

EFEKTIVITAS PERMAINAN *PUZZLE TEBAK GAMBAR* TERHADAP KEMAMPUAN MENGHAFAKAL MUFRODAT PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB

*Bulqis¹; Nelly Mujahidah²; Media Aprilyanti³

¹²³Institut Agama Islam Negeri Pontianak, Pontianak, Indonesia

*bulqis02@gmail.com

Abstract: The purpose in this study are: To acknowledge the ability of student to memorize the vocabularies before dan after using the puzzle of guessing picture's game in Arabic subjects Class III Private Islamic Elementary School NU 2 Pontianak Academic Year 2021/2022. To acknowledge the effectiveness of the puzzle guessing picture's game on the ability to memorize vocabularies for students' in the Arabic language subject Class III Private Islamic Elementary School NU 2 Pontianak Academic Year 2021/2022. The type of research in this study is descriptive quantitative with the research design used, namely *the One Group Pretest Posttest Design*. The population of this study was all students of class III Private Islamic Elementary School NU 2 Pontianak with a total of 19 people. Meanwhile, the sample that the researchers used, namely *saturated sampling*. The data analysis techniques used are descriptive statistical analysis and *N-Gain Score* test. The results showed that: The ability to memorize student vocabularies before using *the puzzle of guessing picture's game* in arabic language obtained an average of 75.26 which is included in the moderate category, and after using *the picture* guessing puzzle game in the arabic language obtained an average of 90.79 which is included in the very high category. The effectiveness of *the picture guessing puzzle* game on the ability to memorize the vocabularies of students in the Arabic subject is categorized as quite effective.

Keywords: *The Puzzle, Vocabularies Memorization Ability*

ملخص البحث: أهداف هذا البحث هي: لمعرفة قدرة التلاميذ على حفظ المفردات قبل وبعد استخدام لعبة ألغاز تخمين الصور في مادة اللغة العربية في الصف الثالث بالمدرسة الابتدائية الاسلامية نهضة العلماء 2 بونتيانك العام الدراسي 2022/2021. لمعرفة فعالية لعبة ألغاز تخمين الصور على القدرة حفظ المفردات في مواد اللغة العربية لدى التلاميذ. نوع البحث المستخدم هو كمي

بمجموعة واحدة من تصميم الاختبار القبلي والبعدي. يتم استخدام اختبار مسبق قبل العلاج. كان سگان هذا البحث جميع التلاميذ بإجمالي 19 تلميذا. العينة التي تستخدمها الباحثة هي أخذ العينات المشبعة. وتقنية تحليل البيانات المستخدمة هي التحليل الإحصائي الوصفي و *N-Gain Score*. كانت نتائج البحث هو: قدرة التلاميذ على حفظ المفردات قبل استخدام لعبة ألغاز تخمين الصور حصلوا على متوسط 75,26 ضمن الفئة المتوسطة. وقدرة التلاميذ على حفظ المفردات بعد استخدام لعبة ألغاز تخمين الصور حصلوا على متوسط 90,79 ضمن الفئة العالية جدًا. فعالية لعبة ألغاز تخمين الصور في القدرة على حفظ تلاميذ المفردات على أنها فعالة تمامًا. أن نتائج *N-Gain Score* على *N-Gain Persen* حصلت على متوسط 73.9541 في الفترة 56-75.

الكلمات الرئيسية : ألغاز، القدرة على حفظ المفردات

Pendahuluan

Kesulitan peserta didik dalam menguasai empat keterampilan dasar pembelajaran bahasa arab disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya kurangnya penguasaan kosa kata, latar belakang pendidikan sebelumnya, dan sering kali peserta didik menganggap bahwa bahasa arab itu sulit dipelajari dan membosankan dikarenakan pembelajaran dengan metode dan strategi yang monoton tanpa dibantu dengan media pembelajaran yang tepat dan sesuai.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran seharusnya menjadi bagian yang harus mendapat perhatian dari guru sebagai fasilitator dalam setiap aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran, setiap guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media dalam proses belajar mengajar ¹.

¹ Sukriani, "Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Darul Da'wah Wal Irsyad

MIS NU 2 Pontianak merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar berbasis islam yang terletak di pontianak, tepatnya di Jl. Imam Bonjol Gg. Bansir 2, Bansir Laut, Kec. Pontianak Tenggara. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada saat mengikuti kegiatan PPL di MIS NU 2 Pontianak dalam proses pembelajaran bahasa arab peserta didik masih cenderung duduk mendengarkan, menirukan, mencatat, dan mengerjakan tugas di buku saja. Terdapat beberapa peserta didik yang masih kurang dalam penguasaan kosa kata bahasa arab karena sulitnya menghafal dan ketika pada saat pembelajaran berlangsung kurang memperhatikan pelajaran yang disampaikan, mengobrol dengan teman sebangku dan bahkan membuat kegaduhan di dalam kelas. Hal tersebut dikarenakan peserta didik merasa bosan untuk mengikuti pelajaran karena sistem pembelajaran yang diterapkan masih konvensional.

Berkaitan dengan hal tersebut, pada saat peneliti melakukan proses pembelajaran didalam kelas tersebut, peneliti menerapkan hal baru yang digunakan untuk membuat proses pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan yang diharapkan dapat membuat peserta didik tidak cepat merasa jenuh dan bosan serta lebih mudah dalam memahami dan menghafal kosa kata bahasa arab itu sendiri. Adapun salah satu yang diterapkan peneliti untuk menciptakan proses pembelajaran yg bervariasi dan menyenangkan tersebut ialah dengan melakukan sebuah proses pembelajaran bermain sambil belajar. Salah satu permainan yang digunakan dalam pembelajaran bahasa arab adalah permainan *puzzle* tebak gambar. Tujuan dari permainan ini ialah guna untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan serta agar peserta didik dapat melatih kemampuannya dalam menghafal mufrodat.

Setelah diterapkan permainan *puzzle tebak gambar*, peserta didik sangat antusias dalam mengikuti rangkaian proses pembelajaran bahasa arab. Media ini dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik sehingga peserta didik lebih mudah mengingat kosa kata yang dipelajari. Sejalan dengan hal tersebut, seperti

(DDI) Kampung Baru Parepare,” *Skripsi*, no. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah IAIN PAREPARE (2020): 1.

yang dikemukakan oleh Dewi Siti Khotijah ² Permainan tebak gambar dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada peserta didik berupa peningkatan perbendaharaan kosa kata melalui menebak gambar yang sesuai dan benar.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat disusun rumusan masalah (1) Bagaimana kemampuan menghafal mufrodat peserta didik sebelum menggunakan permainan *puzzle tebak gambar* pada mata pelajaran bahasa arab Kelas III MIS NU 2 Pontianak? (2) Bagaimana kemampuan menghafal mufrodat peserta didik sesudah menggunakan permainan *puzzle tebak gambar* pada mata pelajaran bahasa arab Kelas III MIS NU 2 Pontianak (3) Bagaimanakah efektivitas permainan *puzzle tebak gambar* terhadap kemampuan menghafal mufrodat peserta didik pada mata pelajaran bahasa arab Kelas III MIS NU 2 Pontianak?

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui kemampuan menghafal mufrodat peserta didik sebelum menggunakan permainan *puzzle tebak gambar* pada mata pelajaran bahasa arab Kelas III MIS NU 2 Pontianak (2) Untuk mengetahui kemampuan menghafal mufrodat peserta didik sesudah menggunakan permainan *puzzle tebak gambar* pada mata pelajaran bahasa arab Kelas III MIS NU 2 Pontianak (3) Untuk mengetahui efektivitas permainan *puzzle tebak gambar* terhadap kemampuan menghafal mufrodat peserta didik pada mata pelajaran bahasa arab Kelas III MIS NU 2 Pontianak.

Permainan Puzzle Tebak Gambar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *Puzzle* berarti “teka-teki”. Dalam *English Oxford Living Dictionaries*, *Puzzle* bermakna suatu game, permainan, atau mainan yang memiliki suatu masalah untuk diselesaikan yang bertujuan mengasah kecerdasan pemain. Menurut Situmorang (dalam ³ *puzzle* adalah permainan yang terdiri dari potongan-potongan gambar, kotak, huruf, angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang akhirnya membentuk sebuah

² “EFEKTIVITAS PERMAINAN TEBAK GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK DI RA MAMBAUL ULUM MANTINGAN TAHUN JEPARA,” *Skripsi*, 2021.

³ Fikriasari, 2020)

pola tertentu sehingga membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan *puzzle* secara tepat.

Menurut Khotijah (2021) permainan tebak gambar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan menebak gambar yang telah disiapkan. Dalam permainan tebak gambar diharapkan kemampuan berbahasa anak akan mengalami perkembangan sesuai dengan tahapan umur anak.

Abdallah (2021) mengemukakan bahwa media tebak gambar merupakan *wasilah* atau penyampai pesan berbasis visual yang disediakan berupa simbol-simbol dan gambar-gambar untuk memberi gambaran konkret dan jelas mengenai suatu materi, peristiwa dan gagasan. Media tebak gambar sangat cocok untuk melatih nalar dan kecermatan peserta didik dalam pembelajaran bahasa arab khususnya mufrodat.

Dari uraian beberapa pengertian *puzzle* dan tebak gambar diatas, dapat penulis simpulkan bahwa permainan *puzzle tebak gambar* merupakan suatu aktivitas permainan yang memiliki suatu masalah untuk diselesaikan dengan tujuan mengasah kecerdasan pemain. Permainan *puzzle tebak gambar* terdiri dari potongan gambar dan mufrodat, kemudian peserta didik menebak gambar tersebut dengan mencocokkan mufrodat dengan gambar yang telah disiapkan.

Langkah-Langkah Permainan *Puzzle* Tebak Gambar

Adapun Langkah-langkah yang akan digunakan oleh peneliti dalam Permainan *Puzzle tebak gambar* yaitu:

1. Guru menyiapkan gambar yang telah disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan dan ditempelkan di papan tulis.
2. Guru mempersiapkan beberapa potongan kertas yang sudah ditulis *mufrodat* sesuai dengan gambar tersebut.
3. Guru memperlihatkan gambar kepada peserta didik kemudian memperdengarkan dan memberikan pelafalan yang tepat 1-3 kali dan peserta didik menirukannya.
4. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok
5. Guru menjelaskan peraturan dan proses permainan kepada peserta didik
6. Guru membagi alat dan bahan permainan

7. Peserta didik melakukan permainan
8. Peserta didik saling berdiskusi tentang materi yang sedang dipelajari
9. Setiap kelompok mempunyai giliran untuk mepresentasikan hasil diskusi
10. Guru melakukan evaluasi materi yang telah disampaikan

Manfaat Permainan *Puzzle* Tebak Gambar

Penggunaan permainan *puzzle tebak gambar* memiliki manfaat untuk menstimulus perkembangan kognitif peserta didik, menurut Yuliani dalam Nuraini (2019) manfaat media *puzzle* yaitu:

- 1) Mengasah otak.
- 2) Melatih koordinasi tangan dan mata.
- 3) Melatih membaca.
- 4) Melatih nalar.
- 5) Melatih kesabaran.
- 6) Melatih pengetahuan.

Kemampuan Menghafal

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Kemampuan berasal dari kata “mampu” yang memiliki awalan “ke” dan akhiran “an” sehingga menjadi kata “kemampuan” yang memiliki arti kesanggupan atau kecakapan. Kemampuan merupakan suatu perilaku yang rasional untuk mencapai tujuan yang dipersyaratkan sesuai dengan kondisi yang diharapkan⁴.

Menghafal merupakan proses melakukan sesuatu untuk mengingat, dengan kata lain menghafal merupakan proses menyerap informasi kedalam otak untuk diingat yang dapat digunakan dalam jangka panjang. Menurut Suharso (dalam Sekarini, 2018) menghafal berasal dari kata “hafal” yang berarti dapat mengucapkan sesuatu di luar kepala (tanpa melihat buku atau catatan lainnya).

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengahafal adalah kesanggupan seseorang untuk melakukan suatu aktivitas yang disertai

⁴ Yusrin Nihayati, “PENERAPAN METODE BERNYANYI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGHAFAK KOSA KATA (MUFRADAT), KONSENTRASI BELAJAR, DAN HASIL BELAJAR BAHASA ARAB (Penelitian Tindakan Kelas Pokok Bahasan Sarana Dan Prasarana Di Madrasah Bagi Siswa Kelas IV MI Ma’arif Al-Islamiyy,” 2015.

dengan proses mengingat dengan tujuan untuk dapat memahami dan mengucapkan sesuatu diluar kepala.

Teknik-Teknik Menghafal

Sehubungan dengan adanya kemampuan mengingat setiap peserta didik yang berbeda-beda, maka pendidik perlu memperhatikan beberapa hal sebagai berikut ⁵ :

1. Dalam menjelaskan harus perlahan-lahan menyelesaikan bahan pengajaran. Allah berfirman dalam surah Al-Muzzammil ayat 4, yang berbunyi :

أَوْزِدْ عَلَيْهِ وَرَتِّلِ الْقُرْآنَ تَرْتِيلاً (4)

Artinya : atau lebih dari (seperdua) itu, dan bacalah Al-Qur'an itu dengan perlahan-lahan. (Q.S. Al-Muzammil: 4).

2. Jangan terlalu banyak materi yang diajarkan
3. Materi yang telah diberikan harus sering diulang-ulang
4. Pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan indera seperti melihat dan mengucapkannya dengan keras, agar dapat memberikan kesan yang dalam dan memperoleh tanggapan yang jelas.
5. Melatih peserta didik untuk menggunakan cara-cara yang baik dalam menghafal.

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Menghafal

Menurut Putra dan Issetya dalam Sekarini (2018) ada beberapa faktor yang mempengaruhi menghafal yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal antara lain: kondisi, emosi, keyakinan (*belief*), kebiasaan (*habit*), dan cara memproses stimulus. Sedangkan faktor eksternal antara lain: lingkungan belajar dan nutrisi tubuh.

Ada juga faktor-faktor yang mendukung dan meningkatkan kemampuan menghafal antara lain: motivasi, mengetahui dan memahami arti atau makna yang terkandung, pengaturan dalam menghafal, fasilitas yang mendukung, dan

⁵ Wining Sekarini, "PENGUNAAN MEDIA FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGHAFAK KOSA KATA BAHASA ARAB SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH TERPADU MUHAMMADIYAH 01 SUKARAME," *Skripsi*, 2018, 32.

pengulangan hafalan. Dengan demikian, dalam proses pembelajaran pendidik harus membiasakan peserta didik untuk dapat aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar dengan cara memberikan media pembelajaran yang atraktif yang mampu mengatasi hal-hal tersebut.

Kosa Kata (Mufrodāt)

Kosa kata atau dalam bahasa arab disebut *mufrodāt* merupakan bentuk *muannats* dari kata “*mufrod*” yang bermakna satu atau tunggal. Kosa kata atau *mufrodāt* merupakan kumpulan kata-kata tertentu yang akan membentuk bahasa. Kata merupakan bagian terkecil dari bahasa yang sifatnya bebas, pengertian ini membedakan antara kata dengan morferm. Morferm ialah satuan terkecil yang tidak bisa dibagi menjadi satuan yang lebih kecil lagi. Maka kata terdiri dari morferm-morferm, misalnya kata *mu'allim* (مُعَلِّم) dalam bahasa arab terdiri dari satu morferm, sedangkan kata *al-mu'allim* (المُعَلِّم) terdiri dari dua morferm yaitu “*al*” dan “*mu'allim*”⁶

Pembelajaran Kosa Kata (Mufrodāt)

Menurut Ahmad Djanan dalam Sukriani pembelajaran kosa kata (*mufrodāt*) merupakan proses penyampaian bahan pembelajaran yang berupa kata atau perbendaharaan kata sebagai unsur dalam pembelajaran bahasa arab.

Dalam pembelajaran bahasa arab, menghafal kosa kata merupakan salah satu bagian penting. Sebagaimana yang dikutip dalam Arsyif Muntada (2018) :

أما كيف تدخل على العربية دخولاً مفيداً، فإن ذلك لا بد أن يتبدىء من قدرتك على الحديث بالعربية والقراءة بالعربية، و طريق ذلك هو حفظ المفردات وحفظ التراكيب، وحفظ سور من القرآن بمعانيها، وحفظ أحاديث.

“Adapun mempelajari bahasa arab yang bermanfaat ini harus dimulai dengan kemampuan berbicara dan membaca dalam bahasa arab, dan cara yang dilakukan adalah dengan menghafal kosa kata, menghafal struktur, menghafal surat-surat dari al qur'an beserta artinya, dan menghafalkan hadits”.

⁶ Sukriani, “Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Darul Da'wah Wal Irsyad (DDI) Kampung Baru Parepare.”

Mengutip Sekarini (2018) Tujuan umum pembelajaran kosakata (*mufrodāt*) bahasa Arab adalah sebagai berikut :

1. Memperkenalkan kosakata baru kepada peserta didik
2. Melatih peserta didik untuk dapat melafalkan kosakata dengan baik dan benar karena pelafalan yang baik dan benar dapat mengantarkan kepada kemahiran berbicara dan membaca secara baik dan benar pula.
3. Memahami makna kosakata, baik secara *denotasi* atau *leksikal* (berdiri sendiri) maupun ketika digunakan dalam konteks kalimat tertentu (makna konotatif dan gramatikal).
4. Mampu mengapresiasi dan memfungsikan *mufrodāt* dalam berekspresi lisan maupun tulisan sesuai dengan konteksnya yang benar.

Dalam pembelajaran kosa kata (*mufrodāt*), guru harus menyiapkan dan memberikan *mufrodāt* yang tepat bagi peserta didik. Oleh karena itu, guru harus berpegangan pada prinsip-prinsip dalam pemilihan *mufrodāt* yang akan diajarkan kepada peserta didik. Berikut adalah prinsip-prinsip dalam pemilihan kosa kata ⁷

1. التواتر (*Frequency*) artinya memilih kosa kata (*mufrodāt*) yang sering digunakan.
2. التوزيع (*Range*) artinya mengutamakan atau memilih kosa kata (*mufrodāt*) yang banyak digunakan di negara-negara Arab, bukan hanya digunakan di sebagian negara Arab
3. المتاحية (*Availability*) artinya memilih kata tertentu yang lebih dikuasai dan sering digunakan.
4. الألفة (*Familiarity*), artinya memilih kata-kata yang familiar dan terkenal serta meninggalkan kata-kata yang jarang terdengar penggunaannya. Seperti kata *Syamsun* lebih terkenal daripada kata *dzuku'* walaupun artinya sama.

Tahapan dan teknik pembelajaran kosa kata (*mufrodāt*) dan pengalaman belajar peserta didik dalam mengenal kosa kata antara lain ⁸.

1. Mendengarkan kata

⁷ Sukriani, 24–25.

⁸ Abdallah, "PENGUNAAN MEDIA TEBAK GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSAKATA BAHASA ARAB MTs AL-IRSYAD TENGERAN 7 KOTA BATU," *SKRIPSI*, 2021, 26–27.

Tahap pertama ini ialah memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mendengarkan kosa kata yang diucapkan oleh guru, baik berupa satu kata maupun dalam bentuk kalimat. Namun apabila dalam unsur bunyi dari kata sudah dikuasai peserta didik, maka sengan dua atau tiga kali pengulangan yang dilakukan oleh guru dapat membuat peserta didik sudah mampu mendengarkan secara baik.

2. Mengucapkan kata

Pada tahap ini setiap peserta didik harus mendapatkan kesempatan untuk mengucapkan kata yang telah didengarnya. Mengucapkan kata baru membantu siswa mengingatnya dalam waktu yang lebih lama.

3. Mendapatkan makna kata

Tahap berikutnya ialah berikan makna kata kepada peserta didik, misalnya dengan memberikan definisi sederhana, konteks, dan pemakaian gambar.

4. Membaca kata

Setelah melalui beberapa tahapan seperti mendengar, mengucapkan, dan mengetahui atau memahami makna kata-kata (kosa kata) baru, baiknya guru menuliskan kosakata atau kalimatnya pada papan tulis. Setelah itu peserta didik diharuskan untuk memiliki kesempatan membaca kata dengan suara lantang dan jelas.

5. Menulis kata

Dalam penguasaan kosa kata (*mufrodat*), peserta didik dapat diperintahkan untuk menulis kosa kata yang telah dipelajari agar membantu ingatan peserta didik dalam penguasaan kosa kata.

6. Membuat kalimat

Tahapan yang terakhir dari pembelajaran kosa kata yaitu menggunakan kosa kata baru dalam sebuah kalimat sempurna, baik secara lisan maupun tulisan. Guru harus kreatif dalam memberikan contoh-contoh kalimat yang bervariasi dan peserta didik diminta untuk mengikutinya. Dalam menyusun kalimat hendaknya menggunakan kata-kata yang produktif dan aktual agar

peserta didik dapat dengan mudah memahami dan mempraktekkan pada kehidupan sehari-harinya.

Dalam pembelajaran mufrodat diperlukan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Aulia et al., (2021) bahwa media memberikan peranan penting dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran mufrodat. Secara umum dalam setiap pembelajaran terdapat beberapa kendala yang muncul dari siswa maupun guru, kendala yang muncul dari siswa seperti kesulitan menghafal mufrodat, sedangkan dari guru ialah kurangnya kreativitas guru dalam mengelola kelas agar dapat menciptakan suasana belajar yang menarik. Oleh karena itu, kehadiran media sangat membantu para guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Melalui media siswa lebih mudah untuk mengingat kosakata yang telah dipelajari sehingga akan mempermudah mereka menguasai kosakata tersebut.⁹

Metode

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2016) penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian eksperimen memiliki beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan, yaitu : *Pre-Experimental Design, True Experimental Design, Factorial Design, dan Quasi Experimental Design* ¹⁰.

Desain Eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini termasuk *Pre Experimental Design*. Dalam desain eksperimen, masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jenis rancangan yang digunakan yaitu *One Group Pretest Posttest Design* ialah eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa pembandingan. Pada desain ini menggunakan *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil dari perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan

⁹ Rambu Aulia et al., “Peran Media Dalam Pembelajaran Mufrodat” I, no. 2 (2021): 39–48.

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Cetakan Ke (Bandung: Alfabeta cv, 2016), 108.

keadaan sebelum diberi perlakuan. Secara umum desain ini disajikan sebagai berikut :

<i>Pretest</i> O1	Perlakuan X	<i>Posttest</i> O2
----------------------	----------------	-----------------------

Keterangan :

- O1 : Kemampuan menghafal mufrodat peserta didik sebelum menggunakan permainan *puzzle tebak gambar*
- X : Perlakuan
- O2 : Kemampuan menghafal mufrodat peserta didik sesudah menggunakan permainan *puzzle tebak gambar*

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa Kelas III MIS NU 2 Pontianak yang berjumlah 19 siswa. Adapun teknik sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Sampling jenuh ialah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes untuk mengetahui kemampuan menghafal mufrodat. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan uji *N-Gain Score* untuk menghitung efektivitas *puzzle tebak gambar* terhadap kemampuan menghafal mufrodat peserta didik kelas III MIS NU 2 Pontianak.

Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh peneliti berupa skor atau nilai melalui kegiatan test. Adapun didalam melaksanakan test dilakukan dua kali, yaitu test sebelum diterapkan permainan *puzzle tebak gambar*, dan test setelah diterapkan permainan *puzzle tebak gambar*. Test dilakukan untuk mengukur sejauh mana tingkat kemampuan hafalan mufrodat peserta didik kelas III MIS NU 2 Pontianak.

Sesuai KMA Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada madrasah, mata pelajaran bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah khususnya kelas III pada semester genap meliputi olahraga, temanku, dan kebun. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti menggunakan tema tentang kebun (الحديقة) pada pembelajaran bahasa arab di kelas III MIS NU 2 Pontianak. Dalam

tema kebun (الحديقة) terdapat dua materi yaitu اسماء الفواكه dan اسماء الحيوانات, dengan demikian peneliti hanya mengambil materi tentang اسماء الحيوانات.

Dalam penelitian ini desain penelitian yang digunakan ialah *Pre Experimental Design* dengan bentuk *one group pretest posttest design*. Sehingga pada bagian ini akan disajikan data dari masing-masing peserta didik untuk mengetahui kemampuan menghafal mufrodat peserta didik dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan tabel meliputi *mean, median, variasi, minimum, maximum, dan standart deviasi*. Berikut hasil pengolahan data yang telah dilakukan dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics*.

1. Hasil *Pretest* Kemampuan Menghafal Peserta Didik

Pretest dilakukan sebelum diberikan perlakuan permainan *puzzle* tebak gambar. Data hasil belajar *pretest* yang diperoleh melalui instrumen tes yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda kepada peserta didik kelas III MIS NU 2 Pontianak dengan jumlah peserta didik 19 orang. Berdasarkan analisa data hasil tes dengan menggunakan *IBM SPSS Statistics*, selengkapnya akan disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Analisa Statistik Deskriptif Hasil Tes Kemampuan Menghafal Mufrodat melalui *Pretest Descriptives*

Statistics		
Pretest		
	Valid	19
	Missing	0
Mean		75.26
Median		75.00
Std. Deviation		16.872
Variance		284.649
Minimum		35
Maximum		95
Sum		1430

Sumber : Hasil Output Olah Data melalui *IBM SPSS Statistics*

Tabel 1 diperoleh skor nilai terendah 35, dan skor nilai tertinggi 95. Hasil analisa menunjukkan rata-rata (*mean*) sebesar 75.26, *median* sebesar 75.00 dan *standar deviasi* sebesar 16.872. Rincian data distribusi frekuensi *pretest* tes kemampuan menghafal mufrodat dapat dilihat pada tabel berikut.

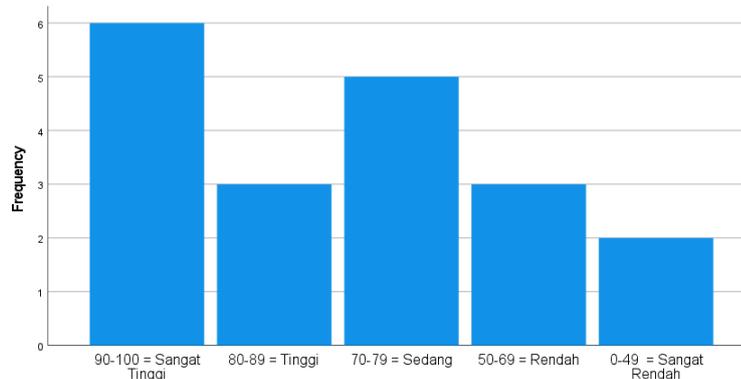
Tabel 2. Data Distribusi Frekuensi *Pretest* Hasil Tes Kemampuan Menghafal Mufrodat

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	90-100 = Sangat Tinggi	6	31.6	31.6	31.6
	80-89 = Tinggi	3	15.8	15.8	47.4
	70-79 = Sedang	5	26.3	26.3	73.7
	50-69 = Rendah	3	15.8	15.8	89.5
	0-49 = Sangat Rendah	2	10.5	10.5	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

Sumber : Hasil Output Olah Data melalui IBM SPSS Statistics

Berdasarkan tabel 2 diatas menunjukkan bahwa kemampuan menghafal mufrodat peserta didik pada kolom *frequency* menunjukkan nilai peserta didik dengan kategori sangat tinggi sebesar 31,6%, nilai dengan kategori tinggi sebesar 15,8%, nilai dengan kategori sedang sebesar 26,3%, nilai dengan kategori rendah sebesar 15,8%, dan nilai dengan kategori sangat rendah sebesar 10,5%. Data nilai *pretest* kemampuan menghafal mufrodat peserta didik selanjutnya akan disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut.

Tabel 3. Diagram Batang Hasil *Pretest* Kemampuan Menghafal Mufrodat



Sumber : Olah Data melalui IBM SPSS Statistics

2. Hasil *Posttest* Kemampuan Menghafal Peserta Didik

Data hasil belajar *Posttest* yang diperoleh melalui instrumen tes yang sama dengan *pretest* yaitu, terdiri dari 20 soal pilihan ganda kepada peserta didik kelas III MIS NU 2 Pontianak dengan jumlah peserta didik 19 orang. Berdasarkan analisa data hasil belajar dengan menggunakan *IBM SPSS Statistics*, selengkapnya akan disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4. Analisa Statistik Deskriptif Hasil Tes Kemampuan Menghafal Mufrodat melalui *Posttest Descriptives*

Statistics		
Posttest		
	Valid	19
	Missing	0
Mean		90.79
Median		95.00
Std. Deviation		12.164
Variance		147.953
Minimum		60
Maximum		100
Sum		1725

Sumber : Hasil Output Olah Data melalui IBM SPSS Statistics

Tabel 4 diperoleh skor nilai terendah 60, dan skor nilai tertinggi 100. Hasil analisa menunjukkan rata-rata (*mean*) sebesar 90,79, *median* sebesar 95.00 dan *standar deviasi* sebesar 12.164. Rincian data distribusi frekuensi *pretest* tes kemampuan menghafal mufrodat dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Data Distribusi Frekuensi *Posttest* Hasil Tes Kemampuan Menghafal Mufrodat

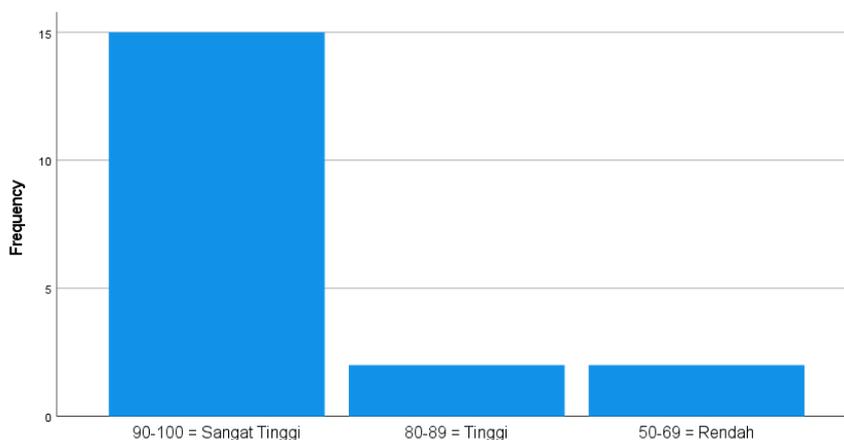
Posttest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	90-100 = Sangat Tinggi	15	78.9	78.9	78.9
	80-89 = Tinggi	2	10.5	10.5	89.5
	50-69 = Rendah	2	10.5	10.5	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

Sumber : Hasil Output Olah Data melalui IBM SPSS Statistics

Berdasarkan tabel 5 diatas menunjukkan bahwa kemampuan menghafal mufrodat peserta didik pada kolom *frequency* menunjukkan nilai peserta didik dengan kategori sangat tinggi sebesar 78.9%, nilai dengan kategori tinggi sebesar 10.5%, nilai dengan kategori rendah sebesar 10.5%, dan nilai dengan kategori sedang dan kategori sangat rendah sebesar 0%. Data nilai *posttest* kemampuan menghafal mufrodat peserta didik selanjutnya akan disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut.

Tabel 6. Diagram Batang Hasil *Posttest* Kemampuan Menghafal Mufrodat



Sumber : Olah Data melalui IBM SPSS Statistics

3. Hasil Uji N-Gain Skor

Dalam penelitian ini, Uji *N-Gain Score* digunakan untuk mengetahui keefektifan penggunaan permainan *puzzle* tebak gambar dalam meningkatkan kemampuan menghafal mufrodat peserta didik kelas III MIS NU 2 Pontianak. Berikut kategori tafsiran efektivitas *N-Gain Score* dalam

bentuk persentase yang digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan suatu media yang digunakan.

Tabel 7. Kategori Tafsiran Efektivitas

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber : Hake dalam ¹¹

Dalam penelitian ini, Uji *N-Gain Score* dilakukan menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics* yang akan disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji *N-Gain Score*

Descriptive Statistics					
		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	9	.33	1.00	.7395	.23300
Ngain_Persen	9	33.33	100.00	73.9541	23.29982
Valid N (listwise)	9				

Sumber : Hasil Output Olah Data melalui *IBM SPSS Statistics*

Berdasarkan Tabel 12 hasil uji *N-Gain Score* pada *N-Gain Persen* diperoleh skor *mean* sebesar 73.9541. Berdasarkan kategori tafsiran efektifitas *N-Gain Score* dalam bentuk persentase menurut Hake dalam Solikha et al., 2020 dapat dikategorikan cukup efektif yakni berada pada interval 56-75. Artinya penggunaan permainan *puzzle* tebak gambar cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan menghafal mufrodat peserta didik.

¹¹ Nikmatus Solikha, Suchainah, and Irfah Rasyida, "Efektivitas Pembelajaran E-Learning Berbasis Schoology Terhadap Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa X IPS MAN Kota Pasuruan," *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial* 11, no. 1 (2020): 37, <https://jiesjournal.com/index.php/jies/article/view/221>.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai efektivitas permainan *puzzle tebak gambar* terhadap kemampuan menghafal mufrodat peserta didik pada mata pelajaran bahasa arab Kelas III MIS NU 2 Pontianak, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kemampuan menghafal mufrodat siswa sebelum menggunakan permainan *puzzle tebak gambar* pada mata pelajaran bahasa arab kelas III MIS NU 2 Pontianak memperoleh rata-rata sebesar 75.26 yang termasuk dalam kategori sedang.
2. Kemampuan menghafal mufrodat siswa sesudah menggunakan permainan *puzzle tebak gambar* pada mata pelajaran bahasa arab kelas III MIS NU 2 Pontianak memperoleh rata-rata sebesar 90.79 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi.
3. Efektivitas permainan *puzzle tebak gambar* terhadap kemampuan menghafal mufrodat peserta didik pada mata pelajaran bahasa arab Kelas III MIS NU 2 Pontianak dikategorikan cukup efektif. Hal ini dibuktikan bahwa hasil uji *N-Gain Score* pada *N-Gain Persen* diperoleh skor *mean* sebesar 73.9541.

Daftar Pustaka

- Abdallah. "Penggunaan Media Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Arab MTs Al-Irsyad Tenganan 7 Kota Batu." *Skripsi*, 2021.
- Aulia, Rambu, M Thaib Rizki, Iain Syaikh, Abdurrahman Siddik, and Bangka Belitung. "Peran Media Dalam Pembelajaran Mufrodat" I, no. 2 (2021): 39–48.
- Fikriasari, Dias Nur. "Penggunaan Puzzle Sebagai Media Evaluasi Penguasaan Mufrodat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *HMJ Sastra Arab, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang*, no. Peran Mahasiswa Bahasa Arab dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0 (2020): 195–204.
<http://prosiding.arab-um.com/index.php/semnasbama/article/view/590>.
- Khotijah, Dewi Siti. "Efektivitas Permainan Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Di Ra Mambaul Ulum Mantingan Tahun Jepara." *Skripsi*, 2021.
- Nihayati, Yusrin. "Penerapan Metode Bernyanyi Untuk Meningkatkan

Kemampuan Menghafal Kosa Kata (Mufradat), Konsentrasi Belajar, Dan Hasil Belajar Bahasa Arab (Penelitian Tindakan Kelas Pokok Bahasan Sarana Dan Prasarana Di Madrasah Bagi Siswa Kelas IV MI Ma'arif Al-Islamiyy," 2015.

Sekarini, Wining. "Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Muhammadiyah 01 Sukarame." *Skripsi*, 2018.

Solikha, Nikmatus, Suchainah, and Irfah Rasyida. "Efektivitas Pembelajaran E-Learning Berbasis Schoology Terhadap Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa X IPS MAN Kota Pasuruan." *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial* 11, no. 1 (2020): 31–42.
<https://jiesjournal.com/index.php/jies/article/view/221>.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta cv, 2016.

Sukriani. "Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Darul Da'wah Wal Irsyad (DDI) Kampung Baru Parepare." *Skripsi*, no. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah IAIN PAREPARE (2020).