

Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Menggunakan Game Interaktif Kuizpro-b.arab Berbasis Android

Parihin¹, Hani Nulaeli Wijayanti², Lalu Masaji³, Tri Wahyuni Pebriawati⁴, Andri Warseto⁵

^{1,2,3,4}IAI Nurul Hakim Kediri, Indonesia

⁵UIN Mataram

farihin@gmail.com¹, haninurlaeliwijayanti@gmail.com², lalumasaji31@gmail.com³,
madammigaru@gmail.com⁴, andrewarseto@gmail.com⁵

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik dengan belajar menggunakan game interaktif kuizpro-b.Arab dan keefektifan penggunaan game interaktif kuizpro-b.Arab dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab peserta didik kelas 7 madratsah tsanawiyah al-muwahhidin lelede. Penelitian ini merupakan jenis penelitian quasi eksperimen. Adapun sampel dari penelian ini adalah dua kelas yaitu kelas 7C yang berjumlah 25 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas 7D yang berjumlah 23 siswa sebagai kelas kontrol. Pengambilan data dilakukan dengan dua cara yakni dengan wawancara dan tes penguasaan kosakata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 2,494 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2,009 dengan taraf signifikansi 0,05 dan $df=46$. Hal ini menunjukkan nilai t_{hitung} (th) lebih besar dari pada nilai t_{tabel} yang berarti ada perbedaan prestasi belajar penguasaan kosakata bahasa Arab antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata akhir siswa kelas eksperimen sebesar 77,20 lebih besar daripada nilai siswa kelas kontrol yaitu 71,63. Hal ini berarti bahwa penggunaan game interaktif kuizpro-b.arab dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab lebih efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata.

Kata kunci : Kosakata; Game Interaktif Kuizpro-b.arab

Abstract: This study aims to determine the differences in students' Arabic vocabulary mastery by learning to use the interactive game kuizpro-b.Arabic and the effectiveness of using the interactive game kuizpro-b.Arabic in learning Arabic vocabulary for 7th grade students of Madratsah tsanawiyah al-muwahhidin catfish. This research is a quasi-experimental research type. The samples of this study were two classes, namely class 7c, which consisted of 25 students as the experimental class and class 7d, which consisted of 23 students as the control class. Data collection was carried out in two ways, namely by interview and vocabulary mastery test. The results showed that t_{count} of 2.494 was greater than t_{table} of 2.009 with a significance level of 0.05 and $df=46$. This shows that the value of t_{count} (th) is greater than the value of t_{table} (tt) which means that there is a difference in learning achievement in Arabic vocabulary mastery between the experimental class and the control class. The final average score of the experimental class students was 77.20, which was greater than the control class student's score, which was 71.63. This means that the use of interactive game kuizpro-b.arab in learning Arabic vocabulary is more effective in improving vocabulary mastery.

Keywords : Vocabulary; Interactive Games Kuizpro-b.arab

A. Pendahuluan

Bahasa adalah alat komunikasi dan penghubung dalam pergaulan manusia sehari-hari, baik antara individu dengan individu, individu dengan masyarakat ataupun masyarakat dengan negara tertentu, yakni dengan mengkomunikasikan dan menyampaikan maksud tertentu baik itu dengan perasaan senang ataupun sedih kepada orang lain, untuk dapat dipahami, dimengerti dan untuk dapat merasakan hal yang ia alami (Arif, 2019).

Di dunia ini terdapat berbagai macam bahasa, baik itu bahasa kita sendiri yakni bahasa Indonesia ataupun bahasa asing lainnya. Bahasa asing merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam masyarakat modern, bahasa asing mempunyai posisi yang sangat penting. Karena dengan memahami bahasa asing, seseorang mampu berkomunikasi, menuangkan ide dan gagasan, mampu membaca, mampu menulis, mampu berpikir logis, rasional, sistematis, selalu mempunyai alternatif, dapat berpikir kreatif dan inovatif. Tujuan utama pembelajaran bahasa Asing adalah pengembangan kemampuan belajar dalam menggunakan bahasa itu, baik secara lisan maupun tulisan.

Salah satu bahasa asing yang penting untuk dipelajari adalah bahasa Arab, karena bahasa Arab merupakan bahasa yang tidak dapat dipisahkan dengan agama Islam. Seperti yang diketahui bahwa al-Qur'an dan sumber utama agama Islam menggunakan bahasa Arab

Bahasa Arab dan al-Qur'an bagaikan dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya (Takdir, 2019). Mempelajari bahasa Arab adalah syarat wajib untuk menguasai isi al-Qur'an. Mempelajari bahasa al-Qur'an berarti mempelajari bahasa Arab. Dengan demikian peranan bahasa Arab di samping sebagai alat komunikasi dengan manusia juga merupakan komunikasi dengan penciptanya, yang terbentuk dalam sholat, doa-doa dan sebagainya (Fauziddin & Fikriya, 2020).

Kemampuan menggunakan bahasa Arab dalam dunia pengajaran bahasa Arab disebut keterampilan berbahasa (maharat al-lughah) (Zubaidillah & Hasan, 2019). Dalam pembelajaran bahasa Arab, ada empat macam keterampilan, yaitu keterampilan menyimak/mendengar (maharat al-istima'/ listening skill), keterampilan berbicara (maharah al-kalam/speaking skill), keterampilan membaca (mahara al-qiraah/ reading skill), dan keterampilan menulis (maharah al-kitabah/ writing skill) (Nabilah & Gofur, 2020).

Dalam pembelajaran bahasa Arab, salah satu syarat untuk mencapai keempat keterampilan itu adalah dengan banyaknya penguasaan kosakata. Meningkatkan kosakata bahasa Arab sangatlah penting bagi seorang siswa untuk dapat memahami bahasa Arab, utamanya mereka yang berada di pondok pesantren, yang lebih cenderung kepada bahasa Arab dibanding dengan bahasa asing lainnya (Isnaini & Huda, 2020). Semakin sedikit kosakata yang dimiliki siswa semakin kecil pula peluang untuk memahami konteks kalimat berbahasa Arab. Begitupun sebaliknya, semakin banyak kosakata yang dimiliki oleh siswa akan semakin besar peluang untuk memahami konteks kalimat berbahasa Arab.

Dewasa ini, banyak diantara siswa yang sangat kurang dalam penguasaan kosakata (Arif, 2020). Yang dikarenakan kurangnya minat dan adanya rasa bosan dalam pembelajaran (Ahmad, Kurniadin et al., 2021), (Ahmad & Parihin, Sahrizal, 2021), (Ahmad, Habib R, n.d.). Oleh karena itu, metode atau strategi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami dan kosakata yang diberikan mudah dihafal oleh siswa (Fajriah, 2015). Proses pembelajaran dapat lebih dinamis dan akan mencapai sasaran yang diinginkan jika ditambahkan alat bantu atau media lain, seperti media audio-visual, cetak proyektor, film, game dan lain sebagainya.

Pembelajaran bahasa yang sistematis dapat kita wujudkan apabila proses pembelajaran menggunakan teknik dan strategi yang benar (Takdir, 2020). Salah satu teknik yang mampu mendukung hal tersebut adalah dengan menggunakan game dalam proses pembelajaran.

Dengan mediagame, siswa akan merasa lebih bersemangat, suasana belajar lebih menyenangkan dan siswa akan semakin fokus pada pelajarannya. Karena mereka menganggap bahwa mereka tidak sedang belajarmelainkan bermain (Abdul Razif Zaini et al., 2019).

Berdasarkan hasil observasi di pondok pesantren modern Al-Muwahhidin Lelede dengan guru mata pelajaran bahasa Arab, bahwasannya siswa cenderung merasa bosan atau kurangnya minat dalam pembelajaran bahasa Arab, akibatnya pemahaman mereka dalam konteks bahasa Arab kurang yang dikarenakan sedikitnya kosakata yang mereka ketahui, padahal jika kita perhatikan banyak pelajaran pelajaran mereka menggunakan kitab berbahasa Arab. Oleh karenanya disini peneliti ingin menggunakan game interaktif untuk menarik minat dan mengurangi rasa bosan siswa, sehingga siswa dapat meningkatkan penguasaan kosakata mereka terutama pada bahasa Arab. Game akan mempermudah siswa mengingat dan menghafalkan kosakata bahasa Arab dengan mudah tanpa ada paksaan karena diselingi dengan keadaan yang menyenangkan. Game tentulah dapat dimainkan jika ada alat pendukung seperti smartphone dan komputer lainnya. Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan game interaktif, yakni KuizProB. Arab yang nantinya game ini akan membantu siswa untuk dengan mudah menghafal kosakata-kosakata bahasa Arab karena pada game ini dilengkapi gambar-gambar dan suara-suara yang membantu pemainnya dalam memainkan game ini, tidak hanya itu dengan game ini siswa juga akan termotivasi untuk memenangkan game ini, yang dimana kita ketahui game merupakan ajang kompetisi yang dimana harus ada pemenang atau harus ada yang menjadi terbaik. Jadi tanpa disadari siswa akan terus memainkan game ini sampai dia menjadi pemenangnya, tanpa disadari siswa-siswa telah menghafal kosakata-kosakata yang ada. Dalam game KuizProB. Arab dilengkapi dengan kuis-kuis seputar kosakata yang berupa pilihan ganda dari A sampai D. Dan manfaat lain dari game ini tentulah untuk menghilangkan rasa bosan dalam belajar serta menarik minat siswa dalam belajar, karena siswa akan menganggap bahwa mereka bukan hanya sedang belajar tetapi juga sedang bermain. Pada masa pandemic seperti ini belajar online atau belajar dari rumah sangat dianjurkan oleh pemerintah, oleh karena nya game ini tentu akan sangat bermanfaat bagi guru ataupun siswa dalam pembelajaran. Guru ataupun siswa tidak perlu bertatap jika dengan menggunakan game ini, karena bermain game aruslah fokus pada game nya. Itulah alasan mengapa peneliti mengambil metode pembelajaran dengan media game ini.

Pondok Pesantren Modern Al-Muwahhidin Lelede, merupakan salah satu pondok yang memiliki berbagai macam fasilitas, mulai dari fasilitas belajar di dalam kelas ataupun di luar kelas. Salah satu fasilitas Pondok Pesantren Modern Al-Muwahhidin Lelede adalah laboratorium komputer. Yang nantinya laboratorium komputer ini akan peneliti gunakan untuk menerapkan pembelajaran dengan media game. Selain itu siswa-siswa kelas 7 di Pondok Pesantren Modern Al-Muwahhidin Lelede tidak hanya datang dari sekolah-sekolah swasta yang sudah memiliki pegangan dalam pelajaran bahasa Arab, akan tetapi ada juga siswa yang datang dari sekolah-sekolah negeri yang sama sekali belum belajar bahasa Arab sebelumnya. Jadi disini akan mudah bagi peneliti untuk mengetahui manfaat dari penerapan game ini. Peneliti disini merupakan salah satu pengabdian pada Pondok Pesantren Modern Al-Muwahhidin Lelede, yang tentunya akan memudahkan peneliti untuk mengontrol dan mengatur jadwal penerapan game KuizPro-B.Arab selama siswa berada di pondok pesantren.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik dengan belajar menggunakan game interaktif kuizpro-b.Arab dan keefektifan penggunaan game interaktif kuizpro-b.Arab dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab peserta didik kelas 7 madrasah tsanawiyah al-muwahhidin lelede.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimental. Desain penelitian yang digunakan adalah pre-test and post-test control group design, dengan pre-test before treatment dan post-test. Sehingga hasil perlakuan yang diberikan dapat dilihat lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum perlakuan. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1 : control group pre-test post-test design

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
E	T1	X	T2
K	T1		T2

Keterangan :

E : Kelompok Eksperimen

K :Kelompok Kontrol

X : Perlakuan

T1 :Pre-test

T2 :Post-test

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al-Muwahhidin lelede. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah: wawancara, dan Tes. Instrumen penelitian ini berupa tes. Penganalisisan data terdiri atas uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas sebaran dilakukan dengan menguji apakah sampel yang diselidiki berdistribusi normal atau tidak. Rumus yang digunakan untuk menguji normalitas sebaran ini adalah rumus Kolmogorov-Smirnov dengan rumus sebagai berikut

$$KD = 1,36 \sqrt{\frac{n_1 + n_2}{n_1 n_2}}$$

Keterangan:

KD = Harga K smirnov yang dicari

n_1 = jumlah sampel yang diperoleh

n_2 = jumlah sampel yang diharapkan (Sugiono, 2009).

Uji normalitas dilakukan pada pra-dan pasca-tes. Jika Z_{hitung} lebih kecil dari Z_{tabel} maka data berdistribusi normal, sebaliknya jika Z_{hitung} lebih besar dari Z_{tabel} maka data tidak berdistribusi normal. Nilai Z adalah harga Kolmogorov-Smirnov yang dicari menggunakan rumus di atas. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 pada ($P > 0,05$), maka data berdistribusi normal. Jika nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05 pada ($P < 0,05$) maka data tersebut dapat dikatakan tidak berdistribusi normal. Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah varians sampel konsisten. Teknik pengujian menggunakan teknik uji-F yang bertujuan untuk membandingkan varians maksimum dengan varians minimum. Rumus uji-F yang digunakan adalah:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

F = Koefisien

S_1 = variansi terbesar

S_2 = variansi terkecil

Dalam penelitian ini, uji reliabilitas memiliki asumsi sebagai berikut untuk menguji homogenitas data. Jika F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} pada taraf signifikansi 5%, asumsi bahwa kedua kelompok tidak menunjukkan perbedaan varians dapat diterima atau homogen. Jika F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} pada taraf signifikansi = 0,05, maka hipotesis bahwa kedua kelompok tidak menunjukkan perbedaan varians dianggap ditolak atau heterogen. Uji homogenitas diterapkan pada data pra dan pasca uji dan perbedaan antara kedua kelompok. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus uji-t, dimana semua data yang diperoleh akan diwujudkan dalam bentuk numerik. Teknik pengujian ini dirancang untuk mengetahui perbedaan tingkat pencapaian hasil antara kelas eksperimen yang mendapat perlakuan (*treatment*) dan kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan (*treatment*).

Rumusnya adalah:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{S^2}{n^1} + \frac{S^2}{n^2}}}$$

keterangan:

t = koefisien yang dicari

x_1 = mean kelompok eksperimen

x_2 = mean kelompok kontrol

S^1 = varians kelompok eksperimen

S^2 = varians kelompok kontrol

n = jumlah subjek

C. Temuan dan Pembahasan

Salah satu syarat analisis data yaitu dengan menggunakan uji t. Sebelum pemberlakuan uji t data harus melewati tahap uji prasyarat data normalitas sebaran untuk mengetahui data yang digunakan normal atau tidak. Selain itu uji prasyarat data homogenitas untuk menguji data tersebut homogen atau tidak.

a. Uji Normalitas Sebaran

Uji normalitas sebaran pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas sebaran menggunakan teknik analisis Kolmogorov-Smirnov. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil uji normalitas untuk masing-masing variabel penelitian disajikan berikut ini.

Tabel 1.3: Hasil Uji Normalitas Sebaran

Variable	Signifikansi	Keterangan
Pre-test Eksperimen	0,567	Normal
Post-test Eksperimen	0,328	Normal
Pre-test kontrol	0,574	Normal
Post-test kontrol	0,557	Normal

Dari hasil uji normalitas pada table 1.3 diatas menunjukkan bahwa semua variabel pre-test dan post-test kelas eksperimen maupun pre-test dan post-test kelas kontrol nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa semua variabel pre-test dan post-test kelas eksperimen maupun pre-test dan post-test kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Variansi

Uji homogenitas variansi dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi berasal dari variansi yang sama atau tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan antara satu sama lain. Tes statistik yang digunakan adalah uji F, yaitu dengan membandingkan variansi terbesar dan variabel terkecil. Syarat agar variansi bersifat homogen apabila nilai F_{hitung} lebih kecil dari nilai F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil perhitungan uji homogenitas data yang dilakukan menunjukkan bahwa $F_h < F_t$ berarti data keempat kelompok tersebut homogen.

Tabel 1.4: Hasil Uji Homogenitas Variansi

Kelompok	Dh	F _h	F _t	P (Sig)	Keterangan
Pre-test	1:46	1,086	4,034	0,303	F _h < F _t = homogeny
Post-test	1:46	1,466	4,034	0,232	F _h < F _t = homogeny

Data pada table 1.4 di atas menunjukkan bahwa untuk data pre-test dan post-test pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol diperoleh nilai F_{hitung} (F_h) sebesar 1,086 dan 1,466 lebih kecil dari F_{tabel} (F_t) sebesar 4,034 dan digunakan tingkat kepercayaan 95% dan tingkat signifikansi (α) adalah 100% dikurangi tingkat kepercayaan 95% maka didapat 5% atau 0,05. Data pre-test dan post-test kedua kelas tersebut homogen, sehingga memenuhi persyaratan uji-t.

Hasil penelitian menggunakan uji-t pada data post-test yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik kelas VII MTs AL-Muwahhidin Lelede dengan menggunakan game kuizpro-b.Arab.

Tabel 1.5: Hasil Uji T Post-test Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

Sumber	Mean	T _{hitung}	T _{tabel}	sig	Keterangan
Eksperimen	77,20	2,494	2,009	0,016	$t_{hitung} > t_{tabel}$ (signifikan)
Kontrol	71,632				

Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t pada table di atas, diketahui t_{hitung} post-test adalah 2,494 dengan signifikansi 0,016 dan df 46. Nilai t_{hitung} tersebut dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan df 46 adalah 2,009. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($t_h 2,494 > t_t 2,009$) Dengan demikian penelitian ini berhasil membuktikan hipotesis pertama yang menyatakan terdapat perbedaan prestasi belajar penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik kelas VII MTs AL-Muwahhidin lelede dengan menggunakan game kuizpro-b.Arab.

Apabila dilihat dari segi skor pun penggunaan game kuizpro-b.Arab pada pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Arab ini memperlihatkan perbedaan pada penguasaan kosakata bahasa Arab, dimana kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dengan menggunakan game kuizpro-b.Arab memiliki nilai rata-rata post-test sebesar 77,20 dari skor total penilaian 100.

Sementara itu kelas kontrol yang belajar dengan media konvensional berupa lembaran kertas dari buku dan papan tulis memiliki nilai rata-rata post-test sebesar 71,63 dari skor total penilaian 100. Perbedaan peningkatan nilai peserta didik kelas eksperimen tidak terlepas dari penggunaan kuizpro-b.Arab yang telah merangsang minat serta perhatian peserta didik terhadap pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Arab di dalam kelas.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, aspek mendasar yang harus dikuasai adalah penguasaan kosakata. Karena dari penguasaan kosakata seseorang mampu untuk mengembangkan kemampuan berbahasanya. Kaitannya dalam pembelajaran suatu bahasa asing, khususnya bahasa Arab, penguasaan kosakata menjadi sangat penting dalam aspek kebahasaan yang lain. Aspek tersebut yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Kosakata menjadi fondasi atau hal yang paling mendasar dalam penguasaan aspek kebahasaan tersebut. Penguasaan kosakata dapat menghindarkan seorang penutur bahasa kedua dari kesalahan pengucapan dan makna dari kosakata tersebut. Pada penguasaan kosakata bahasa Arab, peserta didik kelas VII MTs AL-Muwahhidin lelede masih merasa kesulitan. Perbendaharaan kosakata bahasa Arab peserta didik sangat kurang. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik kurang mampu memahami materi yang diajarkan, sehingga prestasi belajar bahasa Arab tidak maksimal. Ini mengakibatkan tidak meningkatnya motivasi pesertadidik untuk belajar bahasa Arab. Penggunaan media yang tepat dan praktis bisa menjadi solusi. Kemampuan guru dalam memilih media yang baik sangat diperlukan karena penggunaan media dapat menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran bahasa, disamping materi pembelajaran bahasa itu sendiri. Apabila dilihat dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa game kuizpro-b.Arab sangat baik diterapkan dalam pembelajaran penguasaan kosakata. Selain menyenangkan, media ini juga sangat akrab di zaman teknologi yang canggih ini, sehingga peserta didik tidak mengalami kesulitan saat memainkan gamenya. Media ini juga dapat mempermudah peserta didik dalam mengingat kosakata dalam bahasa Arab dengan mudah dan pada waktu kapan saja.

Melihat hasil perhitungan bobot keefektifan sebesar 8,8 % yang didasarkan dari perhitungan hasil rata-rata pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol memperlihatkan penggunaan game kuizpro-b.Arab untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab kelas VII MTs AL-Muwahhidin lelede lebih efektif. Dalam suatu proses pembelajaran penggunaan media sangatlah penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran peserta didik. Dalam pembelajaran penguasaan kosakata ini, game kuizpro-b.Arab adalah salah satu game bahasa Arab yang memfokuskan pada permainan kosakata bahasa Arab, dapat dimainkan diwaktu kapan saja dan cocok untuk siswa siswa yang dizaman ini gemar pada game yang dapat dimainkan pada HP android mereka, selain itu, media permainan ini dapat merangsang minat dan juga mengusir kejenuhan sehingga membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mendalami materi. Peserta didik akan dituntut untuk lebih teliti dalam memilih jawaban yang benar pada pertanyaan-pertanyaan yang berupa pilihan ganda pada game tersebut, karena salah memilih jawaban tentu akan berpengaruh pada nilai yang akan muncul nantinya.

Dari hasil penelitian ini didapatkan perbedaan prestasi belajar antara kelas eksperimen yang memiliki rata-rata post test sebesar 77,20, dan kelas kontrol yang memiliki rata-rata post test sebesar 71,63. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang mengatakan bahwa penggunaan game kuizpro-b.Arab untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab kelas

VII MTs AL-Muwahhidin lelede lebih efektif. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fithri & Setiawan yang mengatakan bahwa penggunaan aplikasi Game Edukasi Berbasis Android sangat bermanfaat pada kalangan siswa, disamping menempuh pembelajaran formal di sekolah, anak-anak dapat belajar sambil bermain dengan menggunakan aplikasi game tersebut (Fithri & Setiawan, 2017).

D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan analisis data, uji hipotesis penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik kelas VII MTs AL-Muwahhidin lelede dengan menggunakan game kuizpro-b.Arab. Hal ini dapat dilihat dari hasil akhir dari rerata pre-test kelas eksperimen yakni sebesar 63,00 dengan rerata post-test kelas eksperimen sebesar 77,20. Selain itu rerata kelaskontrol yakni 71,63 menunjukkan adanya perbedaan kemampuan penguasaan koskata bahasa Arab bagi kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dengan kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan. Selain itu nilai t_{hitung} sebesar 2,494 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2,009 dengan nilai signifikansi $\alpha = 0,05$ sehingga semakin memperkuat adanya perbedaan signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab. Penggunaan game kuizpro-b.Arab dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab peserta didik kelas VII MTs AL-Muwahhidin lelede lebih efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Hal ini dibuktikan dengan nilai bobot keefektifan sebesar 8,8%.

Daftar Pustaka

- Abdul Razif Zaini, Noorshamsinar Zakaria, Hasmadi Hamdan, Muhammad Redzaudin Ghazali, & Mohd Rufian Ismail. (2019). Pengajaran bahasa Arab di Malaysia : Permasalahan dan Cabaran. *Jurnal Pengajian Islam*, 12(1).
- Ahmad, Habib R, K. R. (n.d.). *Korelasi kecerdasan emosional dengan prestasi belajar matematika siswa*.
- Ahmad, Kurniadin, K., Kurniawati, & Parihin, N. H. (2021). *Ruang Belajar : Bimbingan Belajar Anak Usia TK pada Masa Pandemi COVID-19*. 4(2), 219–226.
- Ahmad, H. R., & Parihin, Sahrizal, H. F. (2021). Identifikasi Hambatan Belajar Online Siswa pada Masa Pandemi COVID- 19 (Study Kasus : di Madrasah Tsanawiyah). *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 4(1), 11–12.
- Arif, M. (2019). Metode Direct dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Lisan. Journal Bahasa & Pengajarannya*, 4(1).
- Arif, M. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab. *ʿA Jamiy : Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 9(1). <https://doi.org/10.31314/ajamiy.9.1.1-15.2020>
- Fajriah, Z. (2015). PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB (MUFRADAT) MELALUI PENGGUNAAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR (Penelitian Tindakan Pada Siswa kelas I MI Nurul Hakim Kediri Lombok Barat Tahun 2015). *JURNAL PENDIDIKAN USIA DINI*, 9.
- Fauziddin, M., & Fikriya, M. (2020). Mengenal Kosakata Bahasa Arab melalui Permainan Kartu Huruf Hijaiyah yang Dilengkapi Kosakata. *Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER)*, 1(2). <https://doi.org/10.37985/joecher.v1i2.13>
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). ANALISA DAN PERANCANGAN GAME EDUKASI SEBAGAI MOTIVASI BELAJAR UNTUK ANAK USIA DINI. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(1). <https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.959>
- Isnaini, N., & Huda, N. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB BERBASIS PERMAINAN MY HAPPY ROUTE PADA SISWA KELAS VIII MTsN 10 SLEMAN. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 3(1).

<https://doi.org/10.35931/am.v3i1.156>

- Nabilah, F., & Gofur, M. A. (2020). PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KOSAKATA BAHASA ARAB MELALUI METODE PEMBELAJARAN PICTURE AND PICTURE SISWA KELAS IB MI NURUL ANWAR BEKASI UTARA. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 03(April).
- Sugiono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfa Beta.
- Takdir, T. (2019). METODOLOGI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB. *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 1(1). <https://doi.org/10.47435/naskhi.v1i1.65>
- Takdir, T. (2020). PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB. *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 2(1). <https://doi.org/10.47435/naskhi.v2i1.290>
- Zubaidillah, M. H., & Hasan, H. (2019). PENGARUH MEDIA KARTU BERGAMBAR (FLASH CARD) TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 2(1). <https://doi.org/10.35931/am.v2i1.90>

