

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara guru dan siswa serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Saat ini terjadi pergeseran paradigma dalam proses kegiatan pembelajaran di dunia pendidikan. Hal ini terbukti dengan proses pembelajaran yang tidak lagi hanya berpusat pada guru saja, namun juga berpusat pada siswa. Guru dituntut untuk mampu menyesuaikan model, strategi, metode dan media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.¹ Jika hal ini berhasil dilaksanakan maka proses pembelajaran akan berjalan efektif dan maksimal.

Pembelajaran dalam prosesnya memerlukan model, metode, strategi dan juga media pembelajaran yang dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Secara umum media pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan dalam proses pembelajaran. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran siswa untuk menerima informasi dari gurunya dalam proses belajar mengajar disebut media pembelajaran.² Sejalan dengan teori Dwyer yang

¹ Dina Ainis Syifa' dan Parastuti, "Penggunaan Media Pembelajaran Uno Stacko Untuk Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Level Dasar", Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang (2020): 53-55, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php>.

² Ni Luh dan Putu Ekayani, "Pentingnya Penggunaan Media Siswa," Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, Jurnal umsu (2021): 34-39, <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/insis/article>.

menyatakan bahwa cara berkomunikasi dapat mempengaruhi daya serap siswa.³ Komunikasi dapat dilakukan secara verbal maupun melalui media visual.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan di kelas.⁴ Media pembelajaran sangat penting untuk proses pembelajaran karena tanpanya, proses pembelajaran akan menjadi monoton dan terkesan membosankan. Media pembelajaran merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa, mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.⁵

Menurut Abdul Wahab Rosyidi, media pembelajaran mempunyai tiga peran penting dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) menarik perhatian (*attentional role*), 2) komunikasi (*communication role*), dan 3) menarik retensi (*retention role*). Melalui media pembelajaran, materi yang disampaikan akan lebih menarik dan terfokus sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.⁶

Guru memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, inovatif, dan kreatif, guru memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik. Hal ini memungkinkan proses pembelajaran berlangsung sepanjang waktu dan berfokus

³ Izqy Yuan Andari, "Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Siswa Jurusan IPS Tingkat SMA Se-Banten". *Jurnal Untirla* (2019): 263–275, <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp>.

⁴ Mutiara Angelina dan Dudung Hamdun, "Pengembangan Media Pembelajaran Ta'bir Berbasis Permainan Uno Stacko Pada Siswa Ma Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta", *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* (2019): 208, <https://doi.org/10.14421/almahara.2019.052.04>

⁵ Mustofa Abi Hamid Dkk, "*Media Pembelajaran*", Edisi Ke-1, (Yayasan Kita Menulis, 2020), 43-45.

⁶ Noor Amirudin, "*Problematika Pembelajaran Bahasa Arab*", *Tamaddun: Jurnal Pendidikan Dan Keagamaan*, (2017):10, <http://dx.doi.org/10.30587/tamaddun.v0i0.66>

pada siswa. Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagaimana firman Allah Swt. dalam surat an-Nahl ayat 44 yang berbunyi,

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ

Ayat tersebut bermakna bahwa Allah menurunkan al-Quran dengan tujuan untuk memberi tahu orang-orang tentang apa yang telah diturunkan dan Allah memberi manusia akal untuk dapat berpikir. Begitu pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, Allah menurunkan al-Quran sebagai media pembelajaran bagi umat manusia. Artinya dalam pembelajaran dianjurkan adanya media untuk menunjang proses belajar mengajar yang baik dan memuaskan.

Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat digunakan oleh guru dan siswa secara langsung, dapat diraba, dilihat dan dimainkan. Salah satu media yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran adalah *Uno Stacko*, karena dalam penggunaannya siswa dapat belajar sambil bermain.⁷

Pembelajaran bahasa Arab terdiri dari 4 keterampilan, yaitu keterampilan mendengarkan teks bahasa Arab yang disuarakan atau diungkapkan secara cermat (*al-istima'*), keterampilan berbicara bahasa Arab (*al-kalam*), keterampilan memahami suatu teks bahasa Arab dengan membacanya (*al-qira'ah*), dan yang

⁷ Mutiara Angelina dan Dudung Hamdun, "Pengembangan Media Pembelajaran Ta'bir Berbasis Permainan Uno Stacko Pada Siswa Ma Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta", Jurnal Pendidikan Bahasa Arab (2019): 47, <https://doi.org/10.14421/almahara.2019.052.04>

terakhir adalah keterampilan menuangkan gagasan atau karangan diri menggunakan bahasa Arab melalui tulisan (*al-kitabah*).

Pembelajaran bahasa Arab mempunyai prinsip-prinsip yang diprioritaskan dalam penyampaian materi pembelajaran, yaitu 1) mengajarkan, mendengarkan dan berbicara sebelum membaca dan menulis, 2) mengajarkan kalimat sebelum mengajarkan kata-kata, dan 3) menggunakan kata-kata yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari sebelum mengajarkan sebagaimana penutur bahasa Arab.

Namun pada kenyataannya masih terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi tidak tercapainya tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran bahasa Arab di kelas. Diantaranya adalah kurangnya minat siswa dan kurangnya usaha guru dalam menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Arab sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.⁸ Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran bahasa Arab harus diatasi agar pembelajaran dapat menjadi lebih baik, sehingga lebih digemari oleh siswa.

Berdasarkan uraian sebelumnya, peneliti ingin menawarkan solusi dengan menggunakan media pembelajaran *Uno Stacko* untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik. *Uno Stacko* adalah permainan di mana para pemain harus menyusun balok hingga membentuk menara. Beberapa orang diperlukan untuk menjalankan permainan ini. Media *uno stacko* menerapkan

⁸ Dina Ainis Syifa' dan Parastuti, "Penggunaan Media Pembelajaran Uno Stacko Untuk Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Level Dasar", Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang (2020): 49-51, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php>.

prinsip konstruktivisme dengan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan pendapat Vygotsky, pembelajaran haruslah menekankan pentingnya interaksi sosial dan kerjasama dalam pembelajaran. Artinya belajar adalah suatu proses aktif dimana siswa mengkonstruksi pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan maupun orang lain.⁹ Peneliti menggunakan *Uno Stacko* sebagai media pembelajaran untuk memberikan siswa kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Media ini membantu siswa menjadi lebih baik dalam berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman-teman sebaya.

Sejalan dengan hasil penelitian Jannah tentang Efektivitas Penggunaan Media *Uno Stacko* pada Mata Pelajaran Matematika, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mendapat respon positif dari siswa dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan persentase keberhasilan sebesar 84,615%.¹⁰ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *Uno Stacko* dapat dijadikan sebagai solusi dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru di MI Taman Pemuda Islam Keramat yaitu Ibu Hayatun Thaiyibah, menyatakan bahwa terdapat

⁹ Sudirman, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran "Neurosains dan Multiple intelligence"*, (Purwokerto: Pena Persada, 2024), 146.

¹⁰ Miftahul Jannah, "Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Media *Uno Stacko* Matematika Pada Siswa Kelas V SD 15 Samata Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng", Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, (2020): 50, <https://digilibadmin.unismuh.ac.id>

beberapa kendala dalam proses pembelajaran Bahasa Arab di sekolah tersebut, yaitu kurangnya ketertarikan siswa terhadap penjelasan yang diberikan guru serta kurangnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran yang menyebabkan rendahnya minat belajar dan hasil belajar bahasa Arab siswa yang kurang memuaskan dengan hampir 80% siswa mendapat nilai dibawah KKM yaitu 75. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Hayatun Thaiyibah menyatakan bahwa rendahnya minat dan hasil belajar siswa disebabkan upaya guru dalam menggunakan media pembelajaran pada pembelajaran bahasa Arab masih kurang karena terkendala beberapa hal seperti guru yang tidak memiliki cukup waktu untuk melakukan observasi lapangan, kurangnya waktu dan keterampilan dalam membuat media pembelajaran, dan kurangnya penggunaan bahan sekitar sebagai alat bantu pembelajaran.¹¹ Karenanya guru hanya menggunakan media gambar ataupun kartu sebagai media. berdasarkan hasil wawancara, dalam mata pelajaran bahasa Arab sekolah tersebut belum pernah menggunakan media *Uno Stacko*. Melalui penggunaan media pembelajaran *Uno Stacko* diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar bahasa Arab.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti sejauhmana pengaruh penggunaan media *Uno Stacko* terhadap minat dan hasil belajar siswa. Media *Uno Stacko* ini sangat tepat untuk diterapkan karena memiliki konsep belajar sambil bermain, kegiatan ini mendorong siswa agar aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memilih melaksanakan

¹¹ Wawancara dengan Ibu Hayatun Thaiyibah, tanggal 2 Mei 2023

penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Uno Stacko* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas IV di MI Taman Pemuda Islam Keramat Banjarmasin”.

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam menafsirkan judul penelitian, maka peneliti merasa perlu untuk menegaskan sebagai berikut.

1. Pengaruh

Pengaruh adalah kemampuan suatu faktor untuk menyebabkan perubahan atau efek terhadap individu, kelompok, atau situasi tertentu. Pengaruh dalam konteks ini didefinisikan sebagai perubahan yang terukur dalam variabel yang dipengaruhi sebagai akibat dari perubahan dalam variabel independen. Pengaruh dapat diukur melalui berbagai metode kuantitatif dan kualitatif, tergantung pada jenis variabel dan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan variabel yang akan diukur adalah minat dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini meneliti sejauhmana pengaruh penggunaan media *uno stacko* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas IV MI TPI Keramat Banjarmasin.

2. Media *Uno Stacko*

Pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran salah satunya adalah membantu guru menyampaikan materi dan evaluasi menjadi lebih menarik sehingga siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan lebih cepat

memahami materi serta bersemangat dalam mengerjakan evaluasi. Media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh juga maksimal. Dalam proses pembelajaran siswa diharapkan berpartisipasi dan berperan aktif, hal ini sejalan dengan prinsip dalam permainan *Uno Stacko* yang menerapkan prinsip konstruktivisme dengan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran di kelas.¹²

Media *Uno stacko* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan yang berisi angka dan warna berbentuk balok-balok yang kemudian disusun yang digunakan sebagai alat evaluasi dalam eksperimen lapangan yang diterapkan dikelas tinggi yaitu kelas IV MI TPI Keramat Banjarmasin. Persiapan yang dilakukan peneliti terhadap media *Uno Stacko* adalah dengan melampirkan pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang diajarkan pada balok-balok *Uno*. Soal-soal evaluasi akan ditempelkan pada balok *Uno* kemudian dimainkan bersama oleh siswa dengan menjawab soal-soal pada balok *Uno*.

3. Mata Pelajaran Bahasa Arab

Mata pelajaran bahasa Arab dapat diartikan sebagai suatu proses belajar mengajar untuk membantu siswa mempelajari kata-kata yang disusun dan digunakan oleh orang Arab untuk mengungkapkan maksud orang tersebut. Bahasa Arab, sebagaimana bahasa lainnya, memiliki empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan mendengarkan teks-teks Arab yang disuarakan atau diungkapkan

¹² Sudirman, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran "Neurosains dan Multiple intelligence"*, (Purwokerto: Pena Persada, 2024), 149.

secara cermat atau disebut *al-istima'*, kemudian keterampilan berbicara bahasa Arab atau disebut *al-kalam*, keterampilan memahami suatu bahasa Arab teks dengan jelas membacanya atau dikenal dengan *al-qira'ah*, maka yang terakhir adalah keterampilan mengungkapkan suatu gagasan atau karangan diri dalam bahasa Arab dengan menggunakan teknik menulis atau *al-kitabah*.¹³ Dalam penelitian ini tema yang diambil adalah “*Fil Baiti*” dengan materi yang diajarkan berupa teks bacaan berbahasa arab beserta terjemahannya dan *dhomir muttasil* (dhomir yang bersambung).

4. Minat Belajar Siswa

Minat belajar siswa merupakan kecenderungan siswa untuk memperhatikan dan mengingat kegiatan tertentu atau rasa suka dan keterikatan terhadap proses pembelajaran tanpa adanya paksaan. Minat belajar siswa yang dimaksud peneliti didasarkan pada pendapat Slameto mengenai beberapa indikator minat belajar yaitu perasaan senang, keterlibatan siswa, perhatian dan konsentrasi siswa ketertarikan siswa.¹⁴

Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti memilih empat indikator untuk mengukur minat belajar siswa: perasaan senang siswa, keterlibatan siswa, perhatian dan konsentrasi siswa, dan ketertarikan siswa. Indikator ini akan berfungsi sebagai tolak ukur untuk mengetahui pengaruh media *Uno Stacko* terhadap minat belajar

¹³ Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2014), 89.

¹⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2015), 46.

siswa pada pembelajaran bahasa Arab tema *fil baiti* di kelas IV MI TPI Keramat Banjarmasin.

5. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang mencakup komponen kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini kemampuan kognitif siswa berdasarkan teori pembelajaran taksonomi Bloom.¹⁵ Peneliti mengambil 3 ranah kognitif siswa mencakup ranah kognitif berdasarkan teori pembelajaran taksonomi Bloom yaitu C1, C2, dan C4, adalah pada pembelajaran bahasa arab tema *fil baiti* di kelas IV MI TPI Keramat Banjarmasin melalui tes tertulis berbentuk esai/uraian.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Arab sebelum penggunaan media *uno stacko* di kelas IV MI TPI Keramat Banjarmasin?
2. Bagaimana minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Arab sesudah penggunaan media *uno stacko* di kelas IV MI TPI Keramat Banjarmasin?

¹⁵ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, and Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung, 2019), 65.

3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan media *uno stacko* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di IV MI TPI Keramat Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Arab sebelum penggunaan media *uno stacko* di kelas IV MI TPI Keramat Banjarmasin.
2. Mengetahui minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Arab sesudah penggunaan media *uno stacko* di kelas IV MI TPI Keramat Banjarmasin.
3. Mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan media *uno stacko* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di IV MI TPI Keramat Banjarmasin.

E. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai referensi bagi semua elemen pendidikan: guru, siswa, dan lembaga pendidikan.

1. Secara teoritis
 - a. Mempelajari dan memahami lebih luas tentang media pembelajaran Uno Stacko, terutama yang berkaitan dengan bahasa Arab.

- b. Memberikan informasi mengenai upaya, faktor pendukung dan penghambat yang mempengaruhi penggunaan media *Uno Stacko* pada pembelajaran bahasa Arab siswa di kelas IV.

2. Secara praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar bagi:

- a. Madrasah Ibtidaiyah: Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam melakukan perbaikan guna menciptakan suasana baru yang lebih kondusif.
- b. Guru: Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan pengetahuan baru tentang alat pembelajaran *Uno Stacko* yang dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan.
- c. Siswa: Hasil penelitian ini diharapkan akan membantu siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan minat siswa untuk belajar.
- d. Peneliti/Pembaca: Hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman atau tambahan wawasan mengenai media pembelajaran *Uno Stacko* bagi peneliti selanjutnya.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Kajian penelitian terdahulu yang relevan adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1 Kajian penelitian terdahulu

No	Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	Pengaruh permainan Uno Stacko terhadap peningkatan fungsi kognitif lansia ¹⁶	Metode Penelitian Kuantitatif desain yang digunakan <i>quasy-experiment pretest-postest</i>	Berdasarkan penelitian di Griya Lansia Santo Yosef Surabaya, intervensi permainan Uno Stacko pada orang tua meningkatkan fungsi kognitif mereka.	Perbedaan dengan penelitian terdahulu dengan penulis adalah Roziqin memfokuskan terhadap lansia, sementara dalam penelitian ini siswa Sekolah Dasar.
2.	Efektivitas teknik Permainan Uno Stacko <i>Mission</i> untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang ¹⁷	Pendekatan Kuantitatif dan metode eksperimen	Media Uno Stacko lebih mendominasi daripada peran guru di kelas XII IPA 1 SMA PGRI 1 Bandung. Media Uno Stacko juga mampu meningkatkan peran siswa dalam proses pembelajaran.	Perbedaan penelitian tersebut ada pada media Uno Stacko dalam penelitian ini dikemas menjadi lebih sederhana dibandingkan dengan penelitian Shopia, dan dalam penelitian ini meneliti tentang minat dan hasil siswa.

¹⁶ Roziqin, "Pengaruh permainan Uno Stacko terhadap peningkatan fungsi kognitif lansia". (2019): 14–17, <http://repository.radenintan.ac.id/5888/1/SKRIPSI ISMI.pdf>.

¹⁷ Sophia, "Efektivitas teknik Permainan Uno Stacko *Mission* untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang" (2019): 16–21, <http://repository.radenintan.ac.id/5888/1/SKRIPSI ISMI.pdf>.

No	Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
3.	Pengaruh Permainan Uno Stacko dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika di Masa Pandemi ¹⁸	Pendekatan kuantitatif dengan alat analisis berupa SPSS dengan metode analisis regresi linear dan uji korelasi	Media Uno Stacko dalam pembelajaran matematika memengaruhi semangat belajar siswa SD Kayuringin Jaya.	Agni meneliti tentang motivasi belajar siswa, sedangkan peneliti tentang minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab
4	Upaya Meningkatkan Aktivitas Siswa dan Hasil Belajar Bahasa Arab melalui Contextual Teaching and Learning ¹⁹	Penelitian tindakan kelas (PTK)	Penerapan metode pembelajaran CTL dipadukan dengan interaksi diskusi kelompok mampu membangkitkan aktivitas belajar siswa. Pencapaian skor aktivitas belajar siswa pada siklus 1 mencapai 81% (sangat tinggi) dan pada siklus 2 mencapai 84% (tergolong sangat tinggi). Berdasarkan hasil analisis aktivitas siswa dalam interaksi	Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada variabel yang diteliti, objek penelitian dan fokus penelitian. Sedangkan persamaan antara kedua penelitian ini terletak pada mata pelajaran yang akan diteliti.

¹⁸ Agni., "Pengaruh Permainan Uno Stacko dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika di Masa Pandemi," *Jurnal Education and Development* 10, no. 2 (2022):246–251, <https://eprints.umm.ac.id/85418/1/.pdf>.

¹⁹ Sunardi, "Upaya Meningkatkan Aktivitas Siswa dan Hasil Belajar Bahasa Arab melalui Contextual Teaching and Learning", *Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah* (2022), 547: <https://doi.org/10.14421/njpi.2022.v2i3-8>

No	Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
			diskusi kelompok serta hasil belajar siswa dalam pemberian tindakan dengan penerapan metode pembelajaran CTL diperoleh peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa	
5	Implementasi Media <i>Uno Stacko</i> Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Siswa Kelas V SDIT Salsabila 8 Pandowoharjo Tahun Akademik 2022/2023 ²⁰	Pendekatan Kuantitatif dengan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> dan teknik analisis <i>paired sampel t-test</i> , uji <i>normalized gain</i> (N-Gain) dan <i>triangulasi metode</i> .	Peningkatan kosakata siswa setelah menggunakan media Uno Stacko rata-rata sebesar 0,5072, yang merupakan taraf sedang.	Tujuan penelitian adalah melihat seberapa jauh peningkatan kosakata bahasa Arab siswa, sedangkan penulis akan meneliti pengaruh media uno stacko terhadap minat dan hasil belajar siswa

Berdasarkan temuan penelitian sebelumnya yang terkait dengan topik penelitian yang dibahas oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa perbedaan dan pembaharuan dari penelitian yang telah dilakukan peneliti terdapat pada variabel

²⁰ Delia Marlina Nurlidya, "Implementasi Media *Uno Stacko* Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Siswa Kelas V SDIT Salsabila 8 Pandowoharjo Tahun Akademik 2022/2023" (2019), 453: <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/59478>

independennya. Peneliti memperbarui judul penelitian sebelumnya dengan menambahkan variabel lain. Begitu pula dengan subjek penelitian, sebagian besar penelitian sebelumnya menggunakan subjek tidak hanya siswa sekolah dasar tetapi juga siswa sekolah menengah atas bahkan orang lanjut usia. Oleh karena itu, peneliti mencoba melakukan penelitian terhadap siswa sekolah dasar dengan mengkaji minat dan hasil belajarnya.

G. Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian

1. Hipotesis Penelitian

Ada dua jenis variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas (X) adalah penggunaan media pembelajaran *Uno Stacko*, dan variabel terikat (Y) adalah minat dan hasil belajar. Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap suatu rumusan masalah penelitian yang kemudian dibuktikan dengan data penelitian yang telah dikumpulkan.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan minat dan hasil belajar yang signifikan dari siswa kelas IV MI TPI Keramat Banjarmasin dengan menggunakan media Uno Stacko.

H_a : Terdapat perbedaan minat dan hasil belajar yang signifikan siswa kelas IV MI TPI Keramat Banjarmasin dengan menggunakan media Uno Stacko.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, yang diuraikan sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan berisi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, dan asumsi dasar dan hipotesis penelitian serta juga membahas sistematika penulisan sistematis.

Bab II Kajian Teori, berisi teori tentang Pembelajaran, Minat Belajar, Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Pembelajaran Bahasa Arab, Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media *Uno Stacko* serta kerangka berpikir yang digunakan dalam penelitian ini.

Bab III Metode Penelitian berisi jenis dan metode penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, sumber dan teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan teknik validitas dan keabsahan data.

Bab IV Hasil Penelitian berisi gambaran umum lokasi penelitian, penyajian dan analisis data serta pembahasana hasil penelitian.

Bab V, Penutup berisi simpulan hasil penelitian dan saran.