

PENGUNAAN PERMAINAN SCRABBLE UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS VII MTSN

Nailufar Zahiroh, Hanik Mahliatussikah*

Sastra Arab, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang
Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: hanik.mahliatussikah.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v4i62024p567-575

Kata kunci

scrabble
perbendaharaan kata
MTsN 1 Banyuwangi
penelitian tindakan Kelas

Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang penggunaan permainan *scrabble* sebagai usaha meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VII di MTsN 1 Banyuwangi. Permainan adalah bagian yang amat penting dalam aktivitas anak-anak, termasuk dalam ranah pendidikan juga tidak terlepas dari kegiatan bermain. Oleh karena itu, peneliti dalam melakukan penelitian ini menggunakan media permainan *scrabble* untuk meningkatkan mufradat bahasa Arab. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan kegiatan belajar mengajar siswa, serta mendeskripsikan hasil peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VII MTsN 1 Banyuwangi dengan menggunakan Permainan *Scrabble*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan Kelas menggunakan lembar observasi, wawancara, hasil tes dan dokumentasi. Ada dua jenis data yang digunakan untuk memaparkan hasil penelitian, yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil dari penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa: 1) permainan *scrabble* dapat membuat siswa bersemangat dan menjadi lebih aktif pada saat belajar, dan 2) dengan penggunaan permainan *scrabble*, perbendaharaan kosakata bahasa Arab yang telah dikuasai siswa kelas VII MTsN 1 Banyuwangi dapat meningkat.

1. Pendahuluan

Permainan adalah bagian yang amat penting dalam aktivitas manusia khususnya anak-anak. Dalam aktivitas sehari-hari baik itu pria atau wanita, anak-anak atau dewasa, kaya atau miskin, hampir semuanya menyukai permainan. Permainan itu menyenangkan dan mendidik. (Asrori, 2008). Menurut Mujib dan Rahmawati (2012) permainan merupakan aktivitas bermain yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kepuasan ataupun kesenangan melalui kegiatan bermain. Selaras dengan surah Al-an'am ayat 32: وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَلَهْوٌ, yang menunjukkan bahwa keberadaan di dunia hanyalah permainan dan lelucon. Ini menyatakan bahwa semua kegiatan di dunia hanya sekedar bermain. Dalam ranah pendidikan juga tidak bisa terlepas dari kegiatan bermain. Namun, bermain yang dimaksud dalam ayat ini adalah bermain yang memungkinkan terlaksananya belajar pada siswa (Asrori, 2008). Media pembelajaran menurut Asyhar (Sujarwo & Kholis, 2016) merupakan semua hal yang bisa menginformasikan pesan dari satu sumber ke sumber lainnya dengan tertata, sehingga menciptakan keberlangsungan lingkungan belajar yang kondusif. Sejalan dengan hal tersebut, Suyono (2020); Asyofi & Ridwan (2023) juga mengungkapkan bahwa dalam sebuah kegiatan pembelajaran, media pembelajaran berupa permainan merupakan salah satu kegiatan yang menarik para siswa, sehingga siswa tidak mudah bosan ketika dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hal itu, Wardani dan Rachmawati (2018) mengatakan bahwa pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan merupakan satu cara yang tepat untuk mengatasi permasalahan kurang antusiasnya siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Asrori dan Ahsanudin (Mufidah dkk., 2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup suatu hal yang dapat menyampaikan informasi atau berita kepada siswa, atau apa pun yang meningkatkan kejelasan informasi pada siswa. Untuk itu, kemampuan untuk meningkatkan daya ingat dan kinerja otak pada anak perlu diasah (Dayarni, 2020). Selain itu, Rahmawati (2014) juga mengungkapkan penggunaan media permainan dalam hal edukasi akan membentuk anak untuk memahami materi pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan media edukasi berupa *scrabble* untuk meningkatkan mufradat bahasa Arab. *Scrabble* merupakan sebuah media berbentuk permainan dengan fungsi untuk mengasah otak atau menstimulasi perkembangan otak (Mubasyira & Widiyanto, 2017). Peneliti memanfaatkan media pembelajaran berupa permainan *scrabble* untuk meningkatkan kosakata bahasa Arab. *Scrabble* merupakan salah satu media pembelajaran, di mana menurut Alfian (2019) media pembelajaran mempermudah guru dan siswa dalam menyampaikan informasi, seperti pada penelitian beliau terkait *media Creative Board* yang dibuat untuk mempermudah pendidik dalam mengemas pengajaran seefektif dan seefisien mungkin.

Definisi permainan *scrabble* menurut pendapat yang dinyatakan oleh Saadah & Hidayah, (2013) yaitu permainan yang dimainkan oleh 2-4 orang dengan cara menyusun kata. Terdapat 15 kolom dan 15 baris di atas papan kotak-kotak. Game ini mirip dengan teka-teki silang karena dapat memanfaatkan potongan huruf yang digunakan untuk membentuk suatu kata, baik secara vertikal maupun horizontal. Siswa dapat meningkatkan kosakata bahasa Arab dengan memainkan permainan *scrabble* karena permainan ini memberikan pengalaman langsung kepada mereka cara menyusun huruf untuk membentuk kata dalam bahasa Arab (Erfianti, 2020).

Hanifah (2017) menjelaskan permainan bahasa merupakan upaya belajar bahasa dengan permainan di mana di dalamnya siswa diberi kesempatan untuk mempraktikkan kemahiran berbahasa, bukan sekedar aktivitas untuk bersenang-senang. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Lukitaningtyas dkk., (2019) bahwa bahasa memiliki keterkaitan yang kuat dengan kegiatan berpikir. Keterampilan bahasa terdiri atas keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Masing-masing memiliki manfaat dapat menekankan dan meningkatkan keterampilan bahasa maupun meningkatkan kemampuan qawaid dan mufradat. Menurut Zuhaira (Hidayati 2020) kosakata terkait pembelajaran sangat penting dan menjadi sebuah syarat pengajaran dalam pembelajaran bahasa Arab, serta sebagai respon pengajaran tersebut. Untuk menguasai 4 keterampilan tersebut, diperlukan penguasaan kosakata yang banyak (Astuti dkk., 2019) Dengan kosakata, siswa bisa berbicara bahasa Arab dengan lancar melalui lisan dan tulisan.

Pembelajaran ialah proses yang berlangsung antara guru dan siswa serta sumber belajarnya dalam area belajar (Sudjana, 2010:28). Menurut Pribadi (2009:10), belajar merupakan sebuah proses yang dirancang secara sengaja. Pembelajaran bahasa Arab ialah aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kepada siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal, pengajar bisa menggunakan metode yang kreatif supaya kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan dan berjalan dengan lancar. Kendala yang sering muncul dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu minat belajar bahasa Arab siswa yang rendah dan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa yang belum maksimal. Sering dijumpai kesulitan siswa dalam memahami teori dan belum memiliki kemampuan dasar bahasa Arab, sehingga siswa tersebut akan semakin tertinggal. Gambaran permasalahan di atas adalah permasalahan yang dialami oleh kelas VII MTsN 1 Banyuwangi sehingga perlu ditingkatkan kualitasnya. Oleh sebab itu, adanya media sangat dibutuhkan.

Beberapa penelitian sebelumnya yang linear salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Rahmatin (2011) dengan mengambil judul "Tathbiq lu'batin lughawiyatin "scrabble" li ziyadati al mufradat al 'arabiyyah li talamidzi Madrasah Mamba'ul Futuh al Tsanawiyah Tuban, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Pendidikan, UIN Sunan Ampel Surabaya". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan *scrabble* memudahkan siswa dalam belajar bahasa Arab dan mengembangkan kosakata bahasa Arab siswa kelas X MA Manba'ul Futuh Tuban tahun 2011. Penelitian lainnya yang linear adalah penelitian dari Febriani (2020) dengan judul "Permainan *Scrabble* sebagai media pembelajaran bahasa Arab". Penelitian ini membahas tentang penggunaan media permainan *scrabble* dalam pembelajaran bahasa Arab yang dapat meningkatkan motivasi dan hafalan mufradat peserta didik GACA Yogyakarta. Terakhir, adalah penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah (2016) yang berjudul "Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis *Scrabble*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan *scrabble*, membuat siswa dapat bersikap positif dalam pembelajaran bahasa Arab dan menarik perhatian siswa kelas II MI Sultan Agung Sleman. Adapun kesamaan dengan penelitian sebelumnya ada pada variabel penelitian yang mengkaji permainan *scrabble*, sedangkan perbedaannya adalah terletak pada subjek, metode, dan lokasi penelitian.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 27 Mei 2021, diketahui bahwa metode pembelajaran bahasa Arab umumnya dilaksanakan secara konvensional dan berdampak terhadap kurangnya penguasaan kosakata bahasa Arab oleh siswa. Di lain sisi, ada sebagian siswa yang lambat memahami teori, diakibatkan oleh pembelajaran konvensional yang dilakukan setiap hari. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mengangkat judul "Penggunaan Permainan *Scrabble* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa kelas VII MTsN 1 Banyuwangi" dengan harapan penelitian ini mampu mendeskripsikan aktivitas kegiatan pembelajaran dan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VII MTsN 1 Banyuwangi.

2. Metode

Metode yang digunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian untuk memahami dampak tindakan yang dilakukan atau guru kepada siswa di kelas yang mana siswa sebagai subyek penelitian (Azizah & Fatamorgana, 2021). Model penelitian yang digunakan ialah tindakan kelas, yang merupakan model dari Kemmis dan Mc. Taggart. Menurut Mubarak (2013), model Kemmis dan Mc. Taggart adalah satu siklus tindakan yang dilaksanakan dalam sekali pembelajaran. Perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi merupakan komponen model. Adapun persiapan sebelum tindakan dilaksanakan, antara lain: lembar wawancara, lembar observasi, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar pretest dan post test, permainan *scrabble* sebagai media pembelajaran bahasa Arab, dan buku paket bahasa Arab kelas VII KMA 183 tahun 2019 sebagai bahan ajar.

Adapun media atau instrumen yang digunakan adalah permainan *scrabble*. Indikator ketercapaian dari instrumen tersebut adalah menyusun kata dalam permainan *scrabble* dan membuat kalimat sederhana. Media permainan *scrabble* ini didapatkan dari salah satu marketplace Malaysia. Dalam penelitian ini, siswa kelas VII F MTsN 1 Banyuwangi terpilih menjadi subjeknya. Kelas tersebut berisi 38 orang yang terdiri dari 17 orang laki-laki dan 21 orang perempuan. Kolaborator penelitian yaitu salah satu guru bahasa Arab dengan materi yang diajarkan adalah kegiatan sehari-hari di rumah (*من يَوْمِيَّاتِ الْأُسْرَةِ*) dengan alokasi waktu 2 x 40 menit. PTK menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media permainan *scrabble* dapat diketahui dari hasil observasi dan wawancara yang merupakan data kualitatif, serta hasil lembar kerja siswa (LKS) dan pretest dan post test merupakan data kuantitatif.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Aktivitas Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Menggunakan Permainan *Scrabble*

Tahap awal dalam melaksanakan penelitian yaitu observasi awal. Tahap ini merupakan langkah awal agar permasalahan-permasalahan ketika pembelajaran dapat diketahui. Setelah mengetahui permasalahan yang terjadi, langkah selanjutnya adalah peneliti menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), menyusun instrumen penelitian, dan menyiapkan media pembelajaran.

Untuk mengetahui kemampuan awal pembelajaran bahasa Arab siswa kelas VII MTsN 1 Banyuwangi, dilakukan pretest dengan tujuan mengukur kemampuan awal siswa. Kegiatan pretest dilaksanakan sebelum diberi perlakuan berupa permainan *scrabble*. Tema yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu kegiatan sehari-hari di rumah (من يَوْمِيَّاتِ (الْأُسْرَةَ)). Tema tersebut digunakan sebagai bahan ajar siswa kelas VII semester genap. Materi yang diajarkan berupa kosakata (mufrodat) tentang kegiatan sehari-hari di rumah (من يَوْمِيَّاتِ الْأُسْرَةَ) dan Fi'il mudhari'.

Berikut pembelajaran bahasa Arab menggunakan permainan *scrabble* dengan tujuan meningkatkan kosakata siswa kelas VII: Tahap pertama, yaitu perencanaan. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa. Di sini guru menyiapkan instrumen penelitian dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Kemudian guru mempersiapkan alat dan bahan penelitian, yaitu media permainan *scrabble* dan buku ajar bahasa Arab kelas VII KMA 183 tahun 2019. Tahap yang kedua yaitu pelaksanaan. Pada tahap ini, dilakukan kegiatan siklus I, yaitu guru menuliskan materi di papan tulis, dan materi yang diajarkan tentang kosakata (mufrodat) الْأُسْرَةَ. Kemudian siswa dibagi menjadi 4 kelompok, dan tiap kelompok beranggotakan 4-5 siswa. Setelah terbentuk kelompok, guru menjelaskan aturan bermain *scrabble*. Satu papan *scrabble* terdiri dari 2 kelompok dan setiap pemain mendapatkan 7 biji huruf. Setiap pemain yang mendapatkan kesempatan pertama bermain harus meletakkan biji huruf dan melewati label bintang pada tengah papan *scrabble*. Setelah meletakkan biji huruf ke atas papan *scrabble*, juri akan memeriksa kata yang telah terpasang di dalam kamus bahasa Arab. Berdasarkan indikator yang telah disebutkan dalam bab metode, kelompok 1 menyusun kata أَب. Setelah menyusun kata tersebut juri menulis kata yang telah disusun di lembar score, dan score awal yang di peroleh kelompok satu adalah 4. Kelompok 2 menyusun kata بَاب. Setelah menyusun kata, juri menulis kata tersebut di lembar score, dan score yang diperoleh adalah 3. Kelompok I mengatakan "pass" karena tidak bisa menyusun kata, lalu dilanjutkan oleh kelompok 2 yang menyusun kata بَوَّابٌ dan memperoleh score 5.

Kelompok 3 menyusun kata pertama yaitu رَفْمٌ, kemudian juri menulis kata tersebut dan diperoleh score 5. Kata yang telah disusun oleh kelompok 3 kemudian dilanjutkan oleh kelompok 4. Kelompok 4 menyusun kata رَأْسٌ. Score yang diperoleh adalah 3. Setelah permainan selesai, guru memerintah siswa untuk menulis kalimat dari kata yang telah disusun. Kelompok 1 menyusun kalimat أَبٌ يَذْهَبُ إِلَى الْمَسْجِدِ, kemudian kelompok 2 menyusun kalimat بَوَّابٌ يَفْتَحُ بَوَّابَةً, kelompok 3 menyusun kalimat مَا رَفْمٌ بَيْنَكَ؟, sedangkan kelompok 4 menyusun kalimat شَعْرٌ فَوْقَ رَأْسِي. Peneliti melakukan observasi dengan teman sejawat, Hasil observasi tersebut ditemukan bahwa pembelajaran menggunakan media permainan *scrabble* sudah berjalan dengan baik tetapi belum maksimal. Berikut hasil observasi siklus:

- 1) Ketika guru menjelaskan pelajaran masih ada siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru sehingga pada saat guru bertanya siswa tidak bisa menjawab.
- 2) Pada saat guru membacakan nama-nama kelompok, beberapa siswa ramai sendiri sehingga siswa tidak mendengarkan dan akhirnya siswa tidak hafal dengan anggota kelompoknya.

- 3) Siswa masih ada yang tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan aturan bermain menggunakan media permainan *scrabble*, sehingga siswa masih bingung pada saat bermain.

Setelah melakukan observasi, guru melaksanakan refleksi. Berdasarkan analisis kegiatan siklus I, maka dapat diketahui bahwa pada siklus I 571 indicator keberhasilan penggunaan permainan *scrabble* dalam pembelajaran bahasa Arab masih belum mencapai ketuntasan dikarenakan siswa masih belum paham menerapkan media permainan *scrabble*, sehingga perlu diadakan tindakan pada siklus II agar mencapai peningkatan. Berikut ini tindakan penggunaan permainan *scrabble* pada siklus II:

1) Perencanaan Tindakan

a. Guru menyusun RPP

- Waktu kegiatan apresiasi dikurangi
- Guru mengacak kelompok pada siklus II, Siswa dibagi kelompok sesuai dengan tingkat kemampuan siswa

b. Guru menyiapkan media permainan *scrabble*

2) Pelaksanaan Tindakan

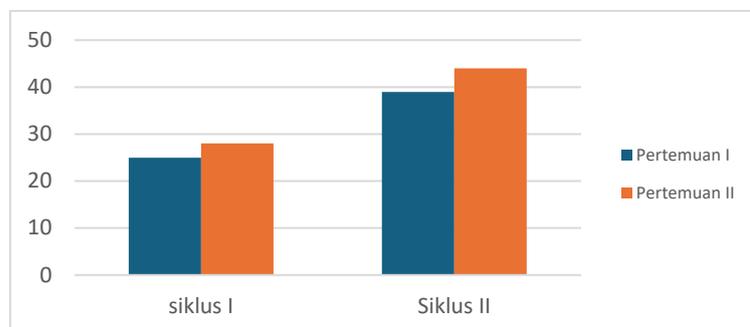
Pada tahap pendahuluan guru memberikan motivasi kepada siswa yang kurang aktif di siklus I dan tetap memberikan semangat kepada siswa yang telah berhasil di siklus I. Pada kegiatan ini, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan tingkat kemampuan, di mana setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang. Setelah itu, guru menjelaskan aturan permainan *scrabble*. Setelah guru menjelaskan aturan permainan *scrabble*, siswa menyusun kata di atas papan *scrabble*, lalu membuat kalimat sederhana dari kata yang telah disusun di papan *scrabble* tersebut.

3) Observasi

Antusias siswa dalam belajar bahasa Arab menggunakan media permainan *scrabble*, kerja sama siswa dalam kelompok, dan keberanian siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi sudah baik. Diperoleh persentase *score* dari 50% menjadi 88% menunjukkan hasil observasi siswa sangat baik.

4) Refleksi

Pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar dikarenakan hasil *post test* siswa sudah mencapai ketuntasan dan respons siswa dalam pembelajaran bahasa Arab sudah lebih baik daripada siklus I.



Gambar 1. Grafik aktivitas kegiatan pembelajaran bahasa Arab siswa kelas VIIF

Gambar 1 menjelaskan bahwa pada siklus I pertemuan I perolehan jumlah skor adalah 25, di mana persentasenya adalah 50% dengan kategori cukup. Adapun siklus I pertemuan II, perolehan jumlah skor yaitu 28 dengan persentase 56% dan kategorinya adalah cukup. Jumlah skor yang dihasilkan pada siklus II pertemuan I adalah 39 persentase 78% kategori baik. Pada

siklus II pertemuan II diketahui jumlah skor yang diperoleh yaitu 44 dengan persentase 88% dan berada dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa aktivitas siswa pada siklus II telah mencapai persentase yang diharapkan.

3.2. Hasil Belajar dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII

Hasil dari pra siklus digunakan untuk melihat peningkatan kosakata bahasa arab. berikut disajikan hasil perhitungan:

Tabel 2. Perbandingan hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus I, siklus II

No.	Kriteria	Siklus		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Rata-Rata Siswa	67,2	74,1	88,6
2.	Jumlah siswa tuntas	13	16	31
3.	Jumlah siswa tidak tuntas	24	20	7

Dapat diketahui pada pra siklus, bahwa nilai rata-rata siswa adalah 67,2. Hal ini menunjukkan kosakata bahasa Arab siswa masih rendah. Kemudian hasil tindakan siklus I dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pada siswa kelas VIIF adalah sebesar 74,1 yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan *scrabble* dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan kosakata bahasa Arab siswa kelas VIIF MTsN 1 Banyuwangi, tetapi ketuntasan yang telah ditetapkan masih belum tercapai sehingga dilanjut ke siklus II. Berdasarkan tabel di atas, hasil tindakan siklus II dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pada siswa kelas VIIF adalah sebesar 88,6. Hal ini menunjukkan bahwa permainan *scrabble* berhasil meningkatkan kosakata bahasa Arab siswa kelas VIIF pada pertemuan siklus kedua.

3.3. Pembahasan

Berdasarkan pemaparan di atas, permainan *scrabble* bisa menciptakan pembelajaran bahasa Arab lebih menyenangkan dan membuat siswa berperan aktif. Hal ini sesuai dengan teori yang dipaparkan oleh Kusni (dalam Cahyanti, 2018) yang mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran, siswa menjadi aktif dan motivasi belajar siswa meningkat melalui media permainan *scrabble*.

Dalam pendidikan bahasa Arab ini diadakan 4 sesi per siklus, dan dialokasikan 2 X 40 menit. Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pendidikan (RPP) pada siklus I dengan tema: *من يوميات الأُسرة* dan sumber belajar berasal dari buku paket bahasa Arab kelas VII KMA 183 tahun 2019. Rencana penelitian tindakan kelas disusun berdasarkan hasil wawancara dan observasi.

Hasil wawancara yang telah dilaksanakan peneliti dengan salah satu guru bahasa Arab di MTsN 1 Banyuwangi, diketahui bahwa siswa kelas VII masih mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Arab, fasilitas di dalam kelas kurang memadai, dan pembelajaran masih berpusat pada guru. Peneliti juga melakukan wawancara kepada salah satu siswa kelas VIIF. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, kebanyakan siswa tidak menyukai pelajaran bahasa Arab karena tidak faham arti kata dalam bahasa Arab dikarenakan guru masih berfokus pada kosakata sulit yang diberi tahu. Melalui penggunaan media permainan *scrabble*, siswa kelas VIIF lebih senang dan lebih menyukai proses pembelajaran bahasa Arab. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Nurjatmika (Yualdi dkk., 2013) yang mengemukakan bahwa kognitif, motorik, logika dan sosial/emosional merupakan manfaat dari permainan *scrabble*.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan siswa yang dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat dengan menggunakan lembar observasi, pada siklus I pertemuan I siswa kelas VIIF memperoleh

persentase 50% dengan kriteria cukup, sedangkan siklus I pertemuan II memperoleh persentase 56% dengan kriteria cukup. Dari hasil pengamatan tersebut masih ditemukan pelaksanaan pembelajaran yang belum berjalan dengan baik sehingga perlu diperbaiki lagi di siklus II. Aspek yang mendapat nilai cukup yaitu:

- 1) Siswa masih kurang aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan guru.
- 2) Siswa masih kurang aktif dalam menggunakan permainan *scrabble* karena masih belum paham aturan bermain.
- 3) Penguasaan kosakata siswa masih rendah.

Guru menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Guru menjelaskan materi kegiatan sehari-hari di rumah (*مِنْ يَوْمِيَّاتِ الْأُسْرَةِ*). Setelah pelaksanaan kegiatan pra siklus, soal pre test dibagikan kepada siswa oleh guru. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa yaitu 75. Berdasarkan data hasil pre test, terdapat 24 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan yang tuntas hanya sebanyak 13 siswa. Nilai tertinggi yang diperoleh 90, sedangkan nilai terendah adalah 30. Nilai rerata kelas yaitu 67,2. Hal tersebut membuktikan masih rendahnya hasil belajar siswa.

Pentingnya kegiatan pembelajaran menggunakan permainan edukatif supaya hasil belajar dan kosakata bahasa Arab siswa meningkat. Hal ini sesuai dengan teori yang dipaparkan oleh Mujib dan Rahmawati (dalam Hasanah 2019), bahwa setiap manusia memiliki naluri untuk meraih rasa senang, puas, nikmat, suka, dan bahagia dalam hidup. Begitu juga dengan permainan, baik anak- anak maupun orang dewasa memiliki keinginan untuk bermain.

Rata-Rata nilai siswa pada siklus I adalah sebesar 74,1 dengan nilai maksimum 100 dan nilai terendah 50. Pada siklus I pembelajaran bahasa Arab tentang materi kegiatan sehari-hari di rumah (*مِنْ يَوْمِيَّاتِ الْأُسْرَةِ*) menggunakan media permainan *scrabble*. Siswa diajak belajar sambil bermain, sehingga siswa lebih memahami dan menerima materi pembelajaran. Dari hasil tindakan siklus II pada tabel 2 menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa adalah sebesar 88,6 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah adalah 60. Beberapa hasil observasi yang dilakukan pada siklus II oleh peneliti menunjukkan: 1) guru sudah mampu menciptakan kelas yang kondusif, 2) siswa mampu menerapkan media permainan *scrabble*, dan 3) penguasaan kosakata bahasa Arab serta hasil tugas individu siswa sudah meningkat. Hal ini sesuai dengan teori yang dipaparkan oleh Sadiman, dkk. (dalam Widyastuti, 2013) yang mengatakan bahwa bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan menghibur, sehingga bisa meningkatkan minat dan menarik perhatian siswa.

Berdasarkan dari hasil penelitian, dapat diketahui dari hasil kegiatan pembelajaran bahasa Arab menggunakan media permainan *scrabble* dapat membantu siswa dalam meningkatkan kosakata bahasa Arab, dalam hal ini berupa menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata. Hal ini sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Erfianti (2020); Nursari & Nurhidayati (2023) bahwa permainan dengan menggunakan kepingan alfabet dan menyusunnya, bisa mempertajam pikiran dan emosional anak dalam mengingat dan mengeja kata yang mengandung makna atau arti baik dari bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris. Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab terlihat dari hasil pre test, post test siklus I, dan post test siklus II. pada siklus I, 16 siswa telah mencapai KKM, sedangkan 20 siswa lainnya belum mencapai KKM. Pada siklus II terdapat 31 siswa mencapai KKM, sedangkan 7 lainnya tidak tuntas.

Ada beberapa faktor yang memengaruhi peningkatan kosakata bahasa Arab siswa kelas VIIF MTsN 1 Banyuwangi, antara lain: 1) guru menggunakan media kreatif, yaitu media permainan *scrabble*; 2) siswa antusias mengikuti pembelajaran bahasa Arab karena belajar sambil

bermain; 3) siswa yang aktif dalam belajar bahasa Arab diberi pujian oleh guru, yang mana hal tersebut sejalan dengan teori yang dipaparkan oleh Sardiman (Syaparuddin & Elihami, 2020) yang mengatakan bahwa siswa yang berhasil dan sukses mengerjakan tugas, maka siswa tersebut perlu diberi pujian.

4. Simpulan

Setelah dilaksanakan penelitian, dapat disimpulkan bahwa setelah pemberian perlakuan, kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab dapat meningkat. Dari hasil olah data, terjadi peningkatan persentase pada setiap siklus. Dibuktikan dengan hasil data pada siklus I, 13 siswa yang tuntas serta yang di bawah KKM terdapat 20 siswa, dengan hasil persentase sebesar 67,2%. Setelah pemberian perlakuan, pada siklus II terjadi perubahan hasil yang diamati, yaitu terjadi kenaikan jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), yaitu sejumlah 31 siswa dengan persentase sebesar 88,6%. Dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada tingkat keaktifan siswa kelas VII MTsN 1 Banyuwangi, menunjukkan bahwa penggunaan permainan *scrabble* cocok dengan lingkungan belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan permainan ini mampu memberikan peningkatan yang signifikan pada perbendaharaan kosakata bahasa Arab siswa. Hal lain yang juga berpengaruh ialah dengan pemberian reward atau hadiah kepada siswa, karena dapat memberikan energi positif yang mendukung semangat siswa untuk lebih antusias sehingga mampu meningkatkan semangat dalam pembelajaran bahasa Arab.

Daftar Rujukan

- Alfan, M. (2019). Mengeksplorasi penggunaan media creative board dalam pembelajaran membaca dan menulis bahasa Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 5(5), 377-388.
- Asrori, I. (2008). *Aneka permainan penyegar pembelajaran bahasa Arab*. Surabaya: Hilal Pustaka.
- Astuti, D. S., Putra, M. I. R., Wiyanti, S., Rodhi, R., & Sari, D. S. (2019). Pembelajaran kosakata bahasa Inggris melalui permainan *scrabble*. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(2), 180-189.
- Asyrofi, M. H., & Ridwan, N. A. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Arab Di MAN 1 Lampung Tengah. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 1(1), 1-13. <https://doi.org/10.17977/um084v1i12023p1-13>
- Azizah, A., & Fatamorgana, F. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15-22.
- Cahyanti, I. (2018). *Pengembangan media scrabble dengan metode SAS terhadap pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Dayarni, D. (2020). Permainan *scrabble* untuk meningkatkan kemampuan membaca awal siswa kelas 1 SDN 002 Belakang Padang Kota Batam. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 270-281. <https://doi.org/10.31849/lectura.v11i2.4753>
- Eny, W. (2013). *Meningkatkan minat belajar menggunakan permainan tangram pada mata pelajaran matematika bagi siswa kelas II SD Negeri Dukun 2 Kecamatan Dukun Magelang*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Erfianti, F. (2020). Media permainan *scrabble* sebagai alternatif penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Arab siswa kelas VII Mts. In *International Conference of Students on Arabic Language* (Vol. 4, pp. 216-228).
- Febriani, E. (2020). *Permainan scrabble sebagai media pembelajaran bahasa Arab*. Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Hanifah, U. (2017). Penerapan model PAIKEM dengan menggunakan media permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab | At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah. *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 5(2), 301-330.
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) pada taman kanak-kanak se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20-40.

- Hidayati, N. N. (2020). Designing the Arabic Crossword Puzzles for the First , Second , and Third Grade of the " Mambaul Ulum " Islamic Elementary School Malang Nurul Hidayati. *Al-Arabi: Journal of Teaching Arabic as a Foreign Language*, 4(2), 245–258.
- Istiqomah. (2016). *Pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis scrabble*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Lukitaningtyas, A. C., Adi, E. P., & Susilaningsih, S. (2019). Penerapan permainan *scrabble* untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa kelas Iii di Sdk St. Fransiskus Lawang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 213–223. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p213>
- Mubarok, A. (2013). *Studi komparasi kompetensi pedagogic dan profesionalisme guru bersertifikasi dengan guru non sertifikasi pendidik mata pelajaran sains pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Kota Metro Lampung*. Yogyakarta: PPs UIN Sunan Kalijaga.
- Mubasyira, M., & Widiyanto, S. (2017). Pengaruh penggunaan media permainan *scrabble* terhadap keterampilan menulis teks prosedur siswa kelas X, SMA Tugu Ibu, Depok, Jawa Barat. *Deiksis*, 9(03), 323. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i03.961>.
- Mufidah, A., Sayyidah, I. M., & Muthoharoh, Y. F. (2018). Media pembelajaran " pop up book " sebagai alternatif pembelajaran kosakata bahasa siswa sekolah dasar. *Inovasi Media Pembelajaran Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 634–646.
- Mujib, F., & Rahmawati, N. (2012). *Permainan edukatif pendukung pembelajaran bahasa Arab*. Jogjakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Nursari, N. D., & Nurhidayati, N. (2023). Penerapan Strategi Berbasis Permainan Lego sebagai Media untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(2), 185–200. <https://doi.org/10.17977/um064v3i22023p185-200>
- Pribadi, B. A. (2009). *Desain sistem pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Rahmatin, A. (2011). *Tathbiqu lu'batin lughawiyatin "scrabble" li ziyadati al mufradat al 'arabiyyah li talamidzi madrasah mamba'ul futuh al Tsanawiyah Tuban*, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Pendidikan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Rahmawati, A. (2014). Metode bermain peran dan alat permainan edukatif untuk meningkatkan empati anak usia dini. *In Jurnal Pendidikan Anak* (Vol. 3, Issue 1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v3i1.2875>
- Saadah, V. N., & Hidayah, N. (2013). *Pengaruh permainan scrabble terhadap peningkatan kemampuan membaca anak disleksia* (Doctoral dissertation, Universitas Ahmad Dahlan).
- Sudjana, N. (2010). *Penelitian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sujarwo, A., & Kholis, N. (2016). Pengembangan media pembelajaran menggunakan prezi pada mata pelajaran sistem komputer di SMK Negeri 3 Buduran. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 05(03), 897–901. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/16504>
- Suyono, R. A. (2020). Kajian model pembelajaran kooperatif Think Pair and Share (TPS) menggunakan media *scrabble* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kepariwisataan kelas X SMK Negeri 3 Kediri. *Jurnal Tata Rias*, 9(2).
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui video pada pembelajaran PKN di sekolah paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187–200.
- Wardani, R. K., & Rachmawati, L. (2018). Pengembangan permainan ultako untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Taman. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(2).
- Widodo, A. S. (2017). *Penerapan metode picture and picture dengan pendekatan saintifik untuk meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa tema perubahan di alam di kelas III SDN Wonokusumo Kabupaten Mojokerto* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Yualdi, N., Sumekar G., & Tarmansyah. (2013). Efektifitas permainan *scrabble* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi anak kesulitan membaca. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 2(3).