

Pengembangan Permainan Arabic Treasure Hunter dalam Meningkatkan kosa kata siswa kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Bhakti Buana Sangkanurip

Ai Siti Aisyiyah

UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon

E-mail : aisitiaisyiyah65@gmail.com

Sofwan Mulyawan

UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon

E-mail : sopwanmulyawan@gmail.com

Hasan Seafuloh

UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon

Email : hazansf@yahoo.com

Diterima : 30 Maret 2024

Review : 30 Mei 2024

Publish : 27 Juni 2024

Abstrak

Pola pikir siswa terhadap mata pelajaran bahasa arab yang menganggap bahwa bahasa arab merupakan mata pelajaran yang sulit untuk dipahami dan membosankan, dikarenakan penggunaan metode dan media pembelajaran yang monoton dan menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap bahasa arab terutama dalam pemahaman kosa kata siswa. Maka dari itu, diperlukannya inovasi dan kreativitas yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan pemahaman kosa kata siswa. Dengan adanya permasalahan di atas, maka tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kosa kata siswa melalui permainan *Arabic Treasure Hunter*. Tujuan penelitian ini adalah 1. Untuk mengetahui pengembangan penggunaan permainan *Arabic Treasure Hunter* 2. Untuk mengetahui kelayakan permainan *Arabic Treasure Hunter* 3. Untuk mengetahui efektivitas permainan *Arabic Treasure Hunter* dalam meningkatkan kosa kata siswa kelas 4 MI AL-Islamiyah Bhakti Buana Sangkanurip-kuningan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian RnD dengan model pengembangan ADDIE. Adapun hasil penelitian tersebut adalah : 1. Pada pengembangan permainan *Arabic Treasure Hunter* ini melalui 5 tahapan yaitu *Analisis, Desain, Development, Implementation* dan *evaluation*. 2. Penilaian kelayakan produk *Arabic Treasure Hunter* ini di nilai oleh ahli materi, media dan guru mata pelajaran. Adapun presentase yang didapat dari ahli materi yaitu 94%, ahli media sebesar 96% dan guru mata pelajaran yaitu 86%. 3. Permainan *Arabic Treasure Hunter* evektiv di gunakan dalam

pembelajaran kosa kata siswa kelas 4 di Madrasah Ibtidaiyah Bhakti Buana Sangkanurip dengan diperoleh hasil nilai Sig. 0,000 yang mana lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata sebelum dan sesudah menggunakan permainan *Arabic Treasure Hunter*.

Kata Kunci : Kosa kata, permainan bahasa, *Arabic Treasure Hunter*

Pendahuluan

Bahasa memiliki peranan penting dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional peserta didik, juga sebagai penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua pelajaran (Fajriah Z: 2015). Bahasa juga sebagai alat agar manusia dapat berkomunikasi, berargumen, mengungkapkan perasaan dan lain-lain. Mengingat pentingnya kedudukan bahasa dalam proses pembelajaran, maka bahasa menjadi salah satu potensi yang perlu dikembangkan sejak dini. Fajriah (2015) juga mengungkapkan bahwa bahasa menjadi salah satu bagian dari teori kecerdasan majemuk yang merupakan kemampuan untuk berpikir dalam bentuk kata-kata dan menggunakan bahasa untuk mengekspresikan makna yang kompleks ketika anak berkomunikasi dengan orang lain.

Sedangkan Hermawan (2013:31) membagi jenis jenis bahasa berdasarkan pemerolehannya menjadi tiga yaitu : Bahasa ibu, Bahasa kedua dan Bahasa Asing. Bahasa ibu adalah bahasa yang di gunakan pertama kali terutama dalam keluarga tempat orang itu di besarkan. Adapun bahasa kedua adalah bahasa yang diperoleh dari pergaulan dalam suatu masyarakat tersebut seperti bahasa daerah, bahasa negara atau bahasa yang dipakai pada percakapan sehari-hari. Sedangkan bahasa asing adalah bahasa yang diperoleh diluar lingkungan masyarakat/negara.

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang di akui oleh dunia selain bahasa Inggris Prancis Mandarin dan lain lain. Sebagai bahasa dunia, bahasa Arab juga memiliki kedudukan yang istimewa di Indonesia. Masuknya bahasa Arab bersamaan dengan masuknya Islam ke Indonesia. Bahasa Arab memiliki peranan yang sangat penting dalam memahami dan mengkaji agama (Islam), ilmu pengetahuan dan hubungan internasional. Pentingnya bahasa Arab kemudian membuka jalan bagi lembaga lembaga pendidikan baik formal maupun informal untuk memberikan pengajaran bahasa Arab bagi peserta didik dalam tingkat pemula sampai perguruan tinggi. Menurut peraturan menteri agama bahwa mata pelajaran bahasa arab adalah salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah tsanawiyah (MTs), dan

MAdrasan Aliyah (MA) dimana pelajaran ini dapat memberikan kontribusi positif bagi siswa untuk dapat lebih memahami ilmu agama islam terutama Al-QUr'an dan Hadits yang didalamnya menggunakan bahasa arab.

Pembelajaran bahasa Arab merupakan suatu upaya membelajarkan siswa untuk belajar bahasa Arab dengan guru sebagai fasilitator dengan mengorganisasikan berbagai unsur untuk memperoleh tujuan yang ingin dicapai. Pembelajaran merupakan kegiatan yang di dalamnya tidak hanya proses belajar mengajar saja, melainkan suatu proses membimbing, melatih, memberi contoh, mengevaluasi dan mengatur serta memfasilitasi berbagai hal kepada siswa agar tujuan pendidikan dapat tercapai.

Dalam pembelajaran bahasa Arab mencakup empat keterampilan berbahasa yaitu: Maharah istima' (Mendengar), Maharah Kalam (Berbicara), Maharah Qoriah (Membaca), Maharah Kitabah (Menulis). Menurut Effendy (2012:105) membagi empat keterampilan tersebut menjadi dua kelompok berdasarkan sifatnya yaitu yang bersifat reseptif yaitu menyimak dan membaca dan yang bersifat produktif yaitu berbicara dan menulis. Namun disamping itu pemahaman muftodad sangat diperhatikan dalam proses pembelajaran bahasa Arab. hal tersebut merupakan Salah satu upaya dalam mempelajari bahasa Arab. Karena kemampuan berbahasa seseorang berkaitan dengan banyaknya kosa kata yang di serap. Semakin banyak kosa kata yang kita miliki semakin besar kemungkinannya siswa untuk berbicara bahasa arab secara aktif.

Pengajaran mufrodad merupakan pengajaran kosakata yang mengajarkan tentang arti dari sebuah kata bahasa Arab, pengajaran kosakata sangat erat hubungannya dengan mengajarkan keterampilan bahasa yang diinginkan dalam hal pemahaman dan penguasaan mata pelajarannya. Semakin besar pembendaharaan kosakata siswa maka akan semakin besar pula kemampuan linguistiknya. Dan pembelajaran mufrodad itu hanya sebagai sarana bukan tujuan dari pengajaran bahasa Arab. salah satu sarana dalam mengajarkan kosa kata dalam bahasa Arab adalah dengan menggunakan permainan bahasa, permainan bahasa adalah salah satu cara paling tepat dan dapat membantu siswa untuk mengurangi kebosanan dalam belajar. Berkaitan dengan pembelajaran kosa kata bahasa Arab Astuti dalam Azhar alam (2021) memaparkan bahwa seorang siswa mendapatkan pengalaman dalam belajar kosa kata bahasa Arab melalui aktivitas aktivitas

mulai dari mendengarkan, mengucapkan, mendapatkan makna, membaca, menulis serta membuat kalimat dengan menggunakan kosa kata tertentu.

Adapun tujuan pembelajaran kosakata bahasa arab menurut Iani (2017) meliputi bertambahnya kosakata baru, berlatih mengucapkan kosakata dengan baik dan benar, memahami makna kata baik secara konotasi maupun denotasi dan mampu membuat kalimat menggunakan kosakata tersebut. Siswa dikatakan telah mampu menguasai kosakata yang dipelajari apabila ia telah mampu menerjemahkan kosakata, melaporkan dan menulis kembali secara mandiri dengan baik dan mengembangkan kosa kata tersebut dalam bentuk kalimat baik tulis maupun secara lisan.

Penelitian mengenai permainan Arabic Treasure Hunter diantaranya adalah yang dikemukakan oleh Chusna.P.A.,et.al (2022) dengan mengambil judul “Pengembangan Media Treasure Hunt pada pembelajaran matematika MI Miftahul Huda Ngelegok Blitar”. Adapun tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan keefektifitasan pengembangan media pembelajaran yang digunakan untuk menyelesaikan masalah pemahaman operasi hitung campuran dengan santai dan menyenangkan. Penelitian ini menunjukkan bahwa efektifitas media pembelajaran Treasure Hunt Matematika dapat dilihat dari penerolehan nilai pre-test dan post-test siswa dengan pemerolehan pre-test 61,94 dan nilai rata-rata post-test 80,27 yang kemudian dihitung menggunakan uji t dengan pemerolehan hasil t hitung $> t$ tabel atau $5,747 > 0,425$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kemudian penelitian terdahulu selanjutnya yaitu yang dikemukakan oleh Nafisah. H, et.,al (2021) yang berjudul “ Pengembangan Permainan Berburu Harta Karun Berbasis Karya Seni Lukis untuk memfasilitasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan permainan berburu harta karun berbasis membuat karya seni lukis untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak usia dini. Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan permainan berburu harta karun berbasis karya seni lukis untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak usia dini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Dengan hasil validasi dari ahli kurikulum dan pembelajaran mendapatkan 89%, ahli permainan mendapatkan 93%, ahli materi pengembangan seni 93% dan ahli pengembangan sosial emosional 91%.

Penelitian terdahulu ketiga yang dilakukan oleh Miftah. I, et.,al (2020) yang berjudul “Pengaruh Permainan Bahasa Terhadap Peningkatan Penguasaan Mufrodat Siswa Kelas VII MTs Tarbiyatul Mu’allimin Pasawahan”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaa metode permainan bahasa (Pantonim, Bola Kosa Kata, Gambar asing Keluar) terhadap peningkatan penguasaan kosa kata di kela VII MTs Tarbiyatul Mu’allimat Pasawahan. Adapun hasil dari penelitian ini adalah penguasaan mufrodat siswa dalam pemelajaran bahasa arab tanpa menggunakan metode permainan bahasa (Pantonim, Bola Kosa Kata, Gambar Asing Keluar) di kelas VII (A) yaitu dengan nilai minimum 40 dan maksimum 62 dengan rata-rata 51,17. Penguasaan mufrodat siswa dalam pembelajaran bahasa (Pantonim, Bola Kosa Kata, Gambar Asing Keluar) di kelas VII (A) yaitu dengan nilai minimum 68 dan maksimum 80 dengan nilai rata-rata 73,17. Hal tersebut bermakna bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode permainan bahasa (Pantonim, Bola Kosa Kata, Gambar Asing Keluar).

Jika dilihat dari persoalan yang terjadi, maka peneliti merasa perlu mengembangkan permainan untuk meningkatkan penguasaan kosa kata siswa. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul “ Pengembangan Permainan Arabic Treasure Hunter untuk meningkatkan kosa kata siswa”. Ditemukan perbedaan antara penelitian sekarang dengan penelitian yang dilakukan oleh Chusna.P.A.et.,al (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Treasure Hunt pada pembelajaran matematika MI Miftahul Huda Ngelegok Blitar”, dalam penelitian tersebut membahas mengenai permainan Matematika sedangkan penelitian sekarang berfokus pada pembelajaran kosa kata. Kemudian ditemukan perbedaan antara penelitian sekarang dengan penelitian yang dilakukan oleh Nafisah. H, et.,al (2021) yang berjudul “ Pengembangan Permainan Berburu Harta Karun Berbasis Karya Seni Lukis untuk memfasilitasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini” pada penelitian tersebut tidak membahas mengenai kosa kata sedangkan pada penelitian sekarang membahas mengenai pembelajaran kosa kata. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Miftah I, et.al (2020) dengan judul “Pengaruh Permainan Bahasa Terhadap Peningkatan Penguasaan Mufrodat Siswa Kelas VII MTs Tarbiyatul Mu’allimin Pasawahan”. Dalam penelitian tersebut tidak menggunakan kata kunci permainan Arabic Treasure Hunter sedangkan penelitian sekarang menggunakan kata kunci permainan Arabic Treasure Hunter dan pada penelitian yang dilakukan oleh Miftah I, et.al (2020) dilakukan di kelas VII sedangkan dalam penellitian sekarang dilakukan di kelas IV MI.

Namun pada penerapannya masih banyak siswa yang merasa sulit dalam mempelajari bahasa Arab. Sehingga antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran pun mengalami pasang surut. Pembelajaran yang dilaksanakan secara monoton membuat siswa kerap merasa bosan dalam belajar dan materi pembelajaran pun menjadi sulit untuk dipahami termasuk dalam memahami dan menghafal muftodat. Oleh karena itu, disini peneliti mencoba untuk mengembangkan permainan Arabic Treasure Hunter dalam mempelajari bahasa Arab terutama dalam hal muftodat.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian RnD (*Reserch and Development*). Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2016:407). Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan model penelitian Rnd ADDIE. Yang terdiri dari 5 tahap penelitian, yaitu: Analisis, Desain, Development, Implementation dan Evaluation. Kelima tahapan ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya, karena sifat sederhana dan terstruktur juga sistematis maka model desain ini mudah dipahami dan mudah juga untuk diaplikasikan (Tegeh dan Kirna, 2013). Penggunaan model ADDIE diipilih karena model pengembangan ini lebih dinamis, efektif dan sangat membantu dalam proses penelitian ini.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian yang dipaparkan meliputi tiga hal, yaitu : (1) pengembangan penggunaan permainan Arabic Treasure Hunter (2) kelayakan permainan Arabic Ttreasure Hunter (3) efektivitas permainan Arabic Treasure Hunter dalam pembelajaran kosa kata untuk siswa kelas empat Madrasah Ibtidaiyah Bhakti Buana Sangkanurip.

Pengembangan penggunaan permainan Arabic Treasure Hunter

Permainan merupakan strategi baru dalam proses pembelajaran, dan hasilnya pun berdampak positif bagi siswa dalam penguasaan materi. Karena pada dasarnya dalam proses pembelajaran diperlukan situasi yang menyenangkan. Begitu pula dalam proses pembelajaran bahasa arab, diperlukannya sesuatu yang berbeda agar siswa dapat tertarik dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Ahmad Arifin (2017) Permainan bahasa dalam bahasa arab lebih dikenal dengan istilah *الالعاب اللغوية* atau dalam bahasa inggris dikenal dengan istilah Language Games, merupakan sebuah kegiatan perlombaan dalam memahami suatu bahasa yang dilakukan oleh beberapa peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. setiap permainan bahasa yang dilaksanakan harus dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Secara tidak langsung, permainan bahasa dapat meningkatkan sportifitas, kreatifitas, rasa kebersamaan dan percaya diri.

Permainan berburu harta karun adalah permainan mencari objek yang tersembunyi di suatu tempat dengan bantuan beberapa petunjuk. Permainan ini dapat dilakukan di dalam atau di luar ruangan, permainan ini dapat di dimainkan oleh siapa saja tanpa batasan umur dan dapat dimainkan oleh siapa saja secara individu maupun kelompok. Permainan ini menuntut untuk bekerja sama antar kelompok untuk menemukan harta karun. Dengan permainan ini siswa dapat belajar bekerja sama dengan teman dan belajar bersosialisasi. Permainan yang mengajak siswa untuk mencari materi di kelas atau di sekitar sekolah.

Adapun langkah-langkah atau penerapan dari permainan Arabic Treasure Hunter menurut Sri Wahyuni & Fadli (2021) adalah :

1. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok
2. Lembar yang berisi kosa kata diberikan di tempat tertentu
3. Kemudian tugas kelompok adalah menemukan minimal 5 item yang kosong pada kertas tugas
4. Setelah waktu yang ditentukan habis, setiap kelompok mengutus salah satu anggotanya untuk mempresentasikannya di depan kelas
5. Setiap anggota kelompok harus menghafal kosa kata baru.

Pada pengembangan permainan Arabic Treasure Hunter ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahapan pengembangan di antaranya yaitu:

1. Analisis

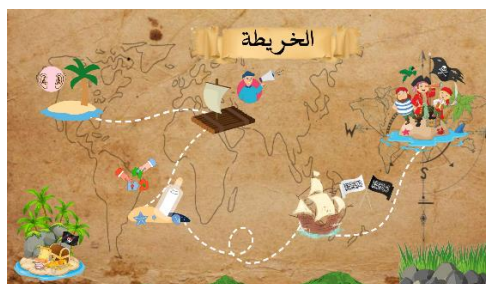
Pada tahap analisis peneliti menganalisis bagaimana proses pembelajaran bahasa arab yang berlangsung di Mi Al-Islamiyah Bhakti Buana Sangkanurip. Kurangnya minat belajar siswa dalam mempelajari bahasa arab yang disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya adalah kurangnya penggunaan

media dan metode pembelajaran yang menarik sehingga menyebabkan siswa menjadi bosan dan sulit menangkap pembelajaran.

2. Desain

Pada tahap desain peneliti mendesain permainan Arabic Treasure Hunter ini dengan menggunakan aplikasi Canva yang di dalamnya dapat memudahkan peneliti dalam membuat desain permainan yang menarik. Adapun hasil desain permainan Arabic treasure Hunter adalah sebagai berikut :

Bagian Depan



Bagian Belakang



3. Development

Setelah selesai tahap desain, selanjutnya adalah merealisasikan rancangan yang telah peneliti buat. Yang selanjutnya akan divalidasi oleh ahli materi, ahli Media dan Guru mata pelajaran menggunakan angket dengan kriteria yang telah ditentukan. terdapat beberapa revisi yang harus peneliti perbaiki seperti mengubah langkah-langkah pembelajaran pada RPP sesuai dengan langkah-langkah permainan, mengubah gambar yang sebelumnya kurang menjelaskan suatu objek menjadi lebih jelas dan lain-lain.

4. Implementation

Media pembelajaran yang telah di validasi dan layak untuk diujicobakan selanjutnya diimplementasikan dalam situasi nyata yaitu di dalam kelas. Tahap implementasi ini dilaksanakan di kelas empat Madrasah Ibtidaiyah Bhakti Buana Sangkanurip dengan total 30 siswa. Dan tema yang diterapkan dalam permainan ini adalah tema Al Mihnah atau profesi dan hanya memfokuskan pada pembelajaran Mufrodat.

5. Evaluation

Tahap yang terakhir yaitu tahap evaluasi, tahap ini dilakukan agar peneliti dapat mengetahui apakah permainan Arabic Treasure Hunter ini dapat

meningkatkan kosa kata siswa kelas 4 atau tidak. Untuk mengetahui hal tersebut peneliti memberikan soal pretest dan posttest kepada para siswa untuk dihitung dengan menggunakan SPSS.

Kelayakan permainan Arabic Treasure Hunter

Produk media pembelajaran yang dikembangkan akan melewati tahap validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk tersebut apakah sudah siap untuk di uji cobakan atau perlu di perbaiki guna menjadikan produk yang bermanfaat dan dapat digunakan oleh para tenaga pendidik. Uji validasi produk dilakukan oleh validator ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran.

1. Ahli Madia

Hasil validasi media yang dilakukan oleh Bapak Muhsin Riyadi M.A yang merupakan dosen yang membidangi terkait media pembelajaran bahasa arab. Hasil validasi dihitung melalui skala likert dan menunjukkan pemerolehan skor dengan presentase 94%. Jika melihat kriteria interpretasi kelayakan media yang dibuat dinyatakan valid dan dapat langsung di uji cobakan tanpa revisi. Namun revisi tetap dilakukan dengan melihat dari komentar, saran dan masukan dari validator. Validator memberi masukan terkait gambar yang menjadi elemen untuk bahan pembelajaran dan evaluasi kurang mendeskripsikan materi yang sedang diajarkan.

2. Ahli Materi

Validasi dalam aspek materi dilakukan oleh ibu Nanin Sumiarni M.Ag yang merupakan Dosen pendidikan bahasa arab IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Hasil validasi menunjukkan pemerolehan skor dengan presentase 96%. Jika melihat kriteria interpretasi kelayakan materi yang dibuat dinyatakan valid dan layak untuk di ujicobakan. Akan tetapi revisi tetap dilakukan dengan melihat komentar, saran dan masukan dari validator. Validator memberikan masukan terkait penulisan kosa kata masih ada kosa kata yang kurang tepat dalam penulisannya, dan untuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) ada beberapa yang harus diperbaiki seperti tujuan pembelajaran dan tuangkan langkah-langkah permainan dalam kegiatan inti pembelajaran.

3. Guru Mata pelajaran

Hasil validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh Bapak Yaya Balya S.Pd yang merupakan guru mata pelajaran Bahasa Arab kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Bhakti Buana Sangkanurip. Hasil validasi menunjukkan pemerolehan skor dengan presentase 86%. Jika melihat kriteria interpretasi kelayakan materi yang dibuat dinyatakan valid dan layak untuk di ujicobakan

Efektivitas permainan Arabic Treasure Hunter dalam pembelajaran kosa kata untuk siswa kelas empat Madrasah Ibtidaiyah Bhakti Buana Sangkanurip.

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata atau tidak di sini peneliti menghitungnya menggunakan perangkat software SPSS adapun hasilnya di jelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 4.
Perbandingan sampel statistik

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	53.27	30	11.919	2.176
posttest	75.70	30	14.518	2.651

Dilihat dari tabel diatas terdapat 30 siswa yang mengikuti pretest dan posttest dengan nilai mean pretest 53.27 dan nial mean pada posttest 75.70 dan terlihat terdapat perbedaan nilai rata-rata pada postes .

Tabel 4.
Korelasi antara pretest dan posttest

Paired Samples Correlations			
	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	30	.700	.000

Pada tabel di atas, hasil korelasi person diperoleh nilai sig sebesar 0,000 dan koefisien korelasi sebesar 0,700 yang menunjukkan bahwa korelasi pretest dan posttest penerapan adalah kuat dan signifikan.

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-22.433	10.510	1.919	-26.358	-18.509	-11.691	29	.000

Berdasarkan tabel di atas didapatkan nilai sig. 0,000 yang mana lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai-rata-rata pretest dan posttest. Atau terdapat perbedaan kemampuan kosa kata siswa sebelum dan sesudah menggunakan permainan Arabic Treasure Hunter.

Penutup

Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Reserch And Development (RnD) dan menggunakan model penelitian ADDIE. Model penelitian ini terdiri dari 5 tahap penelitian yaitu : Anlisis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation. Adapun hasil validasi yang diperoleh dari ahli diantaranya yaitu: 1. Hasil validasi dari ahli materi mendapatkan nilai 94%, 2. Hasil validasi dari ahli media didapatkan nilai 96%, 3. Hasil validasi yang didapatkan dari guru mata pelajaran adalah 86%. Adapun hasil uji efektivitas didapatkan hasil nilai sig 0,00 yang mana lebih kecil dari 0,05 yang berarti terdapat perbedaan kemampuan kosa kata siswa sebelum dan sesudah menggunakan permainan Arabic Treasure Hunter.

Saran

Bagi siswa, diharapkan menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta mampu membangun pengetahuannya sendiri, sehingga proses pembelajaran di kelas dapat berlangsung efektif Untuk guru, perkembangan zaman menuntut guru untuk lebih kreatif dalam mengemas pembelajaran, penggunaan model, metode dan media yang menarik merupakan hal yang sudah seharusnya dipakai pada zaman yang serba modern dalam menghadapi generasi Z ini. Permainan *Arabic Treasure Hunter* ini dapat

dimanfaatkan oleh para pendidik agar dapat mengemas pembelajaran bahasa arab dengan lebih kreatif sehingga meningkatkan minat dan belajar siswa. Untuk peneliti, semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti pribadi dan umumnya bagi semua pembaca. Penelitian ini masih banyak kekurangan dan kelemahan, permainan Arabic Treasure Hunter ini tidak hanya dapat digunakan dalam materi Profesi saja namun dapat di kreasikan dalam materi dan Pelajaran yang lain.

Daftar Pustaka

- Al- Syamry, Huda Ali Jawwad. *Manahij al-Lughah al-Arabiyah wa Thuruq Tadrisiha*. Dar al-Wail: Oman. (2005)
- Al-‘Ashlî, ‘Abd al-‘Azîz bin Ibrâhîm. *Tharâ’iq Tadrîs al-Lughah al-Arabiyah li al-Nâthiqîn bi Lughât Ukhra*. Riyadl: Jâmi’ah al-Imâm Muhammad Ibn Su’ud al-Islamiyah. (2002)
- Alam, A., & Khotimah, K. *Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Melalui Game Arabic Treasure Hunter*. *MUHIBBUL ARABIYAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*. (2021)
- Ali, Muhammad al-Sayyid. *Ittijahat wa Tathbiqat Haditsah fy Manahij wa Thuruq al-Tadris*. Oman: Dar al-Maisaroh. (2011)
- Al-Naqah, Mahmud Kamil. *Ta’lim al-Lughah al-‘Arabiyah li al-Nathiqin bi Lughat Ukhra: Asasuhu, Madakhiluhu, Thuruq Tadrisihi*. al-Mamlakah al- al-‘Arabiyah al-Su’udiyah: Jami’ah Umm al-Qura. (1985)
- Al-Qâsimiy, Ali Muhammad. *Ittijâhât Hadîtsah fî Ta’lîm al-Lughah al-‘Arabiyah li al-Nâthiqîn bi Lughât Ukhra*. Jami’ah Riyadh: al-Mamlakah al- al-‘Arabiyah al-Su’udiyah. (1979)
- Arifin, Ahmad *Peranan Permainan Bahasa dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab*, (Jurnal An-Nabighoh, 02 (09)
- Arikunto, Suharsimi *Dasar- Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006)
- Bakar, Yusuf al-Khalifah Abu. *Manhaj Tal’im al-Lughah al-Arabyah li al-Talim al-Asasy*. Rabath Maroko: ISESCO. (2002)
- Chusna, et all, *Pengembangan Media Treasure hunt pada pembelajaran matematika madrasa ibtidaiyah Miftahul Huda Nglekok Blitar, Zahra : Reserch and*

- Tough ekementary school of islam journal.* (2021)
- Effendy, Ahmad Fuad dan M. Fachruddin Djalal, *Pendekatan Metode dan Teknik Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: IKIP Malang, 2005)
- Fajriah, Z., *Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab (Mufrodlat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar (Penelitian Tindakan Pada Siswa Kelas 1 MI Nurul Hakim Kediri Lombok Barat Tahun 2015)*. Jurnal Pendidikan Usia Dini. 09 (1)
- Hafsania N, et all, *Pengembangan Permainan Berburu Harta karun Berbasis Karya Seni Lukis untuk Memfasilitasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 4 (3) (2021)
- Hamid, Abdul *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab untuk Studi Islam*, Malang : UIN Maliki, 2009
- Hermawan, Acep *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Bandung ; Remaja Posdakarya, 2013.
- Ibrahim Mustafa dkk, *Al-Mu'jam Al-Wasith* (Istanbul: Al-Maktaba Al-Islamiyah Cetakan ke 4 (2004)
- Ibrahim, 'Abd al-'Alim. *al-Muwajjih al-Fanny Li Mudarris al- Lughah al- 'Arabiyah*. Kairo: Dar al-Ma'arif. (1973)
- Ibrâhim, Hamâdah. *al-Ittijâhat al-Mu'ashirah fi Tadrîs al-Lughah al-Arabiyah wa al-Lughât al-Hayyat al-Ukhra li Ghaer al-Nâthiqîn biha*. Beirut : Dar al-Fikr al-Araby. (1987)
- Ibrahim, Majdi Aziz. *Mausu'ah al-Manahij al-Tarbawiyah*. Kairo: Maktabah al-Anjlo al-Mishriyah. (2000)
- Isnaini, N., & Huda. N, *Pengembangan Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route. Jurnal Al-Mi'yar.* 3 (1) (2020)
- M Faisol, *22 Permainan Dalam Bahasa Arab* (Jogjakarta, Lentera Kresindo, 2016)
- Miarso, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Teras, 2012)
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta, Diva Press, 2011)
- Musa, Fuad Muhammad. *Al-Manahij: Mafhumuha, Ususuha, Anasiruha, Tandzimatuha*. Jami'ah al-Manshuriyah. (2002)
- Mustafa, Syaiful *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang: UIN Maliki

- Press, 2011)
- Nandang, Ade dan Abdul Kosim, *Pengantar Linguistik Arab* (Bandung: Remaja Rosdakarya cetakan pertama tahun 2018)
- Nu'manuddin, Muhammad. *Khasha'ish al-Lughah al-Arabiyah wa Limadza Yajibu Ta'allumuha*. Damaskus: Dar Ibn Katsir. (2005)
- Nuha, Ulin, *Permainan Treasure Hunt Sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab, TARBIYA ISLAMIA : Jurnal pendidikan dan keislaman* 7 (2) (2018)
- Ramadhani, I, A., & Zukhaira *Pengembangan Arabic Treasure Hunter Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs di Kabupaten Klaten. Lisanul Arab: Journal Of arabic Learning and Teaching* 8 (1) (2019)
- Rosyidi, Abdul Wahhab, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang : UIN-Malang Press, 2009)
- Saepudin, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab Teori dan Praktik*, (Yogyakarta : Trustmedia 2012)
- Salamah, Adil Abu al-'Iz Ahmad. *Takhthith al-Manahij wa Tandzimuha*. Oman: Dar De Bono Li Tanmiyat al-Tafkir. (2005)
- Sudjana, Nana, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru, 1998)
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, (Bandung: ALFABETA, 2015)
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2006)
- Suyatno, *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra* (Jakarta : Gramedia, 2005)
- Thu'aimah, Rusydi Ahmad. *Manahij Tadris al-Lughah al-Arabiyah bi al_t'lim al-Asasy*. Kairo: Dar al-Fikr al-Araby. (1998)
- Thu'imah, Rusydi Ahmad. *Al-Marji' fi Ta'lim al-Lughah al-Arabiyah Li al-Nathiqin bi Lughat al-Ukhra*. Riyadh: Jami'at Um al-Qura. (1986)
- Thu'aimah, Rusydi Ahmad. *"Dalil al-'Amal fi I'dad al-Mawad al-Ta'lîmiyah li Barnâmaj Ta'lîm al-Lughah al-Arabiyah"*. Jami'ah Umm al-Qurra': Ma'had al-Lughah al-Arabiyah. (1985)
- Wahab, Muhib Abdul. *Epistemologi dan Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*.

Jakarta: Lemlit UIN Syarif Hidayatullah. (2004)

Wahyuni, Sri M Fadli, *Penggunaan Berburu Harta karun untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa SMAN4 Langsa, Al-Intisyar* 06 (01).

Yunus, Fathi 'Ali, *Min al-Ittijahat al-haditsah fi Ta'lim al-Lughah al-Ajrabiyah ma'a al-Tathbiq 'ala Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyah*, dalam *Buhuts Tarbawiyah wa Nafsiyah*, al-Mamlakah al- al-'Arabiyah al-Su'udiyah: Jami'ah Umm al-Qura, 1986.