

Permainan Edukatif Kotak Barang sebagai Alternatif Peningkatan Penguasaan *Mufrodat* Siswa

Anisatin Islamiyah¹, Fahrur Rosikh², M. Fathor Rohman³

¹ Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan

² Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan

³ Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan

Email :anisatinislamiyah1101@gmail.com¹, frrosikh@insud.ac.id², rohmanmaduri@gmail.com³

Abstract: The process of learning Arabic is still considered difficult by students, lazy, not to mention students who from the beginning have considered Arabic difficult, they will automatically feel burdened to learn Arabic and not so responsive during the teaching and learning process. In addition, the lack of mastery of vocabulary makes it difficult for students to learn and master Arabic. This study examines the educational game of the goods box as an alternative in learning Arabic, especially vocabulary. This study uses a quantitative approach with an experimental research method. The results of this study are: the application of the educational game of the goods box which was carried out in five meetings, was considered very helpful in fostering the spirit of learning and improving vocabulary and the quality of students' understanding so that students become more active in class. And there is a significant influence of the application of the goods box game on improving mastery of vocabulary in class VII students of SMP Ma'arif Sumurber Panceng Gresik. This is evidenced by the pre-test score with a total of 435, an average score of 43.5. And the post-test score was 885, an average score of 88.5. So it is proven by the increase in value of 450. The box game also has a significant influence, this is proven by the results of the *t*-count analysis which is higher than the *t*-table at a significant level of 0.05 in the *T*-distribution table, namely $19.100 > 2.262$. And also at a significant level of 0.01, namely $19.100 > 1.833$.

Keywords: Educational Games; Item Box; Vocabulary.

Abstrak: Proses pembelajaran bahasa Arab masih dianggap sulit oleh peserta didik, rasa malas, belum lagi peserta didik yang memang sejak awal sudah menganggap bahasa Arab sulit otomatis mereka akan merasa berat untuk mempelajari bahasa Arab dan tidak respon pada saat KBM berlangsung. Selain itu, kurangnya penguasaan *Mufrodat* membuat peserta didik sulit belajar dan menguasai bahasa Arab. Penelitian ini mengkaji tentang permainan edukatif kotak barang sebagai alternative dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya *mufrodat*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *eksperimen*. Hasil penelitian ini adalah: penerapan permainan edukatif kotak barang yang dilakukan dalam lima kali pertemuan, dirasa sangat membantu menumbuhkan semangat belajar serta meningkatkan *mufrodat* dan kualitas pemahaman siswa sehingga menjadi siswa lebih aktif didalam kelas. Serta terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan permainan kotak barang terhadap peningkatan penguasaan *mufrodat* pada siswa kelas VII SMP Ma'arif Sumurber Panceng Gresik. Hal ini dibuktikan dengan nilai *pre-test* dengan jumlah 435, rata-rata nilai 43,5. Dan nilai *post-test* berjumlah 885, rata-rata nilai 88,5. Sehingga terbukti dengan adanya peningkatan nilai 450. Permainan kotak barang juga memberikan pengaruh yang signifikan, hal ini dibuktikan dengan hasil analisis t_{hitung} lebih tinggi daripada t_{tabel} pada taraf signifikan 0,05 tabel distribusi T, yakni $19,100 > 2,262$. Dan juga pada taraf signifikan 0,01 yaitu $19,100 > 1,833$.

Kata Kunci: Permainan Edukatif; Kotak Barang; *Mufrodat*

PENDAHULUAN

Bahasa adalah sistem suara yang terjadi atas simbol simbol Arbitrer (manasuka) yang digunakan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk bertukar pikiran atau berbagai rasa.¹ Dari definisi tersebut bisa disimpulkan bahwa bahasa merupakan sebuah simbol yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain baik itu secara perorangan atau kelompok. Tidak jarang pula banyak orang yang menanyakan tentang asal-usul dari sebuah bahasa, akan tetapi setidaknya ada dua pendekatan yang membahas tentang teori asal usul bahasa, yakni pendekatan tradisional dan modern.²

Bahasa memiliki fungsi yang sangat penting salah satunya yaitu bahasa sebagai alat pemersatu bangsa. Sebuah bangsa yang sudah dibangun oleh sekelompok orang atau masyarakat itu diikat dan dijalin oleh kesatuan bahasa. Maka dari itu muncullah sebuah bahasa internasional, yang mana bahasa internasional tersebut digunakan untuk mempersatukan bangsa bangsa, agar sebuah kehidupan dapat berjalan dengan seksama. Bahasa internasional pertama di duduki oleh bahasa Inggris dan adapun bahasa internasional selanjutnya yakni bahasa Arab.

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa rumpun semit yang paling tua dan tetap ada sampai sekarang. Kemampuan bahasa tetap ada sampai sekarang di sebabkan posisinya sebagai bahasa yang dipilih oleh Allah sebagai bahasa Al-Qur'an dan sebagai bahasa agama (dalam sholat, doa, dll). Di samping itu bahasa Arab sebagai mana di tulis oleh Abdul mu'in menyatakan bahwa ada dua alasan mempelajari bahasa Arab yaitu bahasa komunikasi dan bahasa agama. *Pertama*, ketika kita ingin bergaul dengan orang yang bahasanya berbeda dengan bahasa kita. maka kita harus mempelajari bahasa orang tersebut. *Kedua*, Suatu agama terdapat kitab suci sebagai pedoman bagi pemeluknya. Kitab suci tersebut menggunakan bahasa berbeda sesuai dengan agama masing masing. Dan untuk menyempurnakannya, maka pemeluknya harus mempelajari bahasa sesuai dengan kitab sucinya.³

Belajar bahasa Arab memanglah tidak mudah, kadang juga membosankan, maka dari itu pada proses pembelajarannya harus disertai dengan belajar dengan sungguh sungguh karena bahasa Arab mempunyai karakteristik yang berbeda dengan bahasa yang digunakan oleh masyarakat pribumi, khususnya pada bahasa ibu. Bahasa ibu adalah bahasa yang pertama kali mereka ketahui dan mereka gunakan. Belajar pun mempunyai makna tersendiri yakni sebuah

¹ Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2011), 9.

² Ibid., 16.

³ Abdul Mu'in, *Analisis Kontrastif Bahasa Arab Dan Bahasa Indonesia (Telah terhadap fonetik Dan Morfologi)* (Jakarta: Pustaka Al HusnaBau, 2004), 7.

proses perkembangan hidup manusia, dengan adanya belajar manusia dapat meningkatkan ilmu pengetahuannya sehingga dapat melakukan perubahan secara kualitas maupun yang lain.⁴

Dalam proses pendidikan, Keberhasilan suatu pembelajaran tidak dapat terlepas dari peran media, permainan atau alat pembelajaran lain di dalamnya, sebab alat atau media pendidikan merupakan suatu bagian integral dari proses pendidikan di sekolah.⁵ Penerapan media permainan dalam pembelajaran merupakan salah satu alternatif jawaban terhadap adanya permasalahan pembelajaran bahasa. Tujuan utama permainan bahasa tidak hanya semata-mata untuk memperoleh kesenangan atau kegembiraan. Salah satu media permainan bahasa yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu permainan bahasa kotak barang (*Shunduq al-Asy ya'*). Merupakan suatu cara mempelajari bahasa melalui permainan yang mengandung unsur kesenangan dengan menggunakan media benda-benda konkret yang dimasukkan dalam kotak Melalui permainan ini peserta didik dihadapkan pada pengalaman langsung dan konkret dengan cara yang menarik dan menyenangkan sehingga materi (pesan) yang berupa kosakata baru diharapkan dapat diterima dan diingat dengan baik oleh peserta didik. Selain itu, peserta didik juga diharapkan mampu menginterpretasikan materi pelajaran dengan bantuan berbagai media benda yang dimasukkan dalam kotak. Penerapan permainan ini dapat digunakan untuk membantu tumbuh dan berkembangnya kemampuan berbahasa peserta didik khususnya untuk unsur bahasa kosakata dengan cara yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VII SMP Ma'arif Sumurber Panceng Gresik pembelajaran bahasa Arab dianggap sulit karena peserta didik merasa malas, belum lagi beberapa peserta didik yang memang sejak awal sudah menganggap bahasa Arab sulit otomatis mereka akan malas untuk mempelajari bahasa Arab dan tidak begitu respon pada saat KBM berlangsung . Selain itu kurangnya penguasaan *Mufradat* dan menghafalkan *Mufradat* yang membuat peserta didik sulit belajar bahasa Arab. *Mufradat* adalah pembelajaran yang paling dasar dan apabila peserta didik tidak begitu faham tentang *Mufrodad* maka akan sulit dalam memahami bahasa Arab. Di karenakan juga pembelajaran bahasa Arab masih menggunakan metode ceramah pendektean dan tanya jawab sehingga minim sekali siswa dapat memahaminya secara lebih mendalam tentang bahasa Arab.⁶

⁴ Widodo supriyono dan H. Abu ahmadi. *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008). 125.

⁵ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: PT. Citra Andily Bakti, 1989), 1.

⁶ Wawancara dengan Nasihatun, Guru Bahasa Arab (Pada 5 November 2023)

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab guru tidak boleh hanya menitikberatkan pada penggunaan metode gramatika tarjemah⁷. Namun harus mampu menghadirkan dan menggunakan berbagai metode yang bervariasi. Salah satunya dengan menggunakan strategi pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik dan membuat peserta didik menikmati pembelajaran. Diantara strategi yang dapat digunakan adalah permainan. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti tertarik meneliti strategi permainan kotak barang, karena tujuan dari kotak barang adalah untuk melatih ingatan dan sekaligus menyampaikan apa yang telah dilihat secara lisan. Jadi dengan adanya kotak barang ini peserta didik dapat meningkatkan penguasaan *mufrodat* dan dapat menyulutkan semangat siswa untuk menghafalkan *mufrodat*, juga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab lewat kuatnya dan banyaknya *mufrodat* yang diperoleh.

METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika. Pada dasarnya, pendekatan kuantitatif dilakukan pada penelitian inferensial (dalam rangka pengujian hipotesis) dan menyandarkan kesimpulan hasilnya pada suatu probabilitas kesalahan penolakan hipotesis nihil. Dengan metode kuantitatif akan diperoleh signifikansi perbedaan kelompok atau signifikansi hubungan antar variabel yang diteliti. Pada umumnya, penelitian kuantitatif merupakan penelitian sampel besar.⁸

Dalam menjalankan penelitian kuantitatif ini peneliti menggunakan penelitian Eksperimental. Penelitian Eksperimental dilakukan untuk meneliti kemungkinan adanya hubungan sebab-akibat di antara variabel-variabel dengan cara menghadapkan kelompok eksperimental pada beberapa macam kondisi perlakuan dan membandingkan akibat (hasil)nya dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan.⁹

Jenis penelitian ini menggunakan *pre eksperimen One-Group Pretest-Posttest*, yakni dengan melakukan pretest dan posttest. Instrument penelitian menggunakan tes, wawancara, dokumentasi, dan angket.

⁷ Fahrur Rosikh, et, all., "Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Bahasa Arab", *Kilmatuna: Journal Of Arabic Education*, 2 (2), 2022, 294.

⁸ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1997), 5.

⁹ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, 9.

PEMBAHASAN DAN ANALISIS

Permainan Edukatif Kotak Barang dalam Pembelajaran *Mufrodat*

Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam dan berdo'a bersama. Kemudian guru melakukan absensi kepada peserta didik dan mengkondisikan semua peserta didik yang hadir untuk siap dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebelum pembelajaran inti dimulai guru menjelaskan terlebih dahulu tujuan dan indikatornya yaitu peserta didik mampu menerjemahkan teks bahasa Arab ke dalam bahasa Indonesia.

Pada pertemuan pertama, pada hari Senin 05 Februari 2024 peneliti melakukan perkenalan kepada siswa dan melakukan *pre-test*. Pada pertemuan ini semua siswa hadir, namun banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menjawab soal-soal *pre-test*, mereka bisa menyelesaikan tepat pada saat jam pelajaran usai.

Pada pertemuan kedua yaitu bertepatan pada hari Senin 12 Februari 2024 peneliti melakukan *treatment* (perlakuan) pertama yakni, dengan menerapkan permainan kotak barang dalam pembelajaran bahasa Arab terhadap peningkatan penguasaan *mufrodat* siswa kelas VII SMP Ma'arif Sumurber. Dalam penerapan permainan kotak barang ini peneliti menerapkan di dalam kelas dengan langkah-langkah yang telah peneliti rencanakan di antaranya:

- a) Peneliti mengucapkan salam, membuka pembelajaran dengan ucapan *هيا بنا نفتح هذه الدراسة في هذا الصباح بقراءة الفاتحة* dan menyapa siswa menggunakan bahasa Arab seperti *كيف حالكم؟ صباح الخير*
- b) Peneliti memeriksa kehadiran dan kesiapan siswa.
- c) Peneliti memberikan motivasi minat siswa akan pentingnya belajar bahasa Arab.
- d) Peneliti menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, tujuan pembelajaran, permainan yang akan diterapkan, cara dan langkah-langkah permainan kotak barang yang akan diterapkan.
- e) Peneliti menjelaskan materi tentang *البيت*
- f) Peneliti memilih permainan yang akan dipakai, yaitu sebuah kotak yang didalamnya ada macam-macam gambar *البيت*, dan barang-barang asli yang berhubungan dengan

البيت

- g) Peneliti menunjukkan benda-benda tersebut satu persatu dengan menulis dan mengucapkan 3x lafadz *Mufradat* beserta artinya dari benda dan gambar tersebut. *Mufradat* nya *مَرْسَمَةٌ* sampai *الْبِرْكَةُ*
- h) Kemudian peneliti memasukkan semua gambar kedalam kotak
- i) Siswa diminta untuk membentuk lingkaran, kemudian peneliti dan siswa diminta untuk menyanyikan sebuah lagu secara bersama-sama disertai dengan memberikan spidol atau benda lainya secara urut.
- j) Jika peneliti mengatakan berhenti, maka lagu dan putaran spidol ikut berhenti.
- k) Siapapun yang tepat menerima spidol tersebut sama lagu berhenti maka dia harus mengambil 3 gambar dan 2 benda asli yang ada didalam kotak kemudian peserta didik menyebutkan *Mufradat* beserta artinya dan membuat kalimat singkat secara lisan yang berkaitan dengan gambar dan barang yang diambil. Contohnya:
- Peserta didik ketika mengambil mendapatkan gambar rak, maka peserta didik menyebutkan *Mufradat* beserta artinya. *رَفٌّ* : Rak
 - Peserta didik ketika mengambil mendapatkan barang konkret ranjang, maka peserta didik menyebutkan *Mufradat* dan membuat kalimat secara lisan : *انامُ عَلَى السَّرِيرِ* artinya : saya tidur diatas ranjang.
- l) Peneliti memberikan gambaran singkat kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.
- m) Peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan *هيا بنا نختتم هذه الدراسة في هذا الصباح بقراءة رب فانفعنا ببركتهم*
- n) Peneliti menutup pelajaran dengan salam.

Setelah diadakan *treatment* dengan menggunakan langkah-langkah tersebut, peneliti menyadari perubahan terhadap pembelajaran bahasa Arab siswa SMP Ma'arif Sumurber. Hal ini dapat dilihat dari antusias dan keaktifan siswa dalam belajar bahasa Arab, meskipun masih ada anak yang belum aktif dan menyukai bahasa Arab.

Pada pertemuan ketiga yaitu bertepatan pada hari Ahad 18 Februari 2024 peneliti melakukan *treatment* (perlakuan) yang sama seperti pada pertemuan kedua yakni, dengan menerapkan Permainan Kotak Barang dalam pembelajaran bahasa Arab dengan tambahan *mufradat* رُزَّ sampai وَسَادَةٌ. Pada pertemuan ini peneliti mengulas materi sebelumnya dan menambah *mufradat* siswa. Di pertemuan ini siswa sudah mulai aktif, suka belajar bahasa Arab dan juga *mufradat* siswa meningkat.

Pada pertemuan keempat bertepatan pada hari Senin, 19 Februari 2024 peneliti melakukan *treatment* (perlakuan) yang sama seperti pada pertemuan ketiga yakni, dengan menerapkan Permainan Kotak Barang dalam pembelajaran bahasa Arab dengan mengulang *mufradat* الْبِرْكَةُ sampai وَسَادَةٌ. Dalam pertemuan ini siswa sudah aktif, suka belajar bahasa Arab dan juga *mufradat* siswa meningkat. Berikut adalah gambar *treatment* (perlakuan) permainan kotak barang



Gambar 1 : Permainan edukatif kotak barang dalam pembelajaran *mufradat*



Gambar 2 : Gambar *mufradat* dan barang konkret dalam pembelajaran

Adapun tahapan kegiatan pembelajaran mufrodad dengan permainan eduktafi kotak barang dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 1 : Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation*

No	Kegiatan Pembelajaran	Keterangan
1.	Salam	√
2.	Memberi motivasi kepada peserta didik.	√
3.	Memberi acuan pembelajaran kepada peserta didik.	√
4.	Menyampaikan pokok-pokok materi pembelajaran	√
5.	Menunjukkan mufrodad satu persatu dengan menulis dan mengucapkan 3x lafadz <i>mufrodad</i> beserta artinya	√
6.	Memasukkan semua gambar mufrodad dan barang konkret kedalam kotak barang	√
7.	Peserta didik duduk melingkar, dan menyanyikan lagu secara bersama–sama dengan memutarakan spidol ke setiap peserta didik	√
8.	Saat lagu berhenti maka peserta didik yang memegang spidol akan mengambil 3 gambar dan 2 benda asli yang ada di dalam kotak barang	√
9.	Peserta didik menyebutkan <i>mufrodad</i> beserta artinya dan membuat kalimat singkat secara lisan yang berkaitan dengan barang yang diambil	√
10.	Peserta didik bersama guru mengevaluasi materi yang telah dipelajari	√
11.	Guru melakukan penilaian kepada peserta didik.	√
12.	Penutup	√

Pengaruh Permainan Edukatif Kotak Barang terhadap penguasaan *mufrodad* siswa

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan edukatif kotak barang terhadap peningkatan penguasaan Mufrodad siswa kelas VII SMP Ma'arif Sumurber Panceng Gresik. Peneliti membuktikan dengan melakukan *pre – test* dan *post - test* dan juga pemberian angket.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 2 soal *pre – test* dan *post – test*. Adapun hasil *pre-test* yang dilakukan peneliti pada tanggal 5 Februari 2024, dengan soal *Pre-test* terdapat dari 20 soal pilihan ganda yang mana satu soal bernilai 5 poin yang memuat tentang *mufrodad* .
البيت .

Tabel Rekapitulasi Nilai Pretest

No	NAMA	JAWABAN BENAR	JAWABAN SALAH	NILAI
1	Ahmad Aqim Firdaus	9	11	45
2	Ahmad Rizqi Abdillah	9	11	45
3	Arga Sangga Aridinata	9	11	45
4	Bayu Satria Kurniawan	9	11	45
5	M. Khoirun Nizam	11	9	55
6	Muhammad Bimada Satria Baqthi	7	13	35
7	Muhammad Ilham Pratama	8	12	40
8	Muhammad Kafa Ardany	6	14	30
9	Muhammad Ridho Kurniawan	10	10	50
10	Putri Aryana Natasya	9	11	45
	JUMLAH			435
	RATA – RATA			43,5

Jumlah hasil *pre-test* dari semua jumlah nilai siswa kelas VI SMP Ma’arif Sumurber Panceng Gresik adalah 435 dan jumlah nilai rata-ratanya adalah 43,5. Setelah adanya treatment yang dilaksanakan oleh peneliti, maka tahap selanjutnya peneliti melakukan uji tes lagi yakni berupa *post-test* yang dilaksanakan pada tanggal 26 Februari 2024.

Rekapitulasi Nilai Post-Test

No	NAMA	JAWABAN BENAR	JAWABAN SALAH	NILAI
----	------	---------------	---------------	-------

1	Ahmad Aqim Firdaus	19	1	95
2	Ahmad Rizqi Abdillah	18	2	90
3	Arga Sangga Aridinata	16	4	80
4	Bayu Satria Kurniawan	15	5	75
5	M. Khoirun Nizam	20	0	100
6	Muhammad Bimada Satria Baqthi	16	4	80
7	Muhammad Ilham Pratama	18	2	90
8	Muhammad Kafa Ardany	15	5	75
9	Muhammad Ridho Kurniawan	20	0	100
10	Putri Aryana Natasya	20	0	100
	JUMLAH			885
	RATA – RATA			88,5

Jadi jumlah nilai rekapitulasi *post-test* adalah 885 dan rata-ratanya adalah 88,5 dari pembagian nilai siswa dan banyaknya siswa yang berjumlah 10 anak, dari uraian tersebut bisa diketahui pengaruh permainan kotak barang terhadap penguasaan *mufrodad* siswa VII SMP Ma'arif Sumurber Panceng Gresik.

Setelah mengetahui rata-rata *pre-test* dan *post-test*, maka peneliti juga menghitung menggunakan uji-t dan hasil prosentase. Berikut adalah rincian perhitungan *pre-test* dan *post-test*:

Rekapitulasi Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

NO	NAMA	Pre - Test	Post - Test	Gain (d)	Xd	Xd ²
1	Ahmad Aqim Firdaus	45	95	50	5	25
2	Ahmad Rizqi Abdillah	45	90	45	0	0
3	Arga Sangga Aridinata	45	80	35	-10	100
4	Bayu Satria Kurniawan	45	75	30	-15	225
5	M. Khoirun Nizam	55	100	45	0	0
6	Muhammad Bimada Satria Baqthi	35	80	45	0	0

7	Muhammad Ilham Pratama	40	90	50	5	25
8	Muhammad Kafa Ardany	30	75	45	0	0
9	Muhammad Ridho Kurniawan	50	100	50	5	25
10	Putri Aryana Natasya	45	100	55	10	100
	Jumlah	435	885	450	0	500

Berdasarkan tabel diatas, peneliti sudah menghitung sesuai dengan menggunakan rumus *pre-test* dan *post-test*, dengan hasil total deviasi adalah 450, dan total kuadrat adalah 500. Untuk memperoleh hasil yang signifikan, peneliti membagi dalam beberapa tahap, yaitu:

- a) Menghitung d

Dalam perhitungan nilai d , dengan cara hasil *post-test* dikurangi hasil *pre-test*.

$$d = X_2 - X_1$$

- b) Menghitung Md

Dalam perhitungan rumus T-test, terlebih dahulu menghitung Md (Mean of Different/perbedaan rata-rata). Hasil dari Md yaitu:

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{450}{10} = 45$$

- c) Menghitung X_d

Dalam perhitungan X_d yaitu $X_d = d - Md$

- d) Menghitung X_d^2

Dalam perhitungan X_d^2 jumlahnya yaitu 500

Menghitung rumus T-test

Dalam perhitungan rumus T-test yaitu:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum xd^2}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{45}{\sqrt{\frac{500}{10(10-1)}}}$$

$$t = \frac{45}{\sqrt{5,555}}$$

$$t = \frac{45}{2,356}$$

$$t = 19,100$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka hasilnya adalah 19,100 dan d.n yaitu $N-1 = 10-1 = 9$. Adapun kriteria penerimaan atau penolakan hipotesis adalah H_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05 (5%) dan 0,01.

Setelah dikonsultasikan pada tabel distribusi T tepatnya pada kolom signifikansi 0,05 dan 0,01 yang menggunakan bentuk uji hipotesis satu arah, maka kesimpulannya adalah hasil analisis dari t_{hitung} lebih tinggi dari pada t_{tabel} , yakni $19,100 > 2,262$ dan $19,100 > 1,833$. Dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan kotak barang terhadap peningkatan penguasaan *mufradat* pada siswa kelas VII SMP Ma'arif Sumurber Panceng Gresik lebih efektif diterima. Dan hipotesis yang diterima dalam penelitian ini adalah hipotesis kerja (H_a) karena $t_{hitung} > t_{table}$.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan kotak barang memberikan pengaruh yang sangat signifikan dan sesuai untuk meningkatkan penguasaan *mufradat* pada siswa.

Untuk memperkuat data maka peneliti memberikan angket kepada siswa. Angket tersebut memiliki 10 pertanyaan dan 4 alternatif jawaban yang diharapkan dapat mempermudah responden untuk memilih atau menjawab setiap pertanyaan pada angket, skorsing hasil angket terdiri dari 4 tingkat nilai yaitu:

- a) Untuk jawaban nilai a diberi skor 4
- b) Untuk jawaban nilai b diberi skor 3
- c) Untuk jawaban nilai c diberi skor 2
- d) Untuk jawaban nilai d diberi skor 1

Adapun rekapitulasi hasil nilai angket siswa adalah sebagai berikut:

Rekapitulasi Nilai Angket

N O	NAMA	Nomer Soal										JUMLA H
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Ahmad Aqim Firdaus	3	4	2	4	2	4	4	4	4	4	35
2	Ahmad Rizqi Abdillah	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	36
3	Arga Sangga Aridinata	3	4	2	4	2	4	4	4	4	4	35
4	Bayu Satria Kurniawan	3	4	2	4	2	4	4	4	4	4	35
5	M. Khoirun Nizam	2	4	3	3	3	2	3	4	3	4	31
6	Muhammad Bimada S.B.	3	1	4	3	3	3	3	3	4	3	30

7	Muhammad Ilham Pratama	3	4	2	4	3	4	4	4	4	4	36
8	Muhammad Kafa Ardany	2	4	2	4	3	4	4	4	4	4	35
9	Muhammad Ridho K.	3	4	3	4	2	4	4	4	4	4	36
10	Putri Aryana Natasya	3	1	4	4	1	4	4	4	4	2	31
JUMLAH		2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	340
		8	4	7	8	4	7	8	9	9	6	

81% - 100% = Sangat Baik

61% - 80% = Baik

41% - 60% = Cukup

21% - 40% = Kurang

<21% = Sangat Kurang

Dengan menggunakan skor ideal yaitu jumlah item pertanyaan adalah 10 dengan banyaknya responden 10, maka skor ideal yang diperoleh seluruhnya yaitu $10 \times 10 \times 4 = 400$, selanjutnya dimasukkan kedalam rumus sebagai berikut:

Untuk tabel diatas, peneliti menggunakan skor ideal. Yang nilai berdasarkan presentase diterjemahkan dengan nilai huruf, maka rentangnya adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

F = Skor total angket

N = Skor ideal

$$P = \frac{340}{400} \times 100\% = 85\%$$

Dari hasil perhitungan jumlah presentase diatas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa pengaruh penerapan permainan kotak barang terhadap peningkatan penguasaan *mufradat* siswa kelas VII SMP Ma'arif Sumurber Panceng Gresik Tahun Pelajaran 2023/2024. mencapai 85 % dan itu termasuk kelompok 81% - 100% = yang berarti **Sangat Baik**

KESIMPULAN

Penerapan permainan kotak barang terhadap peningkatan penguasaan *mufradat* siswa kelas VII SMP Ma'arif berjalan dengan lancar. Penerapan permainan kotak barang meliputi kegiatan menjelaskan materi, kemudian menunjukkan benda-benda tersebut satu persatu

dengan menulis dan mengucapkan 3x lafadz *mufradat* beserta artinya, kemudian memasukkan semua gambar dan barang konkret kedalam kotak, siswa diminta untuk melingkar, kemudian siswa diminta untuk menyanyikan lagu secara bersama–sama disertai memberikan spidol, jika peneliti mengatakan untuk berhenti, maka lagu dan putaran spidol ikut berhenti, siswa yang tepat menerima spidol maka siswa mengambil 3 gambar dan 2 benda asli yang ada di dalam kotak, kemudian peserta didik menyebutkan *mufradat* beserta artinya dan membuat kalimat singkat secara lisan yang berkaitan dengan barang yang diambil. Hal ini dimaksud untuk melatih ingatan dan sekaligus menyampaikan apa yang dilihat dan diingat secara lisan. Dalam penerapan permainan tersebut siswa dapat menambah semangat, keaktifan dan antusias siswa khususnya pada saat pembelajaran, sehingga pembelajaran bahasa Arab bisa menarik, tidak membosankan dan siswa tidak lagi malas belajar.

Penerapan permainan kotak barang berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan *mufradat* pada siswa kelas VII SMP Ma'arif Sumurber Panceng Gresik. Hal ini dibuktikan dengan nilai *pre-test* dengan jumlah 435, rata-rata nilai 43,5. Dan nilai *post-test* berjumlah 885, rata-rata nilai 88,5. Sehingga terbukti dengan adanya peningkatan nilai 450. Penerapan permainan kotak barang memberikan pengaruh yang sangat signifikan dan sesuai untuk meningkatkan penguasaan *mufradat* pada siswa kelas VII SMP Ma'arif Sumurber Panceng Gresik Tahun Pelajaran 2023/2024. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis t_{hitung} lebih tinggi daripada t_{tabel} pada taraf signifikan 0,05 dan 0,01 tabel distribusi T, yakni $19,100 > 2,262$ dan $19,100 > 1,833$. Begitu juga dengan nilai prosentase perhitungan angket yang berjumlah 85% yang berarti sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, Saifuddin. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1997.
- Widodo supriyono dan Abu ahmadi. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008.
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Andily Bakti, 1989.
- Hermawan, Acep. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2011.
- Mu'in, Abdul. *Analisis Kontrastif Bahasa Arab Dan Bahasa Indonesia Telah terhadap fonetik Dan Morfologi*. Jakarta: Pustaka Al Husna Baru, 2004.
- Rosikh, Fahrur., Sholihah, Zumrotus., Larasati Dyah Putri., dan Ach Nurhamid Awalluddin. "Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Bahasa

Arab”. *Kilmatuna: Journal Of Arabic Education* 2, No. 2 (October 1, 2022): 293–302.
<https://www.ejournal.insud.ac.id/index.php/pba/article/view/80>.

Supriyanto, Acmad Sani, dkk, *Metodelogi Riset Manajemen Sumber Daya Manusia*. Malang:
UIN Maliki Press, 2010.