penguasaan kosakata rendah dengan siswa yang belajar menggunakan media gambar konvensional pada siswa kelompok penguasaan kosakata rendah?
- f. Apakah terdapat perbedaan kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab antara

siswa yang menggunakan media gambar *director* pada siswa kelompok penguasaan kosakata tinggi dengan siswa yang menggunakan media gambar konvensional pada siswa kelompok penguasaan kosakata rendah?

- g. Apakah terdapat perbedaan kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab antara siswa yang menggunakan media gambar konvensional pada siswa kelompok penguasaan kosakata tinggi dengan siswa yang menggunakan media gambar konvensional pada siswa kelompok penguasaan kosakata rendah?

3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

- a. Perbedaan kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab antara siswa yang menggunakan media permainan bergambar *director* dengan siswa yang menggunakan media gambar konvensional.
- b. Perbedaan kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab antara siswa kelompok penguasaan kosakata tinggi dengan siswa kelompok penguasaan kosakata rendah.
- c. Interaksi antara media permainan bergambar *director* dan penguasaan kosakata dalam pengaruhnya terhadap kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab.
- d. Perbedaan kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab antara siswa yang menggunakan media permainan bergambar *director* pada kelompok siswa penguasaan kosakata tinggi dengan siswa yang menggunakan media gambar konvensional pada siswa kelompok penguasaan kosakata tinggi.
- e. Perbedaan kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab antara siswa yang menggunakan media permainan bergambar *director* pada siswa kelompok penguasaan kosakata rendah dengan siswa yang belajar menggunakan media gambar konvensional pada siswa kelompok penguasaan kosakata rendah.
- f. Perbedaan kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab antara siswa yang menggunakan media permainan bergambar *director* pada siswa kelompok penguasaan kosakata tinggi dengan siswa yang menggunakan media gambar

- konvensional pada siswa kelompok penguasaan kosakata rendah.
- g. Perbedaan kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab antara siswa yang menggunakan media gambar konvensional pada siswa kelompok penguasaan kosakata tinggi dengan siswa yang menggunakan media gambar konvensional pada siswa kelompok penguasaan kosakata rendah.

B. KAJIAN TEORETIK

1. Kemampuan Menerjemahkan Teks Bahasa Arab

Menurut Ma'luf (1986: 60) dalam Al Farisi (2011: 21) kata terjemah berasal dari bahasa Arab, yakni *ترجمة*, yang mengandung arti menjelaskan dengan bahasa lain atau memindahkan makna dari satu bahasa ke dalam bahasa lain. Berdasarkan pengertian ini, terjemah mengandung arti menjelaskan makna satu bahasa ke bahasa lain.

Kemampuan menerjemahkan dalam taksonomi Bloom termasuk ke dalam ranah kognitif C2 yaitu termasuk aspek pemahaman. Aspek pemahaman meliputi perilaku menerjemahkan, menafsirkan, menyimpulkan, atau memperhitungkan konsep dengan menggunakan kata-kata atau simbol-simbol lain yang dipilihnya sendiri (Suparman, 2004: 95).

Kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab merupakan bagian dari kemampuan membaca dengan teknik membaca diam (*al-qira'ah al-shamitah*). Membaca diam atau disebut juga membaca dalam hati lazim dikenal dengan membaca pemahaman, yaitu membaca dengan tidak melafalkan simbol-simbol tertulis berupa kata-kata atau kalimat yang dibaca. Tujuan membaca dalam hati adalah penguasaan isi bacaan, atau memperoleh informasi sebanyak-banyaknya tentang isi bacaan dalam waktu yang cepat (Hermawan, 2013: 148). Maksud pernyataan tersebut yaitu kemampuan siswa dalam menerjemahkan teks bahasa Arab merupakan bagian dari kemampuan membaca diam dengan tujuan agar siswa menguasai isi bacaan dalam waktu yang cepat.

2. Media Permainan Bergambar

Kata media adalah bentuk jamak dari kata *medium*, yang berasal dari bahasa Latin *medius*, artinya tengah atau sedang. Dalam bahasa Indonesia bisa diartikan sebagai antara atau sedang. Media adalah bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses

penyajian informasi (Hosnan dan Suherman, 2013: 222). Pengertian tersebut berarti bahwa kata media memiliki arti tengah atau sedang, juga dapat diartikan sebagai saluran untuk proses penyajian informasi.

Menurut Heinich (1993) dalam Rusman (2011: 169) media merupakan alat saluran komunikasi. Olson (1974: 12) dalam Miarso (2011: 457) mendefinisikan *medium* sebagai teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan simbol dengan melalui rangsangan indera tertentu, disertai penstrukturan informasi. Kata media dalam bahasa Arab adalah perantara (*وسائط*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2011: 3). Menurut pendapat para ahli tersebut sangat jelas bahwa media merupakan saluran komunikasi dan teknologi dalam bentuk yang variatif yang disampaikan dari pengirim kepada penerima pesan.

Heinich, Molenda, Russel (1996: 8) dalam Hermawan (2013: 223) menyatakan bahwa media adalah saluran komunikasi termasuk film, televisi, diagram, materi tercetak, komputer, dan instruktur. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras (Rusman, 2011: 170).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang merupakan sarana fisik dan sarana komunikasi baik dalam bentuk cetak, audio-visual maupun *hardware*.

Menurut Rusman (2013: 167) dalam menggunakan media pembelajaran, seorang guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut di antaranya adalah efektivitas, relevansi, efisiensi, dapat digunakan, dan kontekstual. Hubbard (1985: 105) dalam Arsyad (2010: 77) mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan bentuk benda yang mudah untuk dicari di lingkungan sekitar dan mudah didapatkan, diantaranya : Papan tulis, Realia (obyek-obyek yang sesungguhnya yang dibawa ke kelas yang dapat ditangani dan dilihat oleh siswa), *Flashcards* (kartu gambar), Gambar-

gambar majalah, *Wall-charts* (peta dinding), *Tape-recorder*, dan *Overhead Projector* (OHP).

Media permainan bergambar merupakan salah satu media pembelajaran yang termasuk ke dalam kelompok multimedia yang dikembangkan dari model *instructional games*. Tujuan *instructional games* adalah untuk menyediakan pengalaman belajar yang memberikan fasilitas belajar untuk menambah kemampuan siswa melalui bentuk permainan yang mendidik. *Instructional games* tidak perlu menirukan realita namun dapat memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi siswa (Rusman, 2013: 236).

Media pembelajaran dengan *Instructional Games* dapat dikembangkan dengan menggunakan *software Macromedia Flash, Director, Delpi, Paskal, Direktor MX* atau program lainnya (Rusman, dkk, 2011: 161). Crieswell (1989: 20) dalam Rusman (2013: 149) mengemukakan bahwa *instructional games* dikembangkan berdasarkan atas pembelajaran menyenangkan, di mana peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan.

Vaughan (2006) dalam Sutopo (2012: 102-103) mengatakan bahwa multimedia merupakan kombinasi antara teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan melalui komputer atau peralatan elektronik dan digital. Jika menggunakan bersama-sama elemen multimedia tersebut seperti gambar dan animasi yang dilengkapi dengan suara video clip, dan informasi dalam bentuk teks, maka akan dapat memberikan makna yang jelas kepada orang yang memerlukannya. Setiap objek multimedia memerlukan cara penanganan tersendiri, dalam hal kompresi data, penyimpanan, dan pengambilan kembali untuk digunakan. Multimedia terdiri dari beberapa objek, yaitu grafiks, *image*, animasi, audio, video, dan link interaktif.

Director adalah *software* yang dikembangkan oleh *Macromedia* (seperti *Flash* dan *Dreamweaver*) namun kini sudah dikuasai oleh *Adobe*. *Director* biasa digunakan untuk pembuatan multimedia interaktif pada media CD/DVD atau singkatnya disebut CD *interactive* untuk video tutorial, permainan atau pembelajaran untuk anak-anak, profil pribadi atau perusahaan, CD data pendamping buku, komik interaktif, *information Kioks, Interface*, dan presentasi. *Director* mampu mengimport banyak format seperti berikut ini :

- 1) Movie format: VCD, DVD dan AVI, dan lain-lain,
- 2) Bitmap: PSD (Photoshop), JPG, GIF, PNG, dan lain-lain,
- 3) Vector: SWF (Flash)
- 4) 3 Dimensi: W3D Shockwave 3D (*Truespace* dan *3Dstudiomax*)
- 5) Audio: WAV, MP3, MIDI

(Hendratman dan Robby, 2011: x-xi). Menurut Susilana dan Riyana (2007: 21-22) keuntungan multimedia dengan bentuk media permainan bergambar adalah :

- 1) Siswa memiliki pengalaman yang beragam dari segala media.
 - 2) Dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi.
 - 3) Sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri.
- Sementara keterbatasannya adalah :
- 1) Biaya yang dibutuhkan cukup mahal.
 - 2) Memerlukan perencanaan yang matang dan tenaga yang profesional.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa setiap media memiliki keuntungan dan keterbatasannya masing-masing. Demikian halnya dengan media permainan bergambar *director* pada penelitian ini.

3. Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

Kosakata adalah satuan terkecil yang ikut menentukan kekuatan bahasa. Setiap bahasa memiliki kekayaan kosakata yang tentu saja tidak sama (Hermawan, 2013: 64). Penguasaan kosakata siswa merupakan prasyarat untuk menerjemahkan teks. Penguasaan kosakata siswa dapat diukur melalui tes kosakata baik itu tes objektif maupun tes subjektif. Tes objektif dalam penguasaan kosakata bisa dilakukan dengan cara menentukan jawaban melalui bentuk soal *multiple choice* dan tes subjektif dengan bentuk soal esai (Jubaidah: 2006: 47). Tingkatan kosakata seorang siswa merupakan indeks yang baik untuk mengetahui IQ siswa. Dari beberapa penelitian dijelaskan bahwa ujian kosakata mempunyai korelasi yang tinggi dengan ujian kemampuan membaca (Tarigan, 2011: 17).

Menurut Effendy (2004: 98-99) ada beberapa aspek yang harus dikuasai oleh siswa dalam penguasaan makna kosakata bahasa Arab yaitu :

- a. Konteks yang menjelaskan arti kata-kata, siswa mampu menjelaskan arti kata dengan pemberian konteks. Misalnya,

- kata paman (عمُّ) dapat diberikan konteks bapak saya mempunyai saudara namanya Ahmad (فأحمد عمِّي أبي له أخ اسمه أحمد).
- Pendefinisian, siswa mampu menjelaskan arti kata ini melalui pendefinisian kalimat. Misalnya untuk menjelaskan arti kata paman (الخال) diberikan definisi paman adalah saudara ibu dan bibi adalah saudara ibu (الخال أخ) (الأم – الخالة أخت الأم).
 - Sinonim, siswa mampu menjelaskan arti kata melalui sinonim yang kata tersebut. Misalnya kata lupa (سهى) memiliki sinonim lupa (نسى).
 - Antonim, siswa mampu menjelaskan arti kata melalui sinonim yang kata tersebut. Misalnya, orang yang sukses (ناجح) memiliki antonim orang yang gagal (راسب).
 - Gambar, siswa mampu menjelaskan arti kata melalui gambar dan dapat pula berbentuk diagram. Misalnya kalimat kami shalat isya berjama'ah (نصلي صلاة) (العشاء جما).
 - Dramatisasi, siswa mampu menjelaskan arti kata melalui gerakan atau tindakan terutama untuk kata kerja. Misalnya guru memberikan contoh gerakan menulis dan duduk dengan kata (اجلس dan اكتب).
 - Real Objek, siswa mampu menjelaskan arti kata melalui benda-benda alamiah yang dibawa ke dalam kelas oleh guru. Misalnya siswa menebak kosakata ketika guru menunjukkan pulpen dan buku (قلم dan كتاب).

C. METODOLOGI PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN Banjarsari di Desa Cisampih, Kecamatan Banjarsari, Kabupaten Lebak, Provinsi Banten. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester II Tahun Pelajaran 2013/2014, dengan memperhatikan jadwal pelajaran pada sekolah dimaksud.

2. Metode Penelitian

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Menerjemahkan Teks bahasa Arab

No	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
1	Menerjemahkan teks struktur jumlah ismiyah	1,2,4,9,15,17,20	7
2	Menerjemahkan teks struktur jumlah fi'liyah	3,5,6,7,10,13,19	7
3	Menerjemahkan teks struktur nashbul mudhari' an	8,11,12	3
4	Menerjemahkan teks struktur nashbul mudhari' lan	14,16,18	3
Jumlah			20

Sumber (SKL Bahasa Arab Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah)

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yang terdiri dari variabel terikat kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab, variabel bebas media permainan bergambar *director*, dan variabel moderator penguasaan kosakata. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *factorial 2X2*. Variabel bebas penggunaan media diklasifikasikan menjadi penggunaan media permainan bergambar *director* dan media gambar konvensional. Variabel bebas atribut penguasaan kosakata diklasifikasikan menjadi penguasaan kosakata tinggi dan penguasaan kosakata rendah.

3. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Negeri Banjarsari Kabupaten Lebak Tahun Pelajaran 2013/2014 berjumlah 190 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *Simple Random Sampling*, dengan jumlah sampel yang diambil 31% maka jumlah sampel 60 orang yang diperoleh masing-masing kelas eksperimen 30 orang dan kelas kontrol 30 orang.

4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini terdapat dua jenis yaitu penguasaan kosakata dan kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab. Data penguasaan kosakata diperoleh dari tes penguasaan kosakata siswa yang sudah diujicobakan. Instrumen tes ini digunakan untuk membedakan siswa yang memiliki penguasaan kosakata tinggi dan rendah. Data kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab siswa diperoleh melalui instrumen tes kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab yang sudah diujicobakan dan diberikan sesudah perlakuan dilaksanakan.

Pada penelitian ini kisi-kisi instrumen yang digunakan adalah dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penguasaan Kosakata

No.	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
1.	Menguasai makna kata	1,2,3,4,5,12,13,14,15,16,20,22	12
2.	Menguasai sinonim	6,7	2
3.	Menguasai antonim	8,9	2
4.	Menguasai bentuk tunggal	17,18,19,21	4
5.	Menguasai bentuk jamak	10,11,23	3
Jumlah			23

(Jubaidah, 2006: 50)

5. Metode Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan menggunakan *software SPSS 20*.

Statistik Deskriptif

Teknik ini digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data dalam bentuk tabel distribusi, frekuensi, grafik, modus, median, mean, standar deviasi, dan varians.

Statistik Inferensial

Teknik ini digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Teknik ini dilakukan untuk menguji prasyarat yang mencakup :

a. Uji Normalitas

Uji kenormalan merupakan langkah awal dalam mengolah data secara statistik, terutama dalam menentukan statistik yang digunakan apakah menggunakan statistik parametrik atau non parametrik. Uji normalitas data awal tersebut menggunakan rumus Chi-Kuadrat (χ^2).

Hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut :

H_0 : data pada sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : data pada sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang dipilih menjadi responden berasal dari kelompok yang sama. Pengujian homogenitas dua kelompok pada penelitian ini dengan menghitung F_{ratio} antara varians terbesar dan varians terkecil dari kelompok yang diuji. Setelah itu dibandingkan dengan harga F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan hipotesis yang diuji yaitu:

H_0 : $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$: tidak terdapat perbedaan antara varians kelas eksperimen dan kelas kontrol atau kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen

H_0 : $\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$: terdapat perbedaan antara varians kelas eksperimen dan kelas kontrol atau kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen

c. Uji Hipotesis

Pada penelitian ini menggunakan eksperimen dengan desain *Factorial 2X2* maka analisis data menggunakan ANOVA dua jalur (*Two Ways-Anova*).

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Hasil analisis data kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab dijelaskan dalam tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Analisis Data Kemampuan Menerjemahkan Teks Bahasa Arab

Penguasaan Kosakata (B)	Sumber Statistik	Media Pembelajaran (A)		Total
		Media Permainan Bergambar Director(A1)	Media Gambar Konvensional (A2)	
Penguasaan Kosakata Tinggi (B1)	N	15	15	30
	\bar{X}	87,33	62,66	74,99
	SD	3,71	6,51	5,11
Penguasaan Kosakata Rendah (B2)	N	15	15	30
	\bar{X}	75,00	53,66	64,33
	SD	4,22	8,54	6,38
Total	N	30	30	60
	\bar{X}	81,16	58,16	69,66
	SD	3,96	7,52	5,74

Hasil pengujian hipotesis secara keseluruhan disajikan dalam tabel Anova dua jalur berikut :

Tabel 4. Hasil Uji Anova Dua Jalur

Sumber Variansi	Jumlah Kuadrat (JK)	dk	Rerata Jumlah Kuadrat (RJK)	F_{hitung}	F_{tabel}	Interpretasi	Keputusan
Antar Group A (Baris)	11523,393	28	11523,393	1512,869	4,20	$F_h > F_t$	Tolak H_0
Dalam Group B (Kolom)	256,995	28	256,995	6,049	4,20	$F_h > F_t$	Tolak H_0
Dalam Group AB (interaksi)	2425,837	28	2425,837	7,295	4,20	$F_h > F_t$	Tolak H_0

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan hal-hal sebagai berikut:

- Untuk Baris (penggunaan media permainan bergambar *director* dan media gambar konvensional), menunjukkan F_{hitung} sebesar 1512,869 dan F_{tabel} sebesar 4,20 ternyata $F_{hitung} 1512,869 > F_{tabel} 4,20$. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab siswa berdasarkan media pembelajaran. Media permainan bergambar *director* dapat meningkatkan kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab siswa secara signifikan.
- Untuk Kolom (penguasaan kosakata siswa), menunjukkan F_{hitung} sebesar 6,049 dan F_{tabel} sebesar 4,20. Ternyata $F_{hitung} 6,049 > F_{tabel} 4,20$. Hal ini menunjukkan kemampuan penguasaan kosakata siswa mempengaruhi kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab siswa.

- Untuk Interaksi, menunjukkan F_{hitung} sebesar 7,295 dan F_{tabel} sebesar 4,20. Ternyata $F_{hitung} 7,295 > F_{tabel} 4,20$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat interaksi yang signifikan antara media permainan bergambar *director* pada siswa yang memiliki kemampuan penguasaan kosakata tinggi maupun siswa yang memiliki kemampuan penguasaan kosakata rendah. Dengan demikian media permainan bergambar *director* mempengaruhi kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab siswa, baik yang memiliki kemampuan penguasaan kosakata tinggi maupun siswa yang memiliki kemampuan penguasaan kosakata rendah.

Untuk mengetahui mana yang lebih baik digunakan pada kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab siswa antara media permainan bergambar *director* dengan media gambar konvensional, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5. Rataan Masing-Masing Sel

Penguasaan Kosakata (B)	Kelompok Penelitian (Media)		Rataan Marginal
	A1	A2	
B1	87,33	62,66	74,99
B2	75,00	53,66	64,33
Rataan Marginal	81,16	58,16	

Berdasarkan tabel di atas, diketahui rataan marginal untuk A1 (Media permainan bergambar *director* adalah 81,16 sedangkan rataan marginal untuk A2 (media gambar konvensional) adalah 58,16. Dengan demikian rataan nilai A1 lebih besar daripada rataan A2 ($A1 > A2$). Hasil tersebut mengandung arti bahwa kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab siswa yang belajar dengan media permainan bergambar *director* (A1) lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media gambar konvensional (A2).

2. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan pengujian hipotesis, maka diperoleh hasil interpretasi sebagai berikut :

a. Perbedaan kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab siswa yang menggunakan media permainan bergambar *director* dengan siswa yang menggunakan media gambar konvensional

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab dengan menggunakan media permainan bergambar *director* lebih tinggi dari pada kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab dengan menggunakan media gambar konvensional. Maka, secara umum dapat dinyatakan bahwa media permainan bergambar *director* dapat mempengaruhi kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab siswa dibandingkan dengan media gambar konvensional. Hal ini terbukti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab siswa yang belajar dengan menggunakan media permainan bergambar *director* dengan kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab siswa yang belajar dengan menggunakan media gambar konvensional.

b. Perbedaan kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab siswa yang memiliki penguasaan kosakata tinggi dengan siswa yang memiliki penguasaan kosakata rendah

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab siswa yang memiliki penguasaan kosakata tinggi lebih tinggi dari pada kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab siswa yang memiliki penguasaan kosakata rendah.

Berdasarkan pengujian hipotesis di atas, ditemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab siswa yang memiliki penguasaan kosakata tinggi dengan penguasaan kosakata rendah. Hal ini berarti bahwa penguasaan kosakata berpengaruh terhadap kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab.

c. Interaksi penggunaan media permainan bergambar *director* dengan penguasaan kosakata terhadap kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab siswa

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa terdapat interaksi antara media permainan bergambar *director* dan penguasaan kosakata dalam pengaruhnya terhadap kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab siswa.

Berdasarkan pengujian hipotesis di atas, ditemukan bahwa terdapat interaksi antara media permainan bergambar *director* dan penguasaan kosakata dalam pengaruhnya terhadap kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab siswa. Hal ini berarti bahwa media permainan bergambar *director* dan penguasaan kosakata berpengaruh terhadap kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab siswa.

d. Perbedaan kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab antara siswa yang menggunakan media permainan bergambar *director* yang memiliki penguasaan kosakata tinggi dengan yang menggunakan media gambar konvensional yang memiliki penguasaan kosakata tinggi

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab siswa yang menggunakan media permainan bergambar *director* pada siswa yang memiliki penguasaan kosakata tinggi lebih tinggi dari pada kemampuan menerjemahkan

teks bahasa Arab siswa yang menggunakan media gambar konvensional pada siswa yang memiliki penguasaan kosakata tinggi.

Berdasarkan pengujian hipotesis di atas, ditemukan bahwa terdapat kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab antara siswa yang menggunakan media permainan bergambar *director* yang memiliki penguasaan kosakata tinggi mendapatkan nilai yang lebih tinggi dari pada siswa yang menggunakan media gambar konvensional. Hal ini berarti bahwa kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab siswa yang belajar dengan menggunakan media permainan bergambar *director* yang memiliki penguasaan kosakata tinggi memiliki hasil terjemahan yang lebih baik dari pada siswa yang belajar dengan menggunakan media gambar konvensional yang memiliki penguasaan kosakata tinggi.

Pernyataan di atas sejalan dengan kajian teoretik bahwa siswa yang memiliki penguasaan kosakata tinggi cenderung memiliki kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab dengan baik dan benar karena siswa tersebut memiliki perbendaharaan kosakata yang banyak sehingga mempermudah dan membantu proses menerjemahkan teks dengan baik dan benar dan siswa memiliki kecenderungan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

e. Perbedaan kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab siswa yang menggunakan media permainan bergambar *director* yang memiliki penguasaan kosakata rendah dengan yang menggunakan media gambar konvensional yang memiliki penguasaan kosakata rendah

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab antara siswa yang belajar dengan menggunakan media permainan bergambar *director* pada siswa yang memiliki penguasaan kosakata rendah *lebih tinggi* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media gambar konvensional pada siswa yang memiliki penguasaan kosakata rendah. Hal ini ternyata tidak sejalan dengan hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa siswa yang memiliki penguasaan kosakata rendah lebih tepat menggunakan media gambar konvensional.

f. Perbedaan kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab siswa yang menggunakan media permainan bergambar *director* yang memiliki penguasaan kosakata tinggi

dengan menggunakan media gambar konvensional yang memiliki penguasaan kosakata rendah

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab siswa yang menggunakan media permainan bergambar *director* yang memiliki penguasaan kosakata tinggi *lebih tinggi* dari pada siswa yang menggunakan media gambar konvensional pada siswa yang memiliki penguasaan kosakata rendah.

Berdasarkan pengujian hipotesis di atas, ditemukan bahwa terdapat perbedaan kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab antara siswa yang belajar dengan menggunakan media permainan bergambar *director* yang memiliki penguasaan kosakata tinggi dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media gambar konvensional yang memiliki penguasaan kosakata rendah.

g. Perbedaan kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab antara siswa yang menggunakan media gambar konvensional yang memiliki penguasaan kosakata tinggi dengan menggunakan media gambar konvensional pada siswa yang memiliki penguasaan kosakata rendah

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab antara siswa yang menggunakan media gambar konvensional yang memiliki penguasaan kosakata tinggi mendapatkan nilai yang *lebih tinggi* dari pada siswa yang menggunakan media gambar konvensional pada siswa yang memiliki penguasaan kosakata rendah.

Berdasarkan pengujian hipotesis di atas, ditemukan bahwa terdapat perbedaan kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab antara siswa yang belajar dengan menggunakan media gambar konvensional pada siswa yang memiliki penguasaan kosakata tinggi dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media gambar konvensional pada siswa yang memiliki penguasaan kosakata rendah.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data yang diperoleh, hasil pengujian hipotesis dan pembahasan penelitian, dikemukakan simpulan sebagai berikut :

1. Secara keseluruhan terbukti bahwa kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab siswa yang belajar dengan menggunakan media permainan

- bergambar *director* lebih tinggi dari pada siswa yang belajar dengan menggunakan media gambar konvensional. Dari temuan ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan bergambar *director* ternyata dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menerjemahkan teks bahasa Arab.
2. Secara keseluruhan terbukti bahwa kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab siswa yang memiliki penguasaan kosakata tinggi lebih tinggi dari pada siswa yang memiliki penguasaan kosakata rendah. Dari temuan ini dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata merupakan salah satu bagian yang sangat penting untuk diperhatikan dalam penelitian ini karena ternyata berpengaruh terhadap tingkat pencapaian kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab.
 3. Terdapat pengaruh interaksi antara media permainan bergambar *director* dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab. Dari temuan ini dapat disimpulkan terbukti bahwa media permainan bergambar *director* dan penguasaan kosakata merupakan dua variabel yang dapat meningkatkan kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab siswa.
 4. Bagi siswa yang belajar dengan menggunakan media permainan bergambar *director* pada siswa yang memiliki penguasaan kosakata tinggi lebih tinggi dari pada siswa yang menggunakan media gambar konvensional yang memiliki penguasaan kosakata tinggi. Dari temuan ini dapat disimpulkan ternyata bahwa penggunaan media permainan bergambar *director* menghasilkan kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab yang tinggi dan lebih tepat bagi siswa yang memiliki penguasaan kosakata tinggi.
 5. Bagi siswa yang belajar dengan menggunakan media permainan bergambar *director* pada siswa yang memiliki penguasaan kosakata rendah lebih tinggi dari pada siswa yang menggunakan media gambar konvensional yang memiliki penguasaan kosakata rendah. Dari temuan ini dapat disimpulkan bahwa ternyata penggunaan media permainan bergambar *director* dapat memberikan kesempatan kepada siswa yang memiliki penguasaan kosakata rendah untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
 6. Kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab antara siswa yang menggunakan media gambar *director* pada siswa yang memiliki penguasaan kosakata tinggi lebih tinggi dari pada kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab siswa yang menggunakan media gambar konvensional pada siswa yang memiliki penguasaan kosakata rendah. Dari temuan ini dapat disimpulkan bahwa ternyata penggunaan media permainan bergambar *director* lebih tepat untuk siswa yang memiliki penguasaan kosakata tinggi. Demikian juga sebaliknya bahwa ternyata media gambar konvensional lebih tepat untuk siswa yang memiliki penguasaan kosakata rendah.
 7. Kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab antara siswa yang menggunakan media gambar konvensional pada siswa kelompok penguasaan kosakata tinggi lebih tinggi dari pada kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab siswa yang menggunakan media gambar konvensional pada siswa kelompok penguasaan kosakata rendah.
- Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah diuraikan di atas, maka berikut ini diajukan beberapa saran kepada beberapa pihak terkait.
1. MTsN Banjarsari
Sebagai inovasi dalam pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran bahasa Arab, penggunaan media permainan bergambar *director* membutuhkan peralatan pendukung berbasis teknologi komputer dan fasilitas lainnya yang terkait.
 2. Guru Bahasa Arab
Berdasarkan hasil penelitian bahwa penggunaan media permainan bergambar *director* dapat meningkatkan kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab, maka guru diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memperhatikan beberapa hal yaitu :
 - a. Guru disarankan untuk berinovasi untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab

- b. Sebelum proses pembelajaran berlangsung, guru seyogyanya mengetahui penguasaan kosakata masing-masing siswa.
- c. Guru disarankan untuk merancang dan mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran Bahasa Arab sendiri dengan mempertimbangkan media pembelajaran bahasa Arab yang digunakan.
- d. Penilaian kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab siswa dilakukan secara rutin sesuai yang direncanakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan hasilnya dilakukan analisis sehingga guru memiliki instrumen penilaian kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab yang valid dan reliabel.
3. Para Peneliti Bidang Pendidikan Bahasa Arab
Sangat disadari bahwa masih banyak variabel media dan kondisi yang diduga ikut memberikan kontribusi bagi kemampuan siswa dalam menerjemahkan teks bahasa Arab. Oleh karena itu disarankan kepada para ahli peneliti di bidang pendidikan bahasa Arab seyogyanya melakukan pengkajian lebih jauh dan mendalam mengenai variabel-variabel lain yang dapat dianggap memberikan kontribusi terhadap kemampuan menerjemahkan teks bahasa Arab seperti penggunaan *Macromedia Flash*, gaya belajar siswa, kreativitas siswa, dan sebagainya.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hendratman, Hendri dan Robby. 2011, *The Magic of Director*, Bandung: Informatika.
- Miarso, Yusufhadi. 2011. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta : Kencana.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, Bandung : Alfabeta.
- Rusman, Kurniawan, Deni & Riyana, Cipi. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung : Alfabeta.
- Suparman, M. Atwi. 2004. *Desain Instruksional*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susilana, Rudi & Riyana, Cipi. 2007. *Media Pembelajaran*, Bandung: Wacana Prima.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Tarigan, Henry Guntur. 2011. *Pengajaran Kosakata*, Bandung: Angkasa
- Jubaidah, Siti, "Evaluasi Pengajaran Bahasa Arab dan Analisa Validitas Soal" (Juni 2006): Vol. 1

DAFTAR PUSTAKA

Al Farisi, M. Zaka. 2011. *Pedoman Penerjemahan Arab Indonesia*, Bandung : Remaja Rosdakarya.

Arsyad, Azhar. 2010. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Effendy, Ahmad Fuad. 2004. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, Malang : Misykat.