

# **Pengaruh Permainan Bahasa terhadap Peningkatan Penguasaan Mufrodat Siswa Kelas VII MTs Tarbiyatul Muta'alimin Pasawahan**

**Iif Miftah**

Email: iifmiftah46@gmail.com

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon

**Hasan Saefuloh**

Email: hazansf@yahoo.com

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon

**Khasan Aedi**

Email: khasanaedi@gmail.com

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon

**Wahyudin**

Email: wahyuddin@gmail.com

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan metode Permainan Bahasa (Pantonim, Bola Kosakata, Gambar Asing Keluar) terhadap peningkatan penguasaan kosakata di kelas VII MTs Tarbiyatul Muta'alimin Pasawahan. Dasar penelitian ini adalah bahwasannya metode permainan bahasa sangat berpengaruh pada peningkatan penguasaan kosakata siswa, karena proses pembelajarannya yang menyenangkan. karena itu, siswa akan tertarik dan termotivasi dalam penguasaan kosakata bukan hanya sekedar menghafal saja akan tetapi belajar sambil bermain. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan dengan jenis metode eksperimen. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan cara tes dan wawancara, sedangkankan analisis data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas uji t tes dan uji hipotesis. Hasil dari penelitian ini adalah bahwasanya penguasaan mufrodat siswa dalam pembelajaran bahasa arab tanpa menggunakan metode Permainan Bahasa (Pantonim, Bola Kosakata, Gambar Asing Keluar) dikelas kelas VII (A) yaitu dengan nilai minimum 40, maksimum 62 dengan rata-rata 51,17. penguasaan mufrodat siswa dalam pembelajaran bahasa arab dengan menggunakan metode permainan bahasa (Pantonim, Bola Kosakata, Gambar Asing Keluar) dikelas kelas VII (A) yaitu dengan nilai minimum 68, maksimum 80 dengan rata-rata 73,17. Hal ini bermakna bahwasanya terdapat pengaruh penggunaan metode Permainan Bahasa (Pantonim, Bola Kosakata, Gambar Asing Keluar).

**Kata Kunci: Permainan Bahasa (Pantonim, Bola Kosakata, Gambar Asing Keluar), Peningkatan Penguasaan Kosakata**

**Abstract**

This research aims to determine how much influence the use of the Language Game method (Pantonim, Vocabulary Ball, Foreign Image Out) to increase vocabulary mastery in class VII MTs Tarbiyatul Muta'alimin Pasawahan. The basis of this research is that the language game motede is very influential on increasing students' vocabulary mastery because the learning process is fun. therefore, students will be interested and motivated in the mastery of vocabulary not just memorizing it but also learning while playing. This research uses quantitative methods with the type of experimental methods. Data collection methods in this study are by means of tests and interviews, while data analysis in this study is to use, normality test, homogeneity test, t test and hypothesis test. The results of this study are the mastery of students' mufrodat mastery in learning Arabic without using the Language Game method (Pantonim, Vocabulary Ball, Foreign Image Out) in class VII (A), namely with a minimum value of 40, a maximum of 62 with an average of 51.17. mastery of students' mufrodat in learning Arabic using the Language Games method (Pantonim, Vocabulary Ball, Foreign Image Out) in class VII (A), with a minimum value of 68, a maximum of 80 with an average of 73.17. This means that there is an influence on the use of the Language Game method (Pantonim, Vocabulary Ball, Foreign Image Out).

**Keywords : Language Games (Pantonim, Vocabulary Ball, Foreign Image Out), Increased Vocabulary Mastery**

**ملخص**

يهدف هذا البحث إلى تحديد مدى تأثير استخدام طريقة الألعاب اللغوية (الإمائية، الكرة للمفردات، الصورة الغربية تخرج) في الفصل السابع بمدرسة تربية المتعلمين المتوسطة الإسلامية فاساواهان. والأساس التفكيرية في هذا البحث هي طريقة الألعاب اللغوية مؤثرة جدا على ترقية استيعاب المفردات الطلاب لأنّ عملية التعليم الممتع لذلك، سوف يجذب الطلاب ودافع لإستيعاب المفردات وليس حفظ المفردات واحدة فواحدة ولكن تعلم مع اللعب ومنهج البحث في هذه الرسالة هو بحث كمي بإجراءات البحث التجريبي. طريقة جمع البيانات في هذه الدراسة هي الاختبار والمقابلة. ومنهج البحث في هذه الرسالة هو بحث كمي بإجراءات البحث التجريبي. طريقة جمع البيانات في هذه الدراسة هي الاختبار والمقابلة. ونتائج هذه الرسالة على ترقية استيعاب المفردات الطلاب قبل استخدام

طريقة الألعاب اللغوية (الإمائية، الكرة للمفردات، الصورة الغريبة تخرج) في الفصل السابع ( أ ) بمدرسة تربية المتعلمين المتوسطة الإسلامية فاساواهان بالمعدل ١٧،٥١ ونتيجة السفلى ٤٠ ونتيجة العليا ٦٣. ترقية استيعاب المفردات الطلاب باستخدام طريقة الألعاب اللغوية (الإمائية، الكرة للمفردات، الصورة الغريبة تخرج) في الفصل السابع ( أ ) بمدرسة تربية المتعلمين المتوسطة الإسلامية فاساواهان بالمعدل ١٧،٧٣ ونتيجة السفلى ٦٣ ونتيجة العليا ٨٠. هذا بمعنى أن تعليم المفردات العربية باستخدام طريقة الألعاب اللغوية (الإمائية، الكرة للمفردات، الصورة الغريبة تخرج) جيدا.

**الكلمة الرئيسية: الألعاب اللغوية (الإمائية، الكرة للمفردات، الصورة الغريبة تخرج)، ترقية استيعاب مفردات الطلاب**

## Pendahuluan

Pembelajaran adalah proses memperoleh ilmu pengetahuan atau kemahiran dikutip Robert M. Gagne (1970) dalam *The Condition of Learning*, pembelajaran merupakan “perubahan tingkah laku atau kebolehan seseorang yang dapat dikekalkan, tidak termasuk perubahan yang disebabkan proses pertumbuhan.”<sup>1</sup>

Dalam pembelajaran terdapat pembelajaran bahasa Asing yang bertujuan mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa. baik itu secara lisan maupun tulisan. Kemampuan menggunakan bahasa dalam dunia pengajaran bahasa disebut keterampilan bahasa (*maharat al –lughah*). Keterampilan tersebut ada empat, yaitu keterampilan menyimak (*maharat al –istima'*), keterampilan berbicara (*maharat al –kalam*), keterampilan membaca (*maharat al –qiraah*), dan keterampilan menulis (*maharat al –kitabah*)<sup>2</sup>

Untuk menunjang pemahaman dalam pembelajaran bahasa asing diperlukan penguasaan kosakata yang cukup, Karena kosakata merupakan salah satu unsur yang harus dimiliki oleh pembelajar Bahasa asing termasuk bahasa Arab<sup>3</sup>. Pentingnya pembelajaran kosakata terhadap peningkatan dan pengembangan kemampuan siswa berbahasa

<sup>1</sup> Widi Astuti, “Berbagai Strategi Pembelajaran Koskata Bahasa Arab” Komunikasi dan Pendidikan Vol.5, No . 2, Desember 2016. Hal. 15.

<sup>2</sup> Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. (Bandung: Rosdakarya, 2013). Hal. 129.

<sup>3</sup> Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahas Arab Inovatif*. (Malang: UIN Maliki Press,2011). Hal. 59.

menyebabkan pembelajaran kosakata semakin mendesak untuk dilakukan secara lebih serius dan terarah. Hal ini disebabkan kenyataan di lapangan masih banyak dijumpai siswa yang mengalami kesulitan dalam melakukan pembelajaran bahasa Arab. Kesulitan ini terutama terlihat pada saat pembelajaran empat keterampilan berbahasa yang disebabkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab yang rendah.

Standar nasional pendidikan sesuai peraturan pemerintah nomer 19 tahun 2005 yang harus dikembangkan adalah standar proses. Karena terkait dengan bagaimana pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai kompetensi lulusan. Maka dari itu proses pembelajaran pada setiap pendidikan harus dengan interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, keratifitas, kemandirian sesuai bakat minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik<sup>4</sup>, dan dalam prosesnya perlu adanya strategi dalam pembelajaran kosakata dengan kegiatan atau aktifitas yang menyenangkan<sup>5</sup>.

Maka dari itu pembelajaran kosakata yang inovatif dan menyenangkan tentu akan menarik siswa agar dalam penguasaan kosakata tidak monoton dengan hanya mengafal satu persatu kosakata saja. Maka perlu adanya inovasi dalam pembelajaran kosakata agar siswa merasakan kenyamanan dan kegembiraan dalam pembelajaran kosakata sehingga menciptakan suasana yang kondusif dikelas dengan begitu siswa akan termotivasi dalam penguasaan kosakata. Hal inilah yang menjadi tugas peneliti untuk mengubah strategi pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik yang dikemas secara menyenangkan melalui belajar sambil bermain.

Pembelajaran yang dimaksud untuk merangsang motivasi siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Arab adalah dengan penerapan permainan bahasa, siswa diarahkan untuk belajar sambil bermain, dimana dunia anak-anak penuh kebebasan dan kegembiraan. Metode permainan bahasa adalah suatu aktifitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan, dimana keterampilan yang

---

<sup>4</sup> Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014). Hal. 201.

<sup>5</sup> Widi Astuti, "*Berbagai Strategi Pembelajaran Koskata Bahasa Arab*"..., Hal. 2.

diperoleh berupa permainan keterampilan bahasa<sup>6</sup>. Metode permainan dapat digunakan untuk memberikan pengalaman menarik bagi siswa untuk memahami suatu konsep, mengutkan suatu konsep yang telah dipahami, atau memecahkan masalah<sup>7</sup>.

Pembelajaran yang berkualitas ditandai dengan para siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan salah satu pembelajaran yang bisa diterapkan agar siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran adalah Pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif ini menerepakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran<sup>8</sup>. Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Disamping itu, pembelajaran kooperatif juga merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk bersikap aktif dan saling berinteraksi<sup>9</sup>. dengan kata lain pembelajaran tersebut merupakan bagian dari inovasi pembelajaran dan permainan bahasa termasuk didalamnya.

Sebagaimana yang dimaksud diatas motode yang akan digunakan dalam pembelajaran tersebut adalah menggunakan metode permainan bahasa, ada tiga permianan yang akan digunakan yaitu pantonim, bola kosakata dan gambar asing keluar. Permianan pertama (Pantonim) adalah permianan untuk melatih daya kreatifitas siswa untuk menerangkan makna kata dengan peragaan yang tepat sehingga mudah ditebak oleh temannya yang melihat peragaan tersebut, permianan kedua (Bola Kosakata) untuk melatih konsentrasi dan spontanitas siswa tingkat menengah keatas untuk menyebutkan kosakata pada kategori tertentu, dan permianan ketiga (Gambar Asing Keluar) untuk melatih siswa mengklasifikasikan katagori kosakata tertentu dengan menyebutkan kelompok kata tersebut apakah satu kelompok atau tidak.

Metode permianan ini bermanfaat karena dapat mengembangkan motivasi instrinsik, memberikan kesempatan untuk berlatih, mengambil

---

<sup>6</sup> Soeparnao, *Media Pengajaran Bahasa*. (Yogyakarta: IKIP Yogyakarta,1986). Hal. 80.

<sup>7</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: Pustaka Setia,2011). Hal. 281.

<sup>8</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative learning*. (Bandung:Nusa Media, 2008). Hal. 102.

<sup>9</sup> Abdul Majid, *Strategi pembelajaran* . (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013). Hal. 89.

keputusan, dan mengembangkan emosi apabila siswa menang atau kalah, serta lebih menaraik dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami bahan pealajaran yang disajikan. Kreativitas anak juga semakin berkembang lewat permainan karena ide-ide originallah yang keluar dari pikiran anak-anak, walaupun kadang-kadang terasa abstrak bagi orang tua". Hal ini menunjukkan bahwa permainan akan membuat anak semakin kreatif. Tentu saja permainan akan membuat siswa senang jika diterapkan pada pembelajaran bahasa, karena dapat menumbuhkan kreativitas yang mereka miliki<sup>10</sup>.

Berdasarkan observasi lapangan yang meliputi wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Arab kelas VII MTS Tarbiyatul Muta'alimin Pasawahan yaitu Bapak Abdul Aziz pada tanggal 10 Oktober 2019, mengenai usaha guru dalam proses pembelajaran kosakata siswa, beliau mengatakan guru mengajarkan kosakata bahasa Arab dengan metode ceramah sesekali dengan metode hafalan. kesan penelit, pembelajaran di dalam kelas yang masih monoton atau tradisional, pemebelajaran koskata kurang inovatif dan menyenangkan sehingga penguasaan kosakata siswa yang masih minim, Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil tes kepada siswa kelas VII yang berjumlah 31 orang tahun ajaran 2019/2020. Komposisi soal yang diujikan yaitu : 1. Mufrodat (10 soal) 2. Tarkib (5 soal) 3. Pemahaman teks (7 soal) 4. Menulis teks (3 soal). Adapun persentase capaian nilai KKM terhadap soal-soal tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel persentase capaian nilai KKM siswa kelas VIII MTs Tarbiyatul Muta'alimin Pasawahan

Aspek	Persentase	Keterangan
Mufrodat	9,6%	(3 orang) dari 31 siswa yang mampu menjawab
Tarkib	32,2%	(10 orang) dari 31 siswa yang mampu menjawab
Pemahaman teks	19,3%	(5 orang) dari 31 siswa yang mampu menjawab

<sup>10</sup> Igrega Siswanto dan Sri Lestari, *Panduan Bagi Guru dan Orangtua : Pembelajaran Atraktif dan 100 Permainan Kreatif untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Published,2012). Hal. 47.

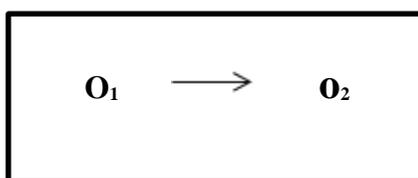
	Menulis teks	19,3%	(6 orang) dari 31 siswa yang mampu menjawab
--	--------------	-------	---

Dan ketika di wawancarai beberapa siswa terkait hasil tes tersebut, mengenai faktor apa yang menyebabkan mayoritas tes mereka tidak memenuhi KKM. Mereka mengeluhkan karena tidak memahami kosakata bahasa Arab yang ada pada soal ulangan harian tersebut dan mereka merasakan bahwa pembelajaran bahasa arab itu kurang menarik karena membosankan.

Untuk mengatasi kendala tersebut, tentunya dibutuhkan metode pembelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka di bidang tersebut, khususnya kemampuan memahami mufrodat. Salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata yaitu metode pembelajaran permainan bahasa (Pantonim, Bola Kosakata, Gambar Asing Keluar) yang bisa diterapkan agar siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

### Metode Penelitian

Penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Bahasa ( Pantonim, Bola Kosakata, Gambar Asing Keluar) Terhadap Peningkatan Penguasaan Mufrodat Siswa Kelas VII MTs Tarbiyatul Muta’alimin Pasawahan” merupakan penelitian kuantitatif dan menggunakan jenis penelitian Quasi Experimental Design dengan design one group pre test post tes.



Keterangan :

O<sub>1</sub> : Nilai Pre Test (Sebelum diberi treatment)

O<sub>2</sub> : Nilai Post Test (Setelah diterapkan Treatment)

→ : Treatment

Penelitian ini akan dilakukan dalam dua tahap yaitu pemberian tes awal (pretest) dan pemberian tes akhir (posttest). Pemberian tes awal dimana pada tahap ini tanpa diberikan perlakuan. Pemberian tes akhir diberikan perlakuan ditandai dengan X. Keduanya untuk mengetahui pengaruh permainan bahasa (Pantonim, bola koaskata, Gambar Asing Keluar) sebelum dan sesudah menggunakannya terhadap peningkatan

penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VII (A) MTs Tarbiyatul Muta'alimin.

Populasi adalah suatu wilayah generalisasi yang tersusun atas subyek maupun obyek yang memiliki kualitas dan ciri-ciri tertentu yang dipatenkan peneliti untuk dipahami dan dipelajari serta dibentuk sebuah kesimpulan. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VII MTs Tarbiyatul Muta'alimin. tahun ajaran 2019 / 2020. Jumlah seluruh siswa kelas VII yaitu 210 siswa dari kelas A-D terdiri dari siswa 57 dan siswi 64.

Sampel adalah wakil atau sebagian populasi kecil yang akan diteliti. Pada penelitian ini, peneliti mengambil sampel dengan menggunakan teknik Cluster Sampling. Sampel untuk penelitian ini yaitu kelas A sebagai kelas eksperimen. Hatch dan Farhady, 1981 dalam Sugiyono mengatakan bahwa variabel merupakan suatu atribut yang dimiliki sebuah obyek atau seseorang yang memiliki sebuah variasi di antara satu orang dengan orang yang lain dan bisa dikatakan satu obyek dengan obyek yang lain.

Kerlinger 1973 dalam Sugiono menjelaskan bahwa variabel merupakan sifat maupun konstrak yang nantinya akan dipelajari. Kerlinger juga menjelaskan bahwa suatu variabel dikatakan sebagai sifat yang akan diambil dari nilai yang berbeda. Maka dari itu variabel bisa dikatakan sesuatu yang bervariasi.

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data dapat diukur dengan adanya ketercapaian aspek dan penilaian yang digunakan sebagai data hasil dari penelitian dalam bentuk instrument penelitian sebagai berikut:

Lembar tes yang digunakan pada penelitian ini yaitu pretest dan posttest untuk mengetahui sejauh mana penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Pada lembar tes tulis berupa pilihan ganda (PG) yang digunakan siswa untuk menjawab tes tulis yang telah disediakan.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini akan diperoleh dari hasil pengumpulan data yang menggunakan teknik tes dan observasi langsung. Teknik tes bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Tes dilaksanakan sebanyak dua kali, yaitu pretest dan posttest. Pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa sebelum mendapatkan perlakuan. Sedangkan posttest digunakan untuk mengetahui kemampuan

penguasaan kosakata bahasa Arab siswa setelah mendapatkan perlakuan. Teknik observasi dilakukan untuk mengamati pelaksanaan kegiatan pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan menggunakan metode permianan bahasa (Pantonim, Bola Kosakata, Gambar Asing Keluar) pada kelas eksperimen secara langsung. Teknik observasi juga dilakukan untuk mengamati penelitian sebagai guru pelaksana pembelajaran ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran, pengamatan dilakukan oleh guru. sebelum mendapatkan perlakuan. Sedangkan posttest digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah mendapatkan perlakuan.

Sumber data yang di ambil dalam penelitian ini adalah guru pelajaran bahasa Arab untuk mengetahui keadaan siswa dan masalah masalah yang di hadapi siswa dalam pembelajaran dan juga untuk mengetahui keadaan belajar dan kemampuan mereka dalam penguasaan kosakata bahasa Arab yang berkaitan dengan penelitian ini.

Teknik analisis data ini diperoleh setelah semua data terkumpul dan akan dianalisis sehingga diperoleh hasil yang diperlukan dalam penelitian ini. Pada penelitian ini analisis data instrument menggunakan uji validitas dan uji realibilitas dan uji t test. Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrument. Suatu instrument dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara cepat. Validitas dalam penelitian ini diukur menggunakan program pengolahan data SPSS 21 dengan korelasi Product Moment. Kriteria item yang valid yaitu dengan melihat hasil probabilitas. Jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka item dinyatakan valid. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka item dinyatakan tidak valid.

Uji realibilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat di percaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen sudah baik. Item yang valid akan dilakukan perhitungan realibilitas dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha dengan tujuan mencari koefesien realibilitasnya. Realibilitas dari skala ini diketahui dengan menggunakan program SPSS 21. Uji realibilitas dengan teknik Cronbach's Alpha yaitu dengan cara menentukan nilai varian tiap butir pertanyaan, menentukan nilai varian total dan menentukan realibilitas instrument.

$$r_{11} = \left( \frac{k}{(k-1)} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Kriteria uji realibilitas dalam rumus Cronbach's Alpha menggunakan batasan 0,6. Jika realibilitas  $< 0,6$  maka kurang baik, jika realibilitas  $0,7$  dapat diterima dan jika realibilitas  $> 0,8$  maka baik.

Uji normalitas berguna untuk mengetahui setiap sampel yang akan digunakan berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program pengolahan data SPSS 21 melalui uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dengan kriteria jika signifikansi  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal, dan jika signifikansi  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan pada hasil data pretest dan posttest santri. Pada penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan program pengolahan data SPSS 21 melalui Levene. Kriteria pengujiannya adalah apabila nilai signifikansi atau probabilitas  $< 0,05$  maka data tidak homogen, sedangkan jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas  $> 0,05$  maka data homogen.<sup>11</sup>

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan teknik t-test. Teknik ini merupakan teknik statistik yang dipergunakan untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah mean yang berasal dari dua buah mean distribusi (Winarsunu, 2015:75). Data yang diperoleh dalam penelitian ini berjenis rasio dan digunakan untuk mengetahui perbedaan nilai pretest dan posttest, perhitungannya menggunakan uji t-test. Uji t-test ini nantinya akan dijadikan pembanding antara kelas eksperimen tanpa menggunakan perlakuan dan menggunakan perlakuan. Adanya alasan menggunakan uji t-test ini yaitu karena tidak adanya keterkaitan antara sampel yang digunakan. Maksudnya yaitu perlakuan yang terdapat pada kelas eksperimen melalui perlakuan pretest dan posttest. Uji t-test pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program pengolahan data SPSS 21 dengan rumus Independent Samples T-Test.

### **Kajian Terdahulu**

Penelitian dengan fokus terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab pernah dilakukan oleh Hasemi Rafsanjani dengan judul penelitiannya *Penggunaan Media Gambar dan Metode Index Card Match Serta Pengaruhnya Terhadap Peningkatan Pemahaman siswa Dalam Kosakata Bahasa Arab*. Penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif dengan jenis

---

<sup>11</sup> Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktik*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013). Hal. 221.

metode eksperimen. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan cara observasi, tes dan wawancara, sedangkan analisis data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji t tes dan uji hipotesis<sup>12</sup>.

### Permainan Bahasa

Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian. Bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya. Bermain adalah medium, di mana si anak mencobakan diri, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Bermain mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari seorang anak<sup>13</sup>.

Untuk melatih keterampilan dalam bidang kebahasaan dapat dilakukan dengan menggunakan metode bermain permainan bahasa. Kata permainan berasal dari kata main, yang berarti berbuat untuk menyenangkan hati atau melakukan perbuatan untuk menyenangkan hati dengan alat kesenangan atau tidak<sup>14</sup>

Menurut *Jill Hadfield* permainan bahasa atau dalam bahasa Inggris dikenal istilah *language games* adalah suatu aktifitas yang memiliki aturan, tujuan, dan mengandung unsur hiburan yang menyenangkan sedangkan<sup>15</sup>. Metode permainan bahasa adalah suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan, di mana keterampilan yang diperoleh dalam permainan berupa keterampilan bahasa<sup>16</sup>.

Hakekat permainan bahasa merupakan kelompok media pembelajaran bahasa yang hanya sesuai untuk dilaksanakan pada kelas kecil. Permainan di sini adalah setiap kontes antara permainan yang

---

<sup>12</sup> Hasemi Rafsanjani, " *Penggunaan Media Gambar dan Metode Index Card Match Serta Pengaruhnya Terhadap Peningkatan Pemahaman siswa Dalam Kosakata Bahasa Arab*, El-Ibtikar, Vol. 8. No. 2, 20019.

<sup>13</sup> Cony R. Semiawan, *Landasan Pembelajaran dalam Perkembangan*. (Jakarta: CHDC,2007). Hal. 10.

<sup>14</sup> Umi Hanifah, " *penerapan Model Paikem dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab*" At-Tajdid, Vol. No. 2, Juli 2016. Hal. 310.

<sup>15</sup> Hasan Saefuloh, *Al'ab Lughawiyah*. (Yogyakarta: Basan, 2016).Hal. 15.

<sup>16</sup> Soeparnao, *Media Pengajaran Bahasa....*Hal. 60.

berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu<sup>17</sup>.

Permainan bahasa merupakan salah satu strategi alternative dan sarana penunjang untuk membumbui proses pembelajaran bahasa dan menghilangkan kejenuhan dan kepenatan tersebut, karena dalam permainan bahasa adalah unsur hiburan dan kompetisi yang dengan sendirinya membantu meningkatkan motivasi belajar siswa<sup>18</sup>

Jadi, yang dimaksud dengan permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan bahasa bukan merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengaplikasikan kemahiran/keterampilan bahasa yang telah dipelajarinya.

Dari paparan semau teori yang ada bahwa permainan bahasa merupakan suatu metode yang digunakan untuk memberikan suasana baru di dalam kelas sehingga aktifitas dalam pembelajaran menyenangkan serta kreatifitas siswa juga akan terbangun dan juga menumbuhkan kerja sama antar siswa yang terlibat dalam permainan tersebut. Hal ini juga di ungkapkan oleh Nasif Mustafa Abdul Aziz (1983:9) Permainan bahasa adalah salah satu media terbaik yang membantu banyak siswa untuk melanjutkan upaya ini d (Aziz, 1986)an membantu mereka, dan untuk mengurangi rasa jenuh dalam pembelajaran.

### **Jenis- jenis Permainan**

Menurut Jill Hadfield d ada dua macam permainan yaitu<sup>19</sup> :

- a. Permainan kompetitif, yaitu permainan yang menuntut para pemain atau team untuk berlomba mencapai tujuan
- b. Permainan kooperatif, yaitu permainan yang menuntut para pemain atau team untuk bekerja sama saling membantu untuk mencapai tujuan umum

### **Manfaat permainan bahasa<sup>20</sup>**

---

<sup>17</sup> Arief Sadiman S, *Media Pendidikan (pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. (Jakarta: CV.Rajawali,1990). Hal. 7.

<sup>18</sup> Hasan Saefuloh, *Al'ab Lughawiyah....*Hal. 16.

<sup>19</sup> Hasan Saefuloh, *Al'ab Lughawiyah....*Hal. 9.

<sup>20</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. (Jogjakarta: Diva Press, 2011).Hal .26.

Pembelajaran memang tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan sendiri tidak selalu dalam rangka mempercepat proses pembelajaran. Akan tetapi, permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah variasi, semangat, dan minat pada sebagian program belajar. Seperti semua tehnik belajar, permainan bukanlah tujuan itu sendiri, melainkan sarana untuk mencapai tujuan, yaitu moeningkatkan pembelajaran.

Permainan yang benar dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik, menguatkan pembelajaran, bahkan bisa dijadikan sebagai ujian. Di tengah permainan, kita menjadi sangat dekat dengan kekuatan penuh diri kita. Kesenangan bermain yang tidak terhalang, mampu melepaskan segala macam endorfin positif dalam tubuh kita, melatih kesehatan, dan membuat kita merasa hidup sepenuhnya.

Bagi banyak orang, ungkapan kehidupan dan kecerdasan kreatif yang paling tinggi di dalam diri mereka tercapai dalam sebuah permainan. Permainan dalam belajar (*learning games*) yang mampu menciptakan atmosfer menggembarakan dan membebaskan kecerdasan penuh serta tidak terhalang dalam memberi banyak sumbangan.

Permainan dalam belajar, jika dimanfaatkan secara bijaksana, menghasilkan beberapa hal berikut:

- a) Menyingkirkan “keseriusan” yang menghambat proses belajar.
- b) Menghilangkan stress dalam lingkungan belajar.
- c) Mengajak orang terlibat secara penuh.
- d) Meningkatkan proses belajar.
- e) Membangun kreatifitas diri.
- f) Mencapai tujuan dengan ketidak sadaran
- g) Meraih makna belajar melalui pengalaman
- h) Memfokuskan siswa sebagai subyek belajar

### **Tipe variasi permainan bahasa<sup>21</sup>**

Ada beberapa tipe atau variasi permainan bahasa yang dapat diterapkan sesuai dengan tujuan dan waktunya. Berikut beberapa tipe permainan tersebut

---

<sup>21</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab...*Hal. 26.

TABEL 1.1

Tipe	Tujuan	Timing
Icebreakers	Latihan ini memberikan peluang kepada peserta agar lebih saling mengenal dalam satu cara yang tidak mengancam. Cara ini ideal untuk mencampur kelompok dengan cepat dan mengurangi Hambatan	<i>Icebreaker</i> penting terutama selama permulaan pelatihan. Misalnya, permainan <i>pulpen perkenalan</i> dan lainnya.
Relaktor	Energizer ini biasanya dipergunakan untuk menenangkan orang dari suatu keterlibatan intensif dalam satu aktifitas, atau untuk membantu peserta memahami konsep dan membantu mereka dalam membayangkan suatu aktifitas dimasa mendatang.	Ini paling efektif digunakan setelah satu aktifitas yang menguras tenaga sehingga membuat peserta cemas di akhir hari.
Pembuka	Aktifitas ini menciptakan minat terhadap topik baru, memotivasi, atau menantang orang.	Digunakan untuk; <ul style="list-style-type: none"> <li>• memulai satu program,</li> <li>• memulai satu sesi, dan</li> <li>• memperkenalkan satu topik baru</li> </ul>
Permainan dimamika tim	Digunakan untuk mendorong partisipasi bersama kerja tim, dan terkadang dipakai untuk	Hal ini terutama berguna jika peserta lebih cenderung berorientasi pada hasil

	menguji aspek-aspek kerja tim, seperti: <ul style="list-style-type: none"> <li>• tingkat partisipasi</li> <li>• Komunikasi (nonverbal) dan</li> <li>• Pencarian konsesus.</li> </ul>	daripada proses, mengabaikan asu seperti partisipasi dan kerjasama
Permainan pertandingan	Aktifitas tersebut memfasilitasi lingkungan kompetitif dengan mengarahkan individu atau tim untuk menguji aspek-aspek seperti: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tingkat organisasi</li> <li>• Pencarian konsesus</li> <li>• Pemecahan masalah</li> </ul>	Sama dengan yang di atas
Brain Teasers atau Crackers	Ini adalah latihan yang merangsang pemikiran kreatif	Latihan tersebut paling efektif jika anda ingin menantang pandangan dan/atau kepercayaan peserta.
Pembangkit energi	Aktivitas tersebut dipergunakan untuk meningkatkan energi dan kesiapan, serta menambahkan lebih banyak kegembiraan.	Paling efektif dipergunakan setelah makan siang dan jeda yang lain, atau ketika peserta kelihatan mengantuk maupun lelah.

### Merancang Permainan Bahasa

Ada beberapa langkah yang perlu diperhatikan dalam penyajian permainan bahasa agar dapat menentukan keberhasilannya. Sebab, permainan tidak hanya bisa dipahami secara teoritis, tetapi harus dirancang sedemikian rupa agar tidak terjadi kekeliruan yang berakibat fatal<sup>22</sup>.

---

<sup>22</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab...*Hal. 28.

Langkah-langkahnya adalah :

- a. Pahami isi dan Bentuk Permainan
- b. Aturlah Waktu
- c. Pembagian Peserta atau Kelompok
- d. Petunjuk Permainan

### **Jenis dan langkah-langkah permainan**

Ada tiga permainan bahasa yang digunakan oleh peneliti yaitu **Pantonim, Bola Kosakata, dan Gambar Asing Keluar** ketiga permainan tersebut diambil dari buku *Al'ab Lughawiyah* Teknik Pembelajaran yang Menyenangkan (Hasan saefuloh: 2010)

#### a. Pantonim

- a) Siapkan potongan- potongan kertas, dimana setiap potongan kertas diisi dengan sebuah mufrodad (jumlah potongan kertas disesuaikan dengan keadaan waktu dan jumlah siswa)
- b) Siswa dibagi menjadi dua kelompok dan mereka duduk saling berhadapan antara kelompok 1 dan 2
- c) Berikan 1 potongan kertas yang berisi satu mufrodad tersebut pada kelompok 1 dan minta salah seorang dari mereka memperagakan mufrodad tanpa bersuara. Misalnya *يسح* (menghapus) sedang siswa kelompok 2 di hadapannya menebak, hingga terjawab.
- d) Siswa yang menebak tadi selanjutnya memperagakan mufrodad lainnya yang diberikan oleh guru, dan menunjuk salah seorang anggota kelompok untuk menebaknya. Dan seterusnya hingga semua kertas berhasil diperagakan.
- e) Demikian seterusnya secara bergiliran, kelompok 1 ke kelompok 2, kelompok 2 ke 1 hingga seluruh siswa mendapatkan gilirannya (jangan lupa menghitung skor penilaian dalam rangka menyemangati jalannya permainan)

**Tujuan :** untuk melatih daya kreatifitas siswa untuk menerangkan makna kata dengan peragaan yang tepat sehingga mudah ditebak oleh temannya yang melihat peragaan tersebut

**Catatan :** kosakata yang dipilih hanya dapat diperagakan bukan kata-kata abstrak

#### b. Bola kosakata

- a) Guru menyediakan sebuah bola plastic/karet yang elastis dan ringan (boleh juga bola tenis dll)

- b) Minta semua siswa berdiri melingkar
- c) Jelaskan kepada siswa bahwa setiap siswa yang mendapat bola harus menyebutkan kosakata (minimal 3 koskata) yang terdapat kategori tertentu seperti الأسرة، المهنة، الهوايات، الفواكه
- d) Permainan dimulai dari guru. Guru memegang bola dan melemparkannya kepada salah seorang siswa secara acak samabil menyebutkan satu kategori misalnya الأسرة
- e) Siswa yang menangkap bola harus menyebutkan minimal 3 kosakata pada katageri tersebut (misalnya : أب، أم، ابن)، kemudian melempar bola ke siswa yang kedua secara acak juga sambil menyebutkan kategori misalnya المهنة
- f) Siswa kedua menangkap bola dan menyebutkan minimal 3 kosakata pada kategori tersebut (misalnya : فلاح، طبيب:، مدرس)، kemudian melempar bola kepada siswa ketiga sambil menyebutkan kategori yang lain dan seterusnya.
- g) Sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan bahwa :
  - 1) Bola tidak dipegang lebih dari 3 detik
  - 2) Siswa yang tidak dapat menyebutkan kosakata dalam waktu yang ditentukan, dikeluarkan dari permainan atau di minta menyanyi, atau bercerita setrusnya.
  - 3) Jika terjadi demikian, permainan dimualai dari awal dengan catatan tidak boleh menyebutkan kategori yang sudah disebutkan.

**Tujuan :** Melatih-melatih konsentrasi dan spontanitas siswa tingkat menengah keatas untuk menyebutkan kosakata pada kategori tertentu.

**Catatan :** Agar lebih menarik, pola permainan bias diubah dalam bentuk  
lomba anatar kelompok

- h) Gambar Asing Keluar
  - 1) Siapkan sekitar 10 (atau sesuai kebutuhan) kelompok gambar yang asing (tidak sejenis), seperti contoh berikut.

- Tuliskan setiap kelompok gambar tersebut dilembar kerja.
- 2) Bagikan lembar kerja tersebut kepada semua siswa.
- 3) Mintalah mereka untuk mengamati setiap kelompok gambar dan mengeluarkan/memisahkan gambar yang tidak sejenis
- 4) Guru meminta salah seorang



acak

siswa secara  
untuk

menyebutkan gambar yang  
dan menyebutkan alasannya.

tidak sejenis,

- 5) Tanyakan kepada siswa yang lain, apakah mereka setuju atau tidak terhadap alasan yang dikemukakan oleh siswa pertama.
- 6) Jika ada siswa yang tidak setuju, minta ia untuk mengemukakan alasannya.
- 7) Jika semua siswa setuju dengan alasannya, lanjutkan pada kelompok gambar kedua dan seterusnya.

### **Kelebihan dan Kekurangan Permainan Bahasa**

Dalam pelaksanaannya, permainan bahasa memiliki sejumlah kekurangan dan kelebihan. Berikut adalah beberapa kekurangan dan kelebihan permainan bahasa :

- a. Kelebihan permainan bahasa
  - 1) Permainan bahasa merupakan salah satu media pembelajaran yang berkadar CBSA tinggi.
  - 2) Dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran kelas.
  - 3) Dengan adanya kompetisi antar siswa, dapat menumbuhkan

semangat siswa untuk lebih maju.

- 4) Permainan bahasa dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial siswa.
  - 5) Materi yang dikomunikasikan dapat meninggalkan kesan dihati siswa sehingga pengalaman ketrampilan yang dilatih sukar dilupakan.
- b. Kekurangan permainan bahasa
- 1) Jumlah siswa terlalu besar sehingga menyebabkan kesukaran untuk melibatkan semua siswa dalam permainan
  - 2) Pelaksanaan permainan bahasa biasanya diikuti oleh tawa dan sorak-sorai siswa sehingga dapat mengganggu pelaksanaan pembelajaran dikelas yang lain.
  - 3) Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui permainan bahasa
  - 4) Permainan bahasa, pada umumnya belum di anggap sebagai program pembelajaran bahasa, melainkan hanya sebagai selingan.

### **Kosakata Bahasa Arab**

Kosakata atau kalimat adalah unit yang tersusun secara horizontal sesuai dengan sistem menjadi bentuk khusus, maka itu adalah satu kesatuan yang bebas dan bahasanya juga berbeda dari suara satu kesatuan makna baik itu bebas atau tidak. Dan ini berarti saudara tersebut terdiri dari satu suara atau lebih seperti kalimat (المعلم) yang terdiri dari suara " ال " dan معلم.<sup>23</sup>

Kosakata, adalah lafadz atau kalimat yang terdiri dari dua huruf atau lebih dan menunjukkan suatu makna, apakah itu kata kerja, kata benda atau konjungsi<sup>24</sup>. Para ahli bahasa juga berpendapat bahwa kosakata hanyalah unsur dari komponen bahasa, seperti sistem fonemik, struktur kata, dan sistem kalimat, sehingga perbedaan bunyi mengarah pada perbedaan makna. sesering yang kita temukan dalam perbedaan antara kata "كلب" dan "قلب".<sup>25</sup>

---

<sup>23</sup> Muhmmad Ali Al-Khuli, *Asaalibu Tadris Lughawiyah*. (Riyad: Dunal Matbah: 2010). Hal. 87.

<sup>24</sup> Nasir Abdullah Al-Ghaali, *I'dadul Kitab Ta'limiyah Li Ghoru Natiqin*, (Riyad: 1976). Hal. 78.

<sup>25</sup> Muhammad Ismail Shini, *Mursyidul Mu'alim Tadris Allughotul Arabiyah Lighoiri Natiqin Biha*. (Riyad: Maktabah Tarbawiyah Al-Arab,1985). Hal. 45.

Kosakata adalah komponen penting daalam keterampilan bahasa, dan keterampilan seseorang dalam bahasa Arab dipengaruhi oleh kosakata yang dimilikinya. Jika penguasaan kosakatanya meningkat maka keterampilan bahasanya pun akan meningkat<sup>26</sup>. Pentingnya memahami kosa kata Tanpa diragukan lagi, kosa kata memiliki peran penting dalam mengajar bahasa asing, karena haikatnya bahasa adalah kumpulan dari kosa kata<sup>27</sup>.

Dari penjelasan para ahli menyimpulkan bahwa kosakata merupakan faktor penting dalam pembelajaran bahasa asing, karena bahasa adalah kumpulan dari berbagai kosakata. Seseorang tidak mungkin berbahasa tanpa menguasai kosakata.

### **Macam - macam kosakata**

Kosakata dibagi menjadi empat bagian, adapun pembagiannya adalah dari segi keterampilan bahasa, makna, spesialisasi dan penggunaan<sup>28</sup>. Dan akan dijelaskan dibawah ini :

#### 1. Dari segi keterampilan bahasa

Dari segi keterampilan bahasa terbagi menjadi 4 bagian :

- a) Kosakata untuk pemahaman, yang terbagi menjadi dua bagian : mendengarkan kosakata dan membaca kosakata. Yang pertama adalah kumpulan kata yang dapat dikenali dan dipahami seseorang ketika ia menerimanya dari salah satu pembicara. Yang kedua adalah kumpulan kata yang dapat dikenali dan dipahami seseorang ketika Anda terhubung dengannya pada sebuah kertas yang dicetak.
- b) Kosakata untuk percakapan dibagi menjadi dua bagian, yang biasa dan situasional, yang pertama adalah serangkaian kata yang digunakan individu dalam kehidupan sehari-harinya. Yang kedua adalah kumpulan kata yang dipertahankan oleh individu dan hanya digunakan dalam situasi tertentu.
- c) Kosakata untuk menulis dibagi menjadi dua bagian, yang normal dan situasional, yang pertama adalah kumpulan kata-kata yang digunakan individu dalam situasi komunikasi

---

<sup>26</sup> Henry Guntur Tarigan, *Pengajaran Kosakata*. (Bandung: Angkasa,1993). Hal. 2.

<sup>27</sup> Rodhiyah Zainudin, *Metodologi dan Strategi Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab*. (Yogyakarta: Pustaka Rihlah Grup.2005). Hal.89.

<sup>28</sup> Masri'ah, " *Ta'lim Lughotul Arabiyah Bitamakuni Mufrodati*" ,El-ibtikar, Vol. 01. 2012. Hal. 143.

pribadi seperti belajar atau menulis buku harian. Yang kedua adalah jumlah kata yang digunakan seseorang dari posisi komunikasi tertulis formal, seperti mengirimkan lamaran kerja atau penjelasan tertulis.

- d) Kosakata dasar, yang dibagi menjadi dua bagian, kontekstual dan analitis. Yang pertama adalah himpunan kata-kata yang dapat ditafsirkan berdasarkan karakteristik morfologisnya atau mengingat keakraban dengan bahasa lain.
2. Dari segi makna  
Dari segi makna terbagi menjadi tiga bagian :
    - a) Isi kata adalah kumpulan kosakata dasar yang membentuk inti pesan, seperti kata benda dan kata kerja
    - b) Kata fungsional, yaitu sekelompok kata yang terkait dengan kosakata dan frasa yang digunakan untuk menyelesaikan pesan, seperti preposisi, kata sambung, alat interogatif, dan kata penghubung secara umumnya.
    - c) Kata-kata klaster, yang merupakan sekelompok kata yang tidak menyampaikan makna tertentu, bersifat otonom dan lengkap. Anda memerlukan kata-kata lain yang membantu mentransfer makna “yang akan datang” seperti (رغب في) Kata ini berarti bermakna “أحب” dan dalam arti aku pergi menggunakan makna (رغب عن)
  3. Berdasarkan spesialisasi atau kegunaan.  
Dalam hal ini dibagi menjadi dua bagian :
    - a) Kata bantu, yaitu kelompok kata yang digunakan dalam situasi kehidupan biasa atau informal.
    - b) Kata khusus, adalah kelompok kata yang menyampaikan makna khusus atau sering digunakan dalam bidang tertentu dan juga disebut kata-kata lokal dan kata-kata penggunaan.
  4. Dibagi berdasarkan penggunaan, yang merupakan bagian ini dibagi menjadi dua bagian :
    - a) Kata-kata aktif (positif), yaitu sekelompok kata yang sering digunakan seseorang untuk berbicara atau menulis, atau bahkan untuk mendengar atau membaca.
    - b) Kata tidak aktif (negatif) adalah himpunan kata-kata yang dipertahankan seseorang dalam keseimbangan linguistiknya, bahkan jika dia tidak menggunakannya. Kosakata semacam ini

memahami pentingnya individu dan penggunaannya ketika melihat tulisan yang dicetak atau mendengarnya.

### **Pengaruh Permainan Bahasa (Pantonim, Bola Kosakata, Gambar Asing Keluar) Terhadap Peningkatan Penguasaan Mufrodat Siswa**

Pada tes ini dimulai dengan memberikan pretest di kelas VII (A). Waktu yang diberikan kepada siswa sekitar 45 menit. Setelah dilaksanakan pretest, peneliti melaksanakan pembelajaran bahasa arab tanpa menggunakan metode permainan bahasa (Pantonim, Bola kosataka, Gambar asing keluar). Setelah pembelajaran selesai dan untuk mengetahui kemampuan pemahaman siswa peneliti melakukan posttest untuk mengetahui perbedaan kemampuan penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan metode permainan bahasa (Pantonim, Bola kosataka, Gambar asing keluar). Adapun hasilnya sebagai berikut:

		Pre-Test	Post-test
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		51.17	73.17
Median		50.00	72.50
Mode		50 <sup>a</sup>	68 <sup>a</sup>
Minimum		40	68
Maximum		62	80

Diketahui hasil perhitungan SPSS 21 dari nilai pretest yaitu dengan nilai minimum 40, maksimum 62, median 50.00 dengan rata-rata 51,17. Sedangkan dari nilai posttest yaitu dengan nilai minimum 68, maksimum 80, median 72,50 dengan rata-rata 73,17

#### **Uji Normalitas**

Uji normalitas berguna untuk mengetahui setiap sampel yang akan digunakan berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program pengolahan data SPSS 21 melalui uji normalitas

Kolmogorov-Smirnov dengan kriteria jika signifikansi  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal, dan jika signifikansi  $< 0,05$  maka data berdistribusi tidak normal. Adapun hasil uji normalitas pada penelitian ini sebagai berikut:

### Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	PreTest	.113	30	.200*	.972	30	.589
	PostTest	.183	30	.012	.902	30	.010

\*. This is a lower bound of the true significance.

#### a. Lilliefors Significance Correction

Jika hasil Sig  $< 0,05$  maka distribusi data normal dan jika hasil Sig  $> 0,05$  distribusi data luar biasa. Dari tabel eksperimen sebelumnya, kami menyimpulkan bahwa pemisahan eksperimen adalah hasil eksperimen normal (0,200 pada pre-test dan 012,0 pada post-test) Sig. Kolmogorof-smirnov dan hasil uji coba biasa (589.0 dan 010.0) Sig. Shapiro-wilk. Hal ini dapat diketahui bahwa uji normalitas berdistribusi normal.

#### Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan pada hasil data pretest dan posttest santri. Pada penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan program pengolahan data SPSS 21 melalui Levene. Kriteria pengujiannya adalah apabila nilai signifikansi atau probabilitas  $< 0,05$  maka data tidak homogen, sedangkan jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas  $> 0,05$  maka data homogen.

### 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	-22.000	7.254	1.324	-24.709	-19.291	-16.611	30	.000

Diketahui dari 30 responden dalam pre-test mereka mendapatkan Mean (nilai) 51,17, dan dalam post test, mereka mendapatkan Mean (Mean) 73,17, dan perbedaannya muncul ( $51,17 - 73,17 = 00,22$ ). Dan dalam korelasi Pearson, Koefisien Korelasi mendapat 53,0 dan Sig 0,000. Ini

menunjukkan bahwa korelasi sebelum dan sesudahnya kuat. Dari tabel sebelumnya, hasil t mendapat = 611.16 - dengan derajat kebebasan (df)  $1-30 = 29$  dan  $\alpha = 0,05$  mendapat hasil Sig. (2. tailed) =  $0,000 > 0,05$ . Berdasarkan fakta di atas, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

### Kesimpulan

Kemampuan siswa terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab sebelum menggunakan metode permainan bahasa (Pantonim, Bola kosataka, Gambar asing keluar) di kelas eksperimen pada nilai pretest yaitu dengan dengan nilai minimum 40, maksimum 62, median 50.00 dengan rata-rata 51,17. Sedangkan dari nilai posttest di kelas eksperimen yaitu dengan nilai minimum 68, maksimum 80, median 72.50 dengan rata-rata 73,17.

Terdapat pengaruh yang signifikan dari pemberian perlakuan terhadap Kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Arab dengan menggunakan metode permainan bahasa (Pantonim, Bola kosataka, Gambar asing keluar) Hal ini dibuktikan dari perhitungan T-Test dengan menggunakan analisis SPSS 21. Hasil yang diperoleh dari perhitungan tersebut adalah nilai Sig.(2 tailed) sebesar 0,000. Hasil sig. (2 tailed) sebesar 0,000 yang berarti bahwa nilai ini lebih kecil dari 0,05 dimana dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

### Daftar Pustaka

- Al-Ghali, N. A. 1976. *I'dadul Kitab Ta'limiyah Li Ghorri Natiqin*. Riyad.
- Al-Khuli, M. A. 2010. *Asaalibu Tadris Lughawiyah*. Riyad: Dunal Matbah.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, W. 2016. *Berbagai Strategi Pembelajaran Koskata Bahasa Arab. Komunikasi dan Pendidikan*.
- Aziz, N. M. 1986. *Al'ab Lughawiyah Fi Ta'lim Lughoh Al-ajnabiyah*. Riyad: Al-Arabiyah Asu'udiyah.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hanifah, U. 2006. *Penerapan Model Paikem Dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Jurnal At-Tajdid.
- Hermawan, A. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lestari, I. S. 2012. *Panduan Bagi Guru dan Orangtua : Pembelajaran Atraktif dan 100 Permainan Kreatif untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Published.

- Majid, A. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Masri'ah. 2012. *Ta'lim Lughatul Arabiyah Bitamakuni Mufradati*. dalam Jurnal *El-Ibtikar* Vol. 1. No. 1.
- Mustofa, S. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahas Arab Inovatif*. Malang: Uin Maliki Press.
- Rahmawati, F. M. 2011. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Pres.
- S, A. S. 2011. *Media Pendidikan (pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: CV Rajawali.
- Saefuloh, H. 2010. *Al'ab Lughawiyah Teknik Pembelajaran Bahasa Arab yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Basan Publishing.
- Samiawan, C. R. 2007. *Landasan Pembelajaran dalam Perkembangan*. Jakarta: CHDC.
- Shini, M. I. 1985. *Mursyidul Mu'alim Tadris Allughotul Arabiyah Lighoiri Natiqin Biha*. Riyadh: Maktabah Tarbawiyah Al-Arab.
- Slavin, R. E. 2008. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Tarigan, H. G. 1993. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Zaenudin, R. 2005. *Metodologi dan Strategi Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Pustaka Rihlah Group.