



Pengaruh Penggunaan Media Scrabble Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Darul Falah Oelaba

¹Dwi Yulianingsih Yamila, ²Yusron Hidayat

^{1,2}UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

¹DwiYamilayulianingsih11@gmail.com, ²yusranhidayat11@gmail.com

Article Info

Article History

Received:

Revised:

Accepted:

Published:

Keyword:

Arabic Language Learning, Scrabble Media, Vocabulary Mastery.

Abstract

This study aims to determine the effect of using the Scrabble game media on improving Arabic vocabulary mastery among fifth-grade students at Madrasah Ibtidaiyah Darul Falah Oelaba. The method used in this study is a quantitative design with a one-group pretest-posttest approach, involving the measurement of students' vocabulary mastery before and after being given treatment using the Scrabble game. The results showed a significant improvement in students' Arabic vocabulary mastery after using the Scrabble media. Statistical testing using the Wilcoxon test produced an Asymp. Sig. value of 0.001, indicating a significant difference between the students' pretest and posttest scores. The implication of this study is that the use of game-based media such as Scrabble can increase students' active engagement in Arabic language learning, thereby helping them to master vocabulary more effectively. Nevertheless, the study also faced several challenges, such as the time needed for students to adapt to the game rules and limitations in tools during online learning. Therefore, further research is recommended to explore the application of game-based media under various learning conditions and with more diverse methods.

المخلص

تهدف هذه الدراسة إلى معرفة تأثير استخدام وسيلة لعبة سكربل في تحسين مهارة المفردات باللغة العربية لدى طلاب الصف الخامس في مدرسة دار الفلاح عولبة. اعتمدت الدراسة على المنهج الكمي بتصميم تجريبي من نوع (One group pretest-posttest design)، حيث تم قياس مهارة المفردات لدى الطلاب قبل وبعد استخدام لعبة سكربل كوسيلة تعليمية. أظهرت نتائج الدراسة وجود تحسن ملحوظ في مهارة المفردات بعد استخدام الوسيلة، حيث أظهرت نتائج الاختبار الإحصائي باستخدام اختبار ويلكوكسون قيمة بلغت 0.001، مما يدل على وجود فرق كبير بين نتائج الاختبار (Asymp. Sig.) القبلي والبعدي. تعكس هذه النتائج أن استخدام الوسائل التعليمية القائمة على الألعاب مثل سكربل يمكن أن يزيد من تفاعل الطلاب ويحفزهم بشكل فعال في تعلم المفردات العربية. ومع ذلك، واجهت الدراسة بعض التحديات، مثل صعوبة فهم قواعد اللعبة ووقت التكيف المطلوب، بالإضافة إلى محدودية

الأجهزة في التعلم عن بُعد لذلك، يُوصى بإجراء أبحاث إضافية لدراسة تطبيق وسائل الألعاب في سياقات تعليمية متنوعة وطرق تدريس مبتكرة.

Pendahuluan

Penguasaan bahasa Arab memiliki peranan yang sangat penting dalam pendidikan Islam, terutama di kalangan siswa madrasah. Bahasa Arab tidak hanya menjadi sarana untuk mempelajari Al-Qur'an dan Hadits, tetapi juga untuk memperdalam pemahaman terhadap ajaran-ajaran Islam secara menyeluruh. Bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI), kemampuan berbahasa Arab dengan baik menjadi tantangan yang harus dihadapi karena penguasaan kosakata yang terbatas sering kali menghambat kemampuan mereka dalam berkomunikasi dan memahami materi-materi keagamaan yang disampaikan dalam bahasa tersebut. Oleh karena itu, peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab menjadi masalah mendesak yang perlu diatasi dalam dunia pendidikan Islam¹

Sebelumnya, banyak penelitian yang telah dilakukan terkait dengan pembelajaran bahasa Arab di tingkat madrasah. Sebagai contoh, Siti Hasnah (2013) dalam penelitiannya mengenai penggunaan media gambar untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab menunjukkan bahwa media gambar dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa, namun penggunaan media ini terbatas pada penguatan visual dan tidak interaktif secara menyeluruh.² Henry Guntur Tarigan (2011) juga menekankan bahwa penguasaan kosakata bergantung pada pengalaman langsung dan metode pembelajaran yang dapat menstimulus siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun telah ada upaya menggunakan media pembelajaran untuk mengatasi masalah penguasaan kosakata, masih diperlukan media yang lebih variatif dan interaktif.³

Selain itu, penelitian lain yang relevan adalah yang dilakukan oleh Betta Isrina Jayendra Sita (2020) tentang penggunaan media Scrabble dalam pembelajaran bahasa Arab.⁴ Penelitian ini menunjukkan hasil yang signifikan, dimana penggunaan Scrabble dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab di kalangan siswa. Scrabble, yang merupakan permainan berbasis kata, memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam belajar dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif. Hal ini sejalan dengan pandangan yang disampaikan oleh Wiwied Fitri Utami (2018), yang juga menemukan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dari penelitian-penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan yang kreatif seperti Scrabble memiliki potensi untuk meningkatkan penguasaan kosakata secara lebih interaktif⁵

Namun, meskipun penggunaan Scrabble sebagai media pembelajaran telah diuji coba dan terbukti efektif di beberapa sekolah, penerapannya di tingkat madrasah dasar, khususnya di MI Darul Falah, masih terbatas. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Qomariyah (2011)

¹ Ulin Nuha, *Metodolog Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012), hlm.59.

² Siti Hasnah, Pembelajaran Kosakata (Mufradat) Bahasa Arab Melalui Media Gambar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa Pada Jurusan PAI Fakultas Tarbiyah IAIN Palu, *ISTIQRA: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 2013, Vol. 3 No. 1, hlm. 3.

³ Henry Guntur Tarigan, *Pengajaran Analisis Kesalahan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2011), hlm. 12.

⁴ Betta Isrina Jayendra Sita, Eksperimentasi Media Pembelajaran Scrabble Dalam Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN Sabdodadi Bantul, *Skripsi*

⁵ Wiwied Fitri Utami, Eksperimentasi Media Scrable Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Maharah Al-Kitabah Siswa Kelas VII MTs Negeri 3 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018, *Skripsi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan*, (Yogyakarta: Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018), t.d.

menunjukkan bahwa meskipun media permainan Scrabble meningkatkan minat belajar, hasil yang dicapai dalam peningkatan pemahaman kosakata masih belum maksimal. Selain itu, kurangnya variasi dalam metode pengajaran dan terbatasnya sumber daya pendidik yang terampil dalam menggunakan media ini di lapangan menjadi tantangan tersendiri. Oleh karena itu, meskipun potensi media permainan ini jelas, tantangan implementasi di lapangan masih menjadi masalah yang perlu dicari solusinya.⁶

Lebih lanjut, kekurangan dalam penggunaan metode pengajaran bahasa Arab yang monoton dan cenderung terpaku pada ceramah menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran bahasa Arab, sehingga penguasaan kosakata mereka tetap terbatas. Djamarah Syaiful Bahri (1995) menegaskan pentingnya penggunaan metode yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, penelitian tentang penggunaan media permainan yang lebih menyenangkan dan interaktif, seperti Scrabble, memiliki relevansi yang sangat penting untuk mengatasi permasalahan tersebut.⁷

Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan yang ada dalam penelitian sebelumnya dengan fokus pada pengaruh penggunaan media Scrabble terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas V MI Darul Falah. Dengan menggunakan pendekatan media permainan yang interaktif, diharapkan siswa tidak hanya akan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran, tetapi juga dapat menguasai kosakata dengan lebih efektif. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan bahasa Arab, khususnya di madrasah, dengan menyediakan alternatif metode pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa Arab siswa di tingkat dasar.⁸

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan wawasan baru bagi pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran bahasa Arab yang lebih efektif, tetapi juga memberikan solusi praktis untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa di MI Darul Falah. Selain itu, penelitian ini juga berpotensi memberikan kontribusi positif dalam mengatasi tantangan pengajaran bahasa Arab di tingkat madrasah, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini.⁹

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan metode pre-eksperimental jenis one group pretest-posttest design. Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberi perlakuan (treatment) dan diuji sebelum (pretest) dan setelah (posttest) perlakuan diberikan, tanpa menggunakan kelompok kontrol. Metode ini dipilih karena memungkinkan untuk mengukur perubahan yang terjadi pada variabel yang diteliti—dalam hal ini, penguasaan kosakata bahasa Arab siswa—sebelum dan setelah diberi perlakuan media permainan Scrabble. Tujuan dari desain ini adalah untuk menilai apakah ada peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata setelah menggunakan media permainan tersebut.¹⁰

Prosedur penelitian dimulai dengan tahap persiapan yang meliputi perancangan eksperimen, studi pustaka, dan pembuatan instrumen penelitian. Setelah persiapan, penelitian dilaksanakan dengan langkah-langkah yang meliputi pelaksanaan pretest untuk mengukur penguasaan kosakata awal siswa, pemberian perlakuan berupa pembelajaran dengan

⁶ Nurul Qomariyah, *Permainan Scrabble Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MA Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2010/2011*, *Skripsi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan*, (Yogyakarta: Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011), t.d..

⁷ Ulin Nuha, *Metodolog Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012), hlm.59

⁸ Betta Isrina Jayendra Sita, *Eksperimentasi Media Pembelajaran Scrabble Dalam Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN Sabdodadi Bantul*, *Skripsi*

⁹ Ulin Nuha, *Metodolog Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012), hlm.59

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2011), hlm. 109.

menggunakan media permainan Scrabble, dan pelaksanaan posttest untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata setelah perlakuan. Data yang diperoleh dari pretest dan posttest kemudian dianalisis untuk mengetahui apakah ada perubahan yang signifikan. Proses ini dilakukan di MI Darul Falah pada bulan Mei hingga Juni 2021, dengan siswa kelas V sebagai subjek penelitian.¹¹

Dalam penelitian ini, alat dan teknologi yang digunakan termasuk perangkat pembelajaran berbasis media Scrabble untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Selain itu, instrumen penelitian yang digunakan meliputi pedoman wawancara dengan guru dan siswa, butir soal untuk pretest dan posttest, serta perangkat lunak SPSS versi 25 untuk analisis data. Media permainan Scrabble dipilih karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran kosakata secara menyenangkan dan interaktif. Alat ukur yang digunakan juga disesuaikan untuk menilai sejauh mana penguasaan kosakata siswa dapat berkembang melalui penggunaan media ini.¹²

Untuk memastikan keandalan dan validitas penelitian, langkah-langkah uji validitas dan reliabilitas dilakukan pada instrumen penelitian sebelum digunakan. Validitas diuji menggunakan uji korelasi product moment untuk memastikan bahwa instrumen dapat mengukur apa yang seharusnya diukur, yaitu penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus Alpha Cronbach untuk memastikan bahwa instrumen memberikan hasil yang konsisten. Selain itu, untuk menganalisis data, dilakukan uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk, dan uji hipotesis dengan menggunakan uji Paired T Test atau uji Wilcoxon Signed Rank Test, tergantung pada distribusi data. Langkah-langkah ini diambil untuk memastikan keakuratan dan konsistensi hasil penelitian.¹³

Hasil dan Pembahasan

Upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab di kalangan siswa sangat dipengaruhi oleh penerapan metode pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Salah satu metode yang telah menarik perhatian dalam konteks ini adalah penggunaan media permainan, khususnya Scrabble, yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbahasa, terutama dalam penguasaan kosakata. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media Scrabble terhadap penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa MI Darul Falah Oelaba. Berdasarkan analisis hasil penelitian, tiga subbab utama yang menjadi sorotan utama adalah: 1) Pengaruh Media Scrabble terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata, 2) Keefektifan Media Scrabble dalam Pembelajaran Daring, dan 3) Kendala yang Dihadapi dalam Penggunaan Media Scrabble. Pembahasan ini akan mengulas hasil temuan dan menggali hubungan antara hasil penelitian ini dengan studi-studi sebelumnya dalam upaya memahami relevansi dan efektivitas penggunaan media Scrabble dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Pengaruh Media Scrabble terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata

¹¹ M.A. Tiro dan A.S. Ahmar, *Penelitian Eksperimen*, (Makassar: Andira Publisher, 2014), hlm. 34.

¹² Suwartono, *Dasar-Dasar Metodologi penelitian*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2014), hlm 48

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), Hlm. 121

Penguasaan kosakata merupakan aspek fundamental dalam pembelajaran bahasa, terutama dalam bahasa asing seperti Bahasa Arab. Proses ini seringkali menjadi kendala bagi siswa, baik karena pendekatan yang digunakan kurang menarik ataupun metode yang dianggap membosankan. Dalam konteks ini, penelitian sebelumnya oleh Widodo (2016) dan Suherman (2014) menunjukkan bahwa elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat dan retensi siswa terhadap kosakata. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, seperti Scrabble, menjadi alternatif yang menarik untuk memfasilitasi peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Scrabble secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab. Hal ini tercermin dari perbandingan antara nilai pre-test dan post-test siswa, dimana nilai post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pengujian statistik menggunakan Uji Wilcoxon menghasilkan nilai Asymp. Sig. sebesar 0,001, yang menandakan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Dengan demikian, penggunaan media Scrabble terbukti efektif dalam membantu siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab.

Temuan ini sejalan dengan hasil-hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan pengaruh positif penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa. Seperti yang ditemukan oleh Widodo (2016), pembelajaran yang mengintegrasikan permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran kosakata. Dalam konteks ini, Scrabble sebagai media pembelajaran berbasis permainan memberikan siswa kesempatan untuk tidak hanya belajar tetapi juga berkompetisi secara sehat dalam rangka memperkaya kosakata mereka. Hal ini menunjukkan bahwa metode yang menggabungkan hiburan dan edukasi lebih efektif dibandingkan metode tradisional yang cenderung pasif.

Temuan ini mempertegas pandangan bahwa penggunaan media permainan, khususnya Scrabble, memberikan dampak yang positif terhadap penguasaan kosakata siswa. Keterlibatan aktif dalam permainan memungkinkan siswa untuk memperkuat asosiasi antara kosakata yang dipelajari dengan pengalaman yang mereka alami dalam permainan tersebut. Hal ini meningkatkan peluang bagi siswa untuk mengingat dan menggunakan kosakata tersebut dalam konteks yang lebih luas. Namun, perlu dicatat bahwa meskipun sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan signifikan, beberapa siswa masih memerlukan waktu adaptasi yang lebih lama terhadap aturan permainan yang baru. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memberikan instruksi yang jelas dan memadai untuk memaksimalkan efektivitas penggunaan media ini.

Keefektifan Media Scrabble dalam Pembelajaran Daring

Pandemi COVID-19 telah mempercepat pergeseran menuju pembelajaran daring, yang memunculkan berbagai tantangan, termasuk berkurangnya interaksi langsung dan keterbatasan

teknis. Di sisi lain, penggunaan teknologi dalam pendidikan juga memberikan peluang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana media Scrabble, yang biasanya dimainkan secara tatap muka, dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran daring dan sejauh mana media ini tetap efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun terdapat beberapa kendala teknis, seperti keterbatasan akses internet yang stabil, penggunaan PowerPoint sebagai pengganti papan Scrabble fisik dalam pembelajaran daring terbukti efektif. Siswa tetap dapat berpartisipasi secara aktif dalam permainan dan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata. Meskipun ada keterbatasan dari segi perangkat dan koneksi internet, mayoritas siswa tetap merasa terlibat dan tertantang oleh media ini, yang mendukung keterlibatan mereka dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab.

Penemuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hamdani (2018), yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan keterlibatan siswa meskipun dalam kondisi keterbatasan fisik. Sebelumnya, penelitian oleh Susanti (2020) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, meskipun memiliki tantangan teknis, dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran jarak jauh. Dengan demikian, penggunaan media permainan seperti Scrabble dalam pembelajaran daring tidak hanya efektif dalam hal keterlibatan siswa, tetapi juga memberikan fleksibilitas bagi mereka untuk belajar dengan cara yang menyenangkan meskipun tidak bertatap muka secara langsung.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun beberapa kendala teknis muncul, media Scrabble tetap dapat diadaptasi untuk konteks pembelajaran daring dengan efektif. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, yang dapat diakses secara daring, memiliki potensi besar untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Kendati demikian, untuk memastikan pengalaman belajar yang optimal, penting bagi pendidik untuk memberikan pelatihan teknis yang memadai serta memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang setara terhadap perangkat dan koneksi internet yang stabil. Ini adalah langkah penting agar pembelajaran daring berbasis permainan dapat diterapkan secara maksimal dan inklusif.

Kendala yang Dihadapi dalam Penggunaan Media Scrabble

Meskipun media permainan seperti Scrabble menawarkan banyak potensi dalam pembelajaran, tantangan tetap ada, terutama terkait dengan aspek teknis dan kesiapan siswa dalam mengadopsi metode pembelajaran baru. Masalah seperti kesulitan memahami aturan permainan dan ketidakmampuan dalam mengakses teknologi yang diperlukan dapat menghambat kelancaran implementasi media pembelajaran ini. Oleh karena itu, penting untuk

mengevaluasi kendala yang dihadapi dalam penggunaan media Scrabble, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring.

Penelitian ini mengidentifikasi beberapa kendala yang dihadapi dalam penggunaan media Scrabble, baik dalam pembelajaran daring maupun tatap muka. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan perangkat dan koneksi internet yang mempengaruhi keberhasilan penerapan pembelajaran daring. Di samping itu, beberapa siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami aturan permainan Scrabble, yang membutuhkan waktu adaptasi tambahan. Meskipun demikian, sebagian besar siswa akhirnya dapat beradaptasi dan menikmati manfaat dari penggunaan media ini setelah mereka terbiasa dengan aturan permainan yang ada.

Penemuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Siahaan (2017), yang menekankan bahwa kendala teknis dalam pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi faktor penghambat dalam efektivitas pembelajaran. Yunus (2016) juga menyatakan bahwa kesiapan siswa dalam mengadopsi metode baru sangat penting untuk memastikan keberhasilan penggunaan teknologi dalam pendidikan. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan faktor-faktor eksternal seperti kesiapan siswa dan akses teknologi ketika merancang metode pembelajaran berbasis permainan, khususnya dalam konteks pembelajaran daring.

Kendala yang dihadapi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun media Scrabble dapat memberikan manfaat signifikan dalam pembelajaran, faktor-faktor seperti keterbatasan perangkat dan pemahaman siswa terhadap aturan permainan harus menjadi perhatian serius. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan efektivitas penggunaan media permainan, pendidik perlu memberikan pelatihan dan instruksi yang lebih mendalam kepada siswa. Selain itu, dukungan teknis yang memadai sangat diperlukan untuk mengatasi kendala-kendala teknis, terutama dalam pembelajaran daring, agar siswa dapat mengikuti pelajaran dengan lancar dan memperoleh hasil yang optimal.

Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan temuan penelitian ini, penggunaan media permainan seperti Scrabble dalam pembelajaran Bahasa Arab memiliki implikasi signifikan dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata siswa, terutama di tingkat dasar. Implementasi media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi masalah kurangnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa. Penggunaan media interaktif ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga meningkatkan partisipasi siswa secara aktif, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan retensi kosakata Bahasa Arab. Oleh karena itu, penggunaan Scrabble dan permainan serupa dapat dijadikan bagian integral dari kurikulum pembelajaran Bahasa Arab untuk memfasilitasi pencapaian hasil yang lebih optimal.

Di sisi lain, temuan terkait keefektifan media Scrabble dalam pembelajaran daring menunjukkan bahwa meskipun ada tantangan teknis, media ini tetap dapat diterapkan secara

efektif dalam lingkungan pembelajaran jarak jauh. Implikasi dari hal ini adalah pentingnya pengembangan dan pemanfaatan teknologi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Pembelajaran daring yang menggabungkan elemen permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, meskipun terdapat hambatan teknis seperti keterbatasan perangkat atau koneksi internet. Oleh karena itu, institusi pendidikan perlu menyediakan infrastruktur yang memadai, serta melatih pendidik untuk dapat menggunakan teknologi secara optimal guna menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyeluruh.

Selanjutnya, kendala-kendala yang dihadapi selama penggunaan media Scrabble, seperti kesulitan dalam memahami aturan permainan dan masalah teknis, menunjukkan perlunya adanya persiapan yang lebih matang sebelum penerapan metode ini. Institusi pendidikan harus memberikan pelatihan yang lebih mendalam kepada siswa dan pendidik agar proses adaptasi dapat berjalan dengan lebih lancar. Di samping itu, penting untuk memperhatikan kondisi dan kesiapan siswa dalam mengadopsi metode pembelajaran baru. Pendekatan yang lebih personal dan mendukung, seperti memberikan tutorial tambahan atau sesi bimbingan, dapat membantu mengatasi kesulitan yang dihadapi oleh siswa, sehingga penggunaan media permainan seperti Scrabble dapat berjalan dengan lebih efektif.

Implikasi terakhir yang penting adalah bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran sebaiknya tidak hanya terbatas pada satu jenis permainan atau media saja. Sekolah dan pendidik harus berinovasi dalam mengintegrasikan berbagai jenis media pembelajaran berbasis permainan yang relevan dengan materi yang diajarkan. Dengan demikian, proses belajar mengajar tidak hanya lebih menyenangkan, tetapi juga dapat disesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa yang berbeda, meningkatkan keberagaman pendekatan dan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media permainan Scrabble terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Darul Falah Oelaba. Temuan utama penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Scrabble secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata siswa, terbukti dari perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa media permainan, seperti Scrabble, dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan menyenangkan dalam pembelajaran bahasa Arab, yang pada gilirannya dapat mempercepat penguasaan kosakata mereka. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti kesulitan adaptasi siswa terhadap aturan permainan dan kendala teknis dalam penerapan pembelajaran daring. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengeksplorasi penggunaan media

permainan dalam konteks pembelajaran daring yang lebih luas, serta menyelidiki faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Arab.

Referensi

- Betta Isrina Jayendra Sita. *Eksperimentasi Media Pembelajaran Scrabble Dalam Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN Sabdodadi Bantul*. Skripsi.
- Fitri Utami, Wiwied. *Eksperimentasi Media Scrable Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Maharah Al-Kitabah Siswa Kelas VII MTs Negeri 3 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Yogyakarta: Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018, t.d.
- Hasnah, Siti. "Pembelajaran Kosakata (Mufradat) Bahasa Arab Melalui Media Gambar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa Pada Jurusan PAI Fakultas Tarbiyah IAIN Palu." *ISTIQRA: Jurnal Pendidikan Ilmiah* 3, no. 1 (2013): 3.
- Nuha, Ulin. *Metodolog Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press, 2012, 59.
- Qomariyah, Nurul. *Permainan Scrabble Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswi Kelas X MA Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Yogyakarta: Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011, t.d.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017, 121.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2011, 109.
- Suwartono. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2014, 48.
- Tarigan, Henry Guntur. *Pengajaran Analisis Kesalahan Berbahasa*. Bandung: Angkasa, 2011, 12.
- Tiro, M.A., dan A.S. Ahmar. *Penelitian Eksperimen*. Makassar: Andira Publisher, 2014, 34.

