

## Analisis Validitas Instrumen Kuesioner Permainan Tebak Kata dalam Pembelajaran Mufradat di kelas 3 SMP MBS AR Fachruddin Yogyakarta

Siti Desi Hidayati\*, Hafidah, Muhammad Nanang Qosim, Imam Makruf

<sup>1</sup>Universitas Raden Mas Said Surakarta, Indonesia  
sitiesihidayati15@gmail.com

### Abstrak

Laporan ini membahas tentang analisis validitas instrumen kuesioner permainan tebak kata dalam pembelajaran mufradat di kelas 3 SMP MBS AR Fachruddin Yogyakarta. Metode yang digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk menjawab masalah penelitian yang berkaitan dengan data berupa angka dan program statistik. Hasil penelitian dari analisis validitas kuesioner permainan tebak kata menunjukkan bahwa setiap item pernyataan yang tercantum di dalamnya sudah valid berdasarkan perbandingan  $r$  hitung dan  $r$  table dengan menggunakan bantuan program SPSS. Maka Kuesioner tersebut dapat mengukur apa yang bisa diukur mengenai permainan tebak kata dalam pembelajaran mufradat di kelas 3 SMP MBS AR Fachruddin Yogyakarta.

Kata kunci : Analisis Validitas, Kuesioner, Permainan tebak kata.

### Abstract

*Write This report discusses the validity analysis of the word guessing game questionnaire instrument in mufradat learning in class 3 of SMP MBS AR Fachruddin Yogyakarta. The method used is a quantitative research method. Quantitative methods are a method used to answer research problems related to data in the form of numbers and statistical programs. The research results from the validity analysis of the word guessing game questionnaire show that each statement item listed in it is valid based on a comparison of  $r$  count and  $r$  table using the help of the SPSS program. So the questionnaire can measure what can be measured regarding word guessing games in mufradat learning in class 3 of SMP MBS AR Fachruddin Yogyakarta.*

**Keywords:** *Validity Analysis, Questionnaires, Guessing games.*

## I. PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa dunia yang memiliki ciri khas tersendiri, dengan struktur tata bahasa yang kompleks dan kekayaan leksikal yang memukau. Kemampuan berbahasa Arab di Indonesia pada kehidupan sudah populer sejak masuknya Agama Islam, karena indikator mempelajari nilai beragama adalah suatu yang penting untuk dipelajari. Masyarakat Indonesia berbahasa Arab dimulai dari masuknya agama Islam di Indonesia. Bagi pembelajar bahasa Arab, keterampilan berbicara dan

pemahaman kata-kata merupakan aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Berkembangnya bahasa Arab sejalan dengan berkembangnya pendidikan dan perdagangan yang menyebar luas (Furqan 2019)

Mufradat (kosakata) merupakan salah satu bahasan penting yang harus dimiliki oleh seseorang dalam mempelajari bahasa asing, termasuk juga Bahasa Arab (Muna, 2011). Perbendaharaan kosakata Bahasa Arab yang mencukupi dapat menunjang seseorang berkomunikasi dan menulis dengan baik menggunakan bahasa tersebut. Karena itu, diperlukan metode yang tepat dalam rangka pembelajaran kosakata Bahasa Arab agar kebutuhan perbendaharaan kosakata dalam pembelajaran dapat tercapai.

Pembelajaran bahasa arab di sekolah dapat berjalan dengan baik dan lancar sangat ditentukan oleh beberapa unsur antara lain: guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana, tujuan, metode, lingkungan yang mendukung dan penilaian. metode bahasa arab di sekolah merupakan salah satu unsur penunjang keberhasilan dalam pembelajaran pendidikan bahasa arab di sekolah.

Berdasarkan hal tersebut, pendidikan bahasa arab di sekolah menjadi salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh oleh siswa. Salah satu contohnya adalah di SMP MBS AR Fachruddin Yogyakarta. Pembelajaran pendidikan bahasa arab di sekolah dapat berjalan dengan sukses dan lancar sangat ditentukan oleh beberapa unsur antara lain: guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana, tujuan, metode, lingkungan yang mendukung dan penilaian.

Salah satu diantara unsur – unsur tersebut adalah metode. Peneliti mengamati bahwasanya diperlukan inovasi-inovasi pembelajaran bahasa arab terutama dalam penguasaan kosa kata (mufradat) di kelas 3 SMP AR Fachruddin. Agar para siswa mampu meningkatkan pemahaman mufradat dan lebih menguatkan hafalan mufradat yang akan mereka pelajari. Maka metode yang akan digunakan oleh peneliti untuk inovasi pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan memahami dan menghafal kosa kata yaitu permainan.

Permainan merupakan salah satu inovasi dalam proses pembelajaran, dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk menciptakan suasana kelas yang efektif dan menyenangkan. Permainan merupakan aktifitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan. Permainan yang akan peneliti gunakan adalah permainan tebak kata. Permainan ini adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok menebak kata yang ada dikartu-kartu bertujuan untuk meningkatkan kemampuan perbendaharaan kosa kata dan pemahamannya.

Setelah dilaksanakannya permainan ini, Peneliti membagikan kuesioner kepada para siswa untuk mengetahui jawaban dari setiap pertanyaan kuesioner yang mencakup tentang penilaian mereka terhadap permainan ini. Di sini peneliti ingin mengetahui apakah kuesioner yang telah diberikan kepada para siswa itu valid atau bisa mengukur

kemampuan kosa kata mereka atau belum valid. Maka diperlukannya validasi instrumen kuesioner tersebut.

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Prinsip validitas adalah pengukuran atau pengamatan yang berarti prinsip keandalan instrumen dalam mengumpulkan data.

Dalam penelitian ini peneliti akan mevalidasi instrument yaitu kuesioner yang telah dibagikan kepada para siswa setelah diterapkannya permainan tebak kata. Sehingga dapat diperoleh hasil apakah kuesioner yang digunakan dapat mengukur yang bisa diukur atau valid untuk penelitian atau belum dikatakan valid.

## **II. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk menjawab masalah penelitian yang berkaitan dengan data berupa angka dan program statistik. Untuk dapat menjabarkan dengan baik tentang pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data dalam suatu proposal dan/atau laporan penelitian diperlukan pemahaman yang baik tentang masing-masing konsep tersebut.

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu jenis penelitian yang pada dasarnya menggunakan pendekatan deduktif-induktif. Margono menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian yang lebih banyak menggunakan logika hipotesis verifikasi yang dimulai dengan berfikir deduktif untuk menurunkan hipotesis kemudian melakukan pengujian di lapangan dan kesimpulan atau hipotesis tersebut ditarik berdasarkan data empiris.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji kevalidan instrumen dalam penggunaan Media Permainan Tebak kata Bahasa Arab Pada Siswa Kelas III SMP MBS Ar Fachruddin Yogyakarta. Adapun instrumen yang digunakan adalah kuesioner. Teknik Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan bantuan aplikasi spss untuk menghitung tingkat kevalidan setiap butir pertanyaan.

## **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Temuan penelitian**

Analisis kuesioner permainan etbak kata menggunakan aplikasi SPSS. SPSS (Statistical Product and Service Solutions) adalah sebuah program aplikasi yang memiliki kemampuan untuk analisis statistik cukup tinggi serta sistem manajemen data pada lingkungan grafis dengan menggunakan menu-menu deskriptif dan kotak-kotak dialog yang sederhana sehingga mudah dipahami untuk cara pengoperasiannya. Beberapa

aktivitas dapat dilakukan dengan mudah yaitu dengan menggunakan pointing dan clicking mouse.

R tabel merupakan salah satu acuan penting dalam ilmu statistik yang digunakan untuk melakukan uji validitas pada data penelitian. Hal tersebut dilakukan untuk memastikan validitas atas data yang kamu gunakan dalam penelitian yang kamu lakukan.

Cara membaca R tabel adalah dengan melihat pada probabilitas tertentu, dimana yang biasa digunakan adalah nilai 0,05. Selanjutnya tentukan berapa nilai DF (degree of freedom) atau derajat kebebasan dengan rumus ( $df = n - 2$ ). Dimana N adalah besarnya sampel. jika sampel sejumlah 50, maka  $DF = 50 - 2 = 48$ .

Tabel 1. Hasil Validitas

No	Pernyataan	r hitung	R tabel	Keterangan
1	Item 1	0,683	0,361	Valid
2	Item 2	0,503	0,361	Valid
3	Item 3	0,378	0,361	Valid
4	Item 4	0,436	0,361	Valid
5	Item 5	0,369	0,361	Valid
6	Item 6	0,500	0,361	Valid
7	Item 7	0,639	0,361	Valid
8	Item 8	0,640	0,361	Valid
9	Item 9	0,456	0,361	Valid
10	Item 10	0,681	0,361	Valid

Sumber: Hasil validasi menggunakan SPSS

#### IV. KESIMPULAN

Analisis validitas kuesioner permainan tebak kata dalam Pembelajaran Mufrodad di kelas 3 SMP MBS AR Fachruddin Yogyakarta memperoleh hasil bahwa setelah dilakukan validasi menggunakan perbandingan table r dan table hitung dengan bantuan program SPSS bahwa semua item pertanyaan yang diajukan untuk kuesioner tersebut valid.

Dengan demikian kuesioner tersebut dapat digunakan untuk penelitian dan dapat mengukur peningkatan kemampuan atau kepuasan para siswa terhadap permainan tersebut.

## **V. DAFTAR PUSTAKA**

- Amalia, Nabilla Rizky, and Maryam Isnaini Damayanti. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD 'KABARA'(KARTU BAHASA ARAB BERGAMBAR) UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYAH 16 SURABAYA," n.d.
- Efendi, Yusuf, and Achmad Widodo. "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Tes Shooting Sepak Bola Pada Pemain Tim Persiwu Fc Jatiyoso." *Jurnal Kesehatan Olahraga* 7, no. 2 (2019): 367–72.
- Harti, Marheni Budi, Sumarsih Sumarsih, and Anni Suprapti. "Penerapan Permainan Tebak Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelompok B PAUD Lestari Bengkulu Tengah)." *Jurnal Ilmiah Potensia* 2, no. 2 (2017): 121–25.
- Hendryadi, Hendryadi. "Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner." *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis* 2, no. 2 (2017): 259334.
- Imron, Ali, and Dewi Farda Fajriyah. "Penggunaan Metode Bernyanyi Dalam Menghafal Mufrodad (Kosakata) Bahasa Arab Di MI." *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 1, no. 1 (2021): 41–56.
- JASMANI, PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN. "TINGKAT KEPUASAN SISWA KELAS ATAS TERHADAP PENGGUNAAN SARANA DAN PRASARANA PENDIDIKAN JASMANI DI SD NEGERI LEMPUYANGAN 1 YOGYAKARTA," n.d.
- Mufida, Ummi. "تطوير اللعبة" تخمين الكلمة" لتعليم مهارة الكلام لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بمعهد "المعتوق مركز الزامل سوكابوي جاوى الغربية" Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2023.
- Mufidah, Zuhrotul, and M Badrus. "Pengaruh Permainan Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Bahasa Arab Di Surabaya: Pengaruh Permainan Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Bahasa Arab Di Surabaya." *MUMTAZA Journal of Arabic Teaching, Arabic Linguistic and Literature* 1, no. 2 (2022): 43–60.
- Payadnya, I Putu Ade Andre, and I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan Sps. Deepublish*, 2018.
- Tanzeh, Ahmad. "Pengantar Metode Penelitian." Yogyakarta: teras, 2009.