

Mumtaza
Vol.2, No.1, 2021, Halaman 96-111
e-ISSN: 2809-4468

Pengaruh Permainan *Wassimni* Terhadap Pemerolehan Kosa Kata Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII MTs. Nurussaleh Bangkalan

Page | 96

Faruq Abdul Muid, Firdausi Nurharini, Muhammad Abdus Salam
Sekolah Tinggi Ilmu Bahasa Arab dan Dakwah Masjid Agung Sunan Ampel Surabaya
Email: faruqam@stibada.ac.id
firdausi.nurharini@stibada.ac.id
muhammadabdussalam@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine whether there is an increase in students before or after being given the Wassimni game treatment on Arabic vocabulary acquisition. It is assumed that there is a significant difference, as formulated in the research hypothesis that there is a significant difference in increasing Arabic vocabulary acquisition by using the Wassimni game to support Arabic vocabulary acquisition. The sample taken by the researchers amounted to 32 students. Data was collected by using the methods of interviews, observation, experiments, documentation, and tests.

So far, the process of learning Arabic in class VII MTs. Nurussaleh Bangkalan for acquiring Arabic vocabulary is carried out by means of qira'ah. So the researcher, to increase the acquisition of Arabic vocabulary by using the Wassimni game.

The aims of this study are (1) to identify and describe the implementation of Wassimni game learning to improve the ability to acquire Arabic vocabulary in seventh grade students of MTs. Nurussaleh Bangkalan Nurussaleh Bangkalan. (2) To determine the effect of the Wassimni game on the acquisition of Arabic vocabulary in class VII MTs. Nurussaleh Bangkalan students. Nurussaleh Bangkalan.

It can be seen that the Wassimni game on Arabic vocabulary acquisition is increasing. Which in the Pre-Test VII graders were at intervals of 40-54 totaling 9 people, after doing the Post-Test VII graders of MTs. Nurussaleh Bangkalan. were at intervals of 85-100 with a total of 23 people from 32 students of MTs. Nurussaleh Bangkalan .

Keywords: *Wassimni game, arabic vocabulary acquisition.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah ada peningkatan siswa sebelum atau setelah diberikan perlakuan game Wassimni tentang pada peningkatan kosa kata Arab. Dirumuskan dalam hipotesis penelitian bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam peningkatan kosa kata Arab dengan menggunakan permainan Wassimni untuk mendukung akuisisi kosa kata Arab. Sampel yang diambil oleh para peneliti berjumlah 32 siswa. Data dikumpulkan dengan menggunakan metode wawancara, observasi, eksperimen, dokumentasi, dan tes.

Sejauh ini, proses belajar bahasa Arab di kelas VII Mts. Nurussaleh Bangkalan memperoleh kosa kata Arab hanya melalui Qira'ah. Maka peneliti melakukan penelitian dengan game Wassimni untuk meningkatkan akuisisi kosa kata Arab.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengidentifikasi dan menggambarkan

implementasi Game Wassimni untuk meningkatkan kemampuan untuk memperoleh kosa kata Arab pada siswa kelas tujuh MTs. NURUSSALEH BANGKALAN Nurussaleh Bangkalan. (2) Untuk mengukur keefektifan dari game Wassimni pada akuisisi kosa kata Arab di Kelas VII Siswa MTs. Nurussaleh Bangkalan.

Hasil dari penelitian menggunakan game Wassimni pada peningkatan kosa kata Arab pada pra-tes VII siswa kelas memiliki interval 40-54 dengan total 9 orang, setelah melakukan post-tes siswa kelas VII MTs. Nurussaleh Bangkalan berada pada interval 85-100 dengan total 23 orang dari 32 siswa MTs. Nurussaleh Bangkalan.

Kata kunci: : Game Wassimi, akuisisi kosa kata Arab.

PENDAHULUAN

Bahasa adalah alat komunikasi dan jembatan dalam hubungan manusia sehari-hari baik antar individu, komunitas, dan bangsa tertentu. Sebaliknya, bahasa Arab adalah salah satu bahasa yang paling banyak digunakan di dunia secara resmi, digunakan hampir dua puluh negara oleh lebih dari 200 juta orang. Bahasa Arab Fushha (formal) dan 'Ammiyah (non-formal) adalah dua himpunan bagian yang muncul sepanjang evolusi bahasa. Sedangkan Al-Qur'an, hadis, kitab turat Arab, dan kitab-kitab modern secara keseluruhan menggunakan bahasa Fushha dalam penyelenggaraan maupun dalam seminar ilmiah nasional atau internasional, bahasa 'ammiyah adalah bahasa yang biasa digunakan bahasa Arab dalam percakapan sehari-hari.

Bahasa merupakan salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan sejak dini karena begitu pentingnya dalam kegiatan pembelajaran. Gardner mengatakan bahwa bahasa adalah bagian dari teori kecerdasan majemuk yang mengatakan bahwa anak-anak dapat berpikir dengan kata-kata dan menggunakan bahasa untuk mengekspresikan dan memahami makna yang kompleks ketika mereka berkomunikasi dengan orang lain. Bahasa dapat dikatakan sebagai jembatan yang menghubungkan manusia. pandai berinteraksi, berkomunikasi, dan mengungkapkan apa yang perlu dikatakan. Dalam hal ini, komunikasi terjadi antara guru dan siswa sebagai pemberi informasi dan penerima pesan pembelajaran. (Gunawan 2015a:108) Meskipun bahasa Arab asing bagi orang non-Arab, bahasa Arab memiliki nilai yang lebih tinggi daripada bahasa lain karena penggunaannya dalam sumber-sumber hukum Islam (Al-Qur'an dan Hadits). Di sekolah-sekolah Islam, bahasa Arab juga diajarkan bahkan menjadi kurikulum resmi. Banyak orang ingin belajar bahasa Arab karena itu sangat penting. Menurut Muljanto Sumardi, tujuan mempelajari bahasa asing, termasuk bahasa Arab, adalah agar mampu berkomunikasi secara efektif secara lisan dan tulisan dalam bahasa tersebut. (Sumardi 1974:56)

Belajar bahasa Arab bukanlah tugas yang mudah bagi orang Indonesia. karena bahasa arab bukan bahasa ibu. Ketika "bahasa asing" mengacu pada bahasa yang digunakan oleh "orang asing", juga dikenal sebagai individu yang bukan bagian dari komunitas atau

bangsa(Hermawan 2011:31). Pembelajaran ini dapat membantu siswa lebih memahami mata pelajaran lain seperti Fiqh, Al-Qur'an Hadits, Aqidah Akhlak, dan Sejarah Kebudayaan Islam yang di dalamnya terdapat standar kompetensi agar siswa mengetahui dan memahami kosa kata bahasa Arab (mufradat) terkait dengan materi pada masing-masing mata pelajaran. mataPage | 98 pelajaran ini. Menurut peraturan yang dikeluarkan oleh Menteri Agama Republik Indonesia, mata pelajaran bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran utama yang diajarkan di Madrasah Ibtidaiyah (MI Seiring dengan ilmu nahwu (sintaks), ilmu shorof (morfologi), dan ilmu ashwat (fonetik), kosa kata merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam setiap bahasa, termasuk bahasa Arab. Setiap bahasa, termasuk bahasa Arab, memiliki kosa kata yang berperan dalam pembelajaran bahasa tersebut. Selain itu, bagi siswa Indonesia, belajar bahasa Arab juga merupakan bahasa asing atau bahasa kedua, sehingga memperluas kosa kata seseorang merupakan prasyarat yang mendasari seseorang dalam menguasai bahasa berikutnya.

Sesuai dengan Keputusan Menteri Agama mengingat Pedoman Kurikulum Madrasah Tahun 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab telah ditetapkan bahwa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab berlaku secara nasional untuk Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah, dan Madrasah Aliyah Aliyah/Kejuruan. Keputusan ini dibuat sesuai dengan Pasal 165 tahun 2014. Hal ini menunjukkan bahwa kebijakan pendidikan nasional merekomendasikan agar pendidikan bahasa Arab diajarkan di sekolah-sekolah dari tingkat dasar hingga menengah atas, berdasarkan keputusan Menteri Agama. Keempat keterampilan berbahasa yaitu menyimak (istima'), berbicara (kalam), membaca (qira'ah), dan menulis (kitabah) selalu dihubungkan dengan pembelajaran bahasa Arab.

Kemampuan berbahasa tersebut harus diperoleh secara berurutan atau sesuai dengan tahapannya. Setiap orang harus dapat berbicara dan memahami bahasa lain. Untuk berkomunikasi dengan orang lain, Anda harus fasih dalam berbagai bahasa. Kemampuan berkomunikasi secara efektif sangat dipengaruhi oleh kemampuan berbahasa seseorang. Pelajar bahasa asing harus menguasai mufradat, atau kosa kata, komponen utama bahasa agar dapat berkomunikasi secara efektif dalam bahasa tersebut. Meskipun situasinya mungkin sebaliknya, aktivitas berbicara sebenarnya adalah topik yang sangat menarik. Kegiatan berbicara menjadi berulang-ulang, partisipasi siswa dikecilkan, dan suasana kelas menjadi kaku. Ini bisa terjadi sebagai akibat dari kurangnya kosakata dan struktur kalimat siswa sebelumnya. Pembelajaran mufradat bisa dilakukan di ruang belajar, namun juga di luar wali kelas. Kegiatan dukungan bahasa yang sangat mendukung pengajaran bahasa Arab di kelas berada di luar pembelajaran kelas. Mudabbir dan

Mudabbirah pengurus divisi bahasa dan ustadz/ah musyrifah, pembimbing divisi bahasa mengawasi kegiatan ini.

Salah satu sekolah yang menawarkan mata pelajaran bahasa Arab adalah kurikulum MTs. Nurussaleh Bangkalan. Pengamatan dan wawancara peneliti dengan guru bahasa Arab mengungkapkan beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya kemampuan siswa dalam kosa kata bahasa Arab: metode pendidikan yang monoton (konvensional) yang kurang menekankan variasi dan efektivitas dalam penggunaan model pembelajaran dan media serta tempat. guru sebagai pusat proses pembelajaran.

Tentunya kondisi ini berdampak signifikan terhadap tingkat penguasaan materi, termasuk penguasaan kosa kata. Menggunakan media permainan untuk belajar bahasa Arab akan lebih baik untuk mengatasi masalah ini. Media dari game Wassimni ini digunakan untuk membuat siswa tertarik dalam mempelajari bahasa Arab, khususnya kosa kata. Pengaruh psikologis siswa, serta semangat dan minat baru mereka, dapat ditimbulkan oleh penggunaan media permainan dalam pendidikan dan proses belajar mengajar. Pada tahap orientasi pembelajaran, penggunaan media permainan akan sangat meningkatkan keaktifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran, menjadikan pembelajaran menyenangkan bukan membosankan.

METODE

Metode kualitatif dan kuantitatif digabungkan dalam penelitian ini, yang menggunakan metode campuran. Analisis deskriptif dan metode kualitatif digunakan peneliti untuk menjawab pertanyaan pertama, sedangkan analisis statistik dan metode kuantitatif digunakan untuk menjawab pertanyaan kedua. Untuk memperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel, dan objektif, metode penelitian gabungan menggabungkan atau mengkombinasikan metode kuantitatif dan kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian.(Sugiyono 2018b:100). Data lengkap yang memadukan unsur kuantitatif dan kualitatif disebut sebagai data komprehensif. Tingkat akurasi yang tinggi ada antara data yang benar-benar terjadi dan data yang peneliti dapat laporkan sebagai data yang valid.

1. Variabel dalam penelitian

Variabel dalam penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang dipilih peneliti untuk diteliti guna mengumpulkan data dan menarik kesimpulan. Variabel menurut Sutrisno Hadi adalah gejala yang berubah. Secara umum, ada dua jenis variabel: variabel "x" menunjukkan variabel independen, "Variabel

Independen," dan "y" menunjukkan variabel dependen, "Variabel Dependen."(Suharsimi Arikunto 1996:106) Penulis merumuskan masalah sebagai berikut agar pengaruh permainan Wassimni dapat menambah kosa kata bahasa Arab yang jelas dan tepat serta agar masalah dalam memahami isi kajian tidak salah tafsir atau meluas:

- a. Variabel Independen Permainan wassimni adalah variabel independen dalam penyelidikan ini, dilambangkan dengan "x."
 - b. Variabel Dependen Dalam penelitian ini, perolehan kosakata bahasa Arab oleh siswa kelas VII MTs. Nurussaleh Bangkalan merupakan variabel dependen atau "y". MTs. Nurussaleh Bangkalan.
2. Hipotesis adalah dugaan atau tanggapan sementara terhadap pertanyaan penelitian. Ada dua jenis hipotesis dalam penelitian ini: hipotesis nol, juga dikenal sebagai "hipotesis nol", dan hipotesis alternatif, juga dikenal sebagai "hipotesis alternatif". Permainan wassimni tidak berpengaruh terhadap penguasaan kosa kata siswa kelas VII MTs. Nurussaleh Bangkalan . Perolehan kosakata bahasa Arab siswa H1 kelas VII MTs. Nurussaleh Bangkalan dipengaruhi oleh permainan Wassimni. MTs. Nurussaleh Bangkalan.
3. Subyek penelitian, lokasi, dan waktu penelitian adalah siswa kelas VII MTs. Nurussaleh Bangkalan yang dekat dengan pasar Pangdinding dan berada di desa Katol Timur. Penelitian ini diharapkan berlangsung antara Mei dan Juni 2022.

Time Line

No	Tanggal
1	25/05/22
2	01/06/22
3	08/06/22
4	15/06/22
5	22/06/22

Ini adalah tanggal pelaksanaan penelitian di kelas VII MTs. Nurussaleh Bangkalan .

4. Teknik Pengumpulan Data Dalam penelitian ini data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan tes.
- Metode tes digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang kemampuan siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran berbasis media Wassimni untuk mengetahui kemampuan kosa kata bahasa Arab.
5. Instrumen yang Digunakan dalam Penelitian Sebuah tes digunakan dalam penelitian ini. Baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen melakukan pre-test

di awal pertemuan dan post-test setelah treatment.

6. Instrumen Tes Pada penelitian ini digunakan tes pelabelan dengan nama arab untuk setiap gambar, dan disesuaikan dengan materi pembelajaran keterampilan dasar yang akan dipelajari. Kompetensi yang akan diperoleh adalah penguasaan kosakata secara langsung melalui ilustrasi berbasis bahasa Arab.
7. Metode Analisis Data Metode pengujian hipotesis analisis data digunakan dalam penelitian ini. Tujuan pengujian hipotesis adalah untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang diajukan. Dengan menggunakan uji-t, penelitian ini menguji hipotesis.

A. Subjek, Waktu, dan Tempat

Penelitian Mencari subjek, waktu, dan tempat penelitian adalah pencarian sumber data, atau tempat dimana penelitian dapat dilakukan. telah mendapatkan. Intinya populasi yang akan menjadi subjek penelitian ini. Kelas VII MTs. Nurussaleh Bangkalan menjadi fokus penelitian ini (Suharsimi Arikunto 1996:129). Diperkirakan penelitian akan dilakukan antara Mei dan Juni 2022. Penelitian itu sendiri sangat bergantung pada teknik pengumpulan data. Orang sebagai alat untuk mengumpulkan data yang diinginkan adalah fitur utama dari pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif.

Berikut ini akan menjadi cara penulis dalam mengumpulkan data:

1. Wawancara adalah sesi tanya jawab yang dilakukan oleh pewawancara dan informan untuk mengumpulkan data, informasi, atau pandangan informan terhadap suatu topik. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mempelajari tentang makna subyektif individu dari subjek yang diteliti. Penulis kajian ini berbicara langsung dengan beberapa narasumber MTs. Nurussaleh Bangkalan Ustadz Marju'i, S.Pd., yang menjabat sebagai wakil kepala bidang kesiswaan, adalah salah satunya. Peneliti mencari informasi tentang profil sekolah, visi dan misi, struktur organisasi, data guru dan pegawai, data siswa kelas VII, dan daftar prestasi siswa di sekolah MTs. Nurussaleh Bangkalan MTs. Nurussaleh Bangkalan selama wawancara ini. Selain itu, penulis melakukan wawancara dengan pengajar Bahasa Arab yaitu ustadz Aminullah.

Pewawancara mencari informasi tentang buku teks bahasa Arab, kondisi kelas, teknik mengajar, dan kemajuan siswa di kelas bahasa Arab. Penulis juga meminta wawancara dengan beberapa siswa kelas VII MT. MTs. Nurussaleh Bangkalan, tentang ilustrasi bahasa Arab. khususnya tantangan yang dihadapi

saat belajar bahasa Arab. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru bahasa Arab dan sejumlah siswa, guru bahasa Arab berkesimpulan bahwa kemampuan siswa kelas VII dalam penguasaan kosa kata bahasa Arab dapat lebih ditingkatkan sehingga siswa dapat dengan mudah dan cepat menguasai kosakata bahasa Arab.(Sugiyono 2018a:72)

2. Observasi adalah proses melihat atau terjun langsung ke lapangan, mengamati subjek penelitian, dan menelaah berbagai sumber data, baik berupa peristiwa, tempat, atau kendala lokasi, serta foto atau pengambil keputusan langsung dari kegiatan yang sedang berlangsung (Gunawan 2015b:6). Berbagai teknik observasi, termasuk metode partisipatif dan non-partisipatif. Dalam penelitian ini, istilah “pengamatan partisipatif” mengacu pada jenis pengamatan yang terjadi ketika seorang pengamat mengambil bagian dalam kegiatan atau situasi yang sedang diamati. Pada tanggal 2 dan 3 Mei 2022, ketika pelajaran bahasa Arab sedang berlangsung di kelas, penulis mengamati secara langsung. Saat guru mengajar dan saat siswa menerima pelajaran, observasi dilakukan. Pengamatan penulis menunjukkan bahwa ketika mengajar bahasa Arab, khususnya ketika belajar kosa kata bahasa Arab, pengajar lebih menekankan pada metode yang dapat dihafalkan tanpa melibatkan siswa secara langsung.(Sanjaya 2013:92)
3. Tes adalah cara atau prosedur yang harus ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian pendidikan. Bisa berupa pre test (untuk mengetahui kemampuan mahara kitabah siswa sebelum menggunakan media gambar dan kata) atau post test (untuk mengetahui kemampuan mahara kitabah siswa setelah menggunakan media gambar dan kata). Memberikan tugas atau rangkaian tugas kepada testee, baik berupa pertanyaan yang harus dijawab maupun perintah yang harus diikuti, sehingga data dasar dari pengukuran tersebut dapat menghasilkan nilai yang mencerminkan perilaku atau prestasi t-test.(Sudjono 2015:66)

Tes adalah alat atau prosedur yang dapat digunakan. Itu bisa berupa tugas atau perintah yang perlu diikuti, serta pertanyaan atau pertanyaan yang perlu dijawab. Dalam pelaksanaannya dapat dilakukan secara tertulis maupun lisan yang keduanya digunakan untuk menilai kemampuan siswa.

Kemampuan siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan media gambar dan kata diukur dengan menggunakan teknik tes dalam penelitian ini untuk mengetahui kemampuan dan keterampilan menulis dalam bahasa Arab.

4. Penggunaan teknik dokumentasi merupakan cara lain untuk mengumpulkan

data dari responden. Mencari data tentang hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, dan sebagainya merupakan metode dokumentasi. Peneliti menggunakan metode ini untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber atau dokumen tertulis yang dapat diakses oleh responden, serta lokasi tempat tinggal atau kegiatan sehari-hari responden. Adapun beberapa bentuk dokumentasi yang mungkin dapat membantu peneliti dalam mengumpulkan data yang berkaitan dengan masalah penelitian tindakan kelas antara lain:

- sebuah. a. Silabus dan RPP;
- b. Berbagai ujian dan hasil tes;
- c. Laporan tugas siswa;
- d. Bagian-bagian buku teks yang digunakan untuk pembelajaran;
- e. Soal-soal yang dikerjakan siswa;
- f. Dokumentasi kegiatan pembelajaran. (Sudjono 2015:90)

B. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan tes yang meliputi pre-test (dilakukan pada awal pertemuan) dan post-test (dilakukan setelah perlakuan) masing-masing di kelas kontrol dan kelas eksperimen.

C. Instrumen Pengujian

Dalam penelitian ini digunakan tes tertulis tentang Kompetensi Esensial yang Harus Diperoleh. Kompetensi yang akan diperoleh adalah kemampuan mengungkapkan informasi secara tertulis.

DISKUSI

1. Penerapan permainan Wassimni untuk pendidikan Setiap siswa menerima kartu yang dipilih secara acak dari instruktur. Temukan siswa dengan kartu label yang sesuai dengan meminta setiap siswa yang memiliki kartu kata untuk melakukannya. Dalam permainan wassimni ini, sticky note pad—kertas berukuran khusus dengan bantalan yang bisa dipasang dan dilepas berulang kali—merupakan bahan yang harus disiapkan. Dalam permainan ini, instruktur harus menggunakan slip dan pita perekat tiga kali lebih banyak dari jumlah siswa di kelas untuk membuat pasangan kartu flash yang berisi kosa kata bagian tubuh, khususnya kartu flash kata bahasa Arab dan kartu flash bergambar.
2. Permainan wassimni ini membutuhkan waktu 45 menit untuk menyelesaikannya.

Untuk setiap siswa di kelas, guru harus menyiapkan flashcards. Khususnya, gambar bagian tubuh dan kata-kata untuk dipasang di flashcard yang menjelaskan arti gambar tersebut. Instruktur bertanggung jawab untuk memastikan bahwa setiap flashcard berisi kata-kata yang relevan. Permainan menandai dapat dimainkan baik secara berkelompok atau berdua-dua. Guru dapat meminta siswa untuk menuliskan nama berbagai bagian tubuh pada setiap lembar kertas atau menafsirkan kosa kata bahasa Arab dengan membagikan slip kertas atau kertas tempel kepada setiap pasangan atau kelompok siswa yang sama jumlahnya. tentang kosakata bagian tubuh bahasa Indonesia dan artinya, tergantung tingkat kemampuan siswa, tanpa menuliskannya di papan tulis. Untuk menjaga perhatian siswa pada tugas yang ada, guru dapat menerapkan batasan waktu pada persiapan label.

Contoh di MTs. Nurussaleh Bangkalan. kelas VII Bangkalan kemudian membagi 32 siswa menjadi empat kelompok. Setiap kelompok ada 8 orang. Oleh karena itu, ada yang bertugas membeli dan juga ada yang bertugas membeli. Saya membagi anggota tubuh pria menjadi empat bagian, yaitu sebagai berikut: Tuliskan setiap kartu untuk mengidentifikasi model yang mereka pilih setelah diberi waktu. Permainan kemudian dimulai. Mereka juga merasa lebih mudah mempelajari kosakata bahasa Arab, dan permainan wassimni memberikan efek tumbuh kembang yang baik bagi siswa kelas VII MTs. Nurussaleh Bangkalan.. Kemampuan Mengamalkan Jargon Bahasa Arab Tingkat VII Setelah mengarahkan pertemuan dengan pendidik bahasa Arab dan siswa kelas VII, serta menyebutkan fakta-fakta yang dapat diamati di kelas saat contoh bahasa Arab, tahap selanjutnya yang dilakukan oleh analis adalah memimpin tes pada siswa kelas VII MTs. Nurussaleh Bangkalan

Tes ini diarahkan untuk menentukan kemampuan mendapatkan jargon bagi siswa kelas VII dalam contoh bahasa Arab. Selain itu, tes awal ini disebut dengan Pre Test. Sampel 32 tanggapan diambil dari 57 siswa kelas tujuh untuk penelitian ini. Selain itu, data pre-test dikumpulkan. Kelas VII MTs. Nurussaleh Bangkalan mengikuti kegiatan pre test ini pada hari Senin tanggal 25 Mei 2022. MTs. Nurussaleh Bangkalan Berikut hasil pre test yang diperoleh setelah kegiatan tersebut dilaksanakan:

Tabel 1 Data Pre Test Siswa

NO	NAMA SISWA	PRE TEST
1	Wahit	50
2	Ahmad Ali	20
3	Moh. Fadil	70
4	Muhyi Arisandi	95
5	Moh. Rizki	70
6	Moh. Rizwan Ali	90
7	Choirin Alwi	70
8	Ahmad Werdi	35
9	Syaiful Arifin	60
10	Mulyadi	30
11	Muhammad Rosi	70
12	Moh. Rizal Putra	70
13	Dehron	40
14	Mochammad Faqih	50
15	Ach. Nasir	70
16	Lukman Hakim Verdiyansyah	30
17	Juheri	10
18	Refandi	80
19	M Iqbal	80
20	Ahmad Farhan	80
21	Muhammad Akbar	70
22	Moh Rizal	45
23	Alfan	60
24	Ahmad Hakam Kamil Almansuri	40
25	Mahmud	40
26	Ibnu Sholehuddin	40
27	Akmat Dany Hamid	70
28	Heri Rohmatulloh	60
29	Hafiluddin	50
30	Latiful Khobir	60
31	Fathurrozi	60
32	Akbar Ironiansyah	50

Dari tabel pre test diatas dapat diketahui siswa kelas VII MTs. Nurussaleh Bangkalan. lebih banyak mendapatkan nilai 60.

Dari hasil *pre test*, selanjutnya nilai – nilai tersebut dikelompokkan berdasarkan

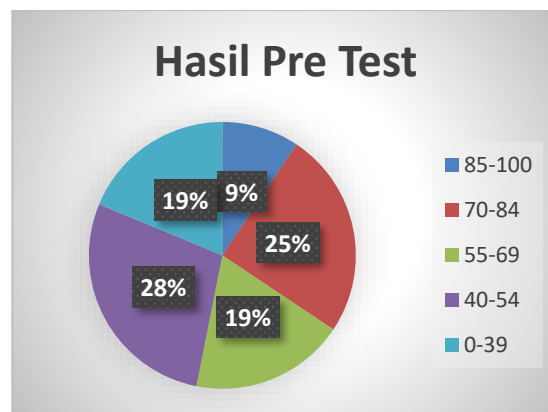
pedoman pengkategorian menurut Arikunto, sehingga didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 2 Pengkategorian Hasil Pre Test

Interval Nilai	Jumlah
85 – 100	3
70 – 84	8
55 – 69	6
40 – 54	9
0 – 39	6
Jumlah	32

Berdasarkan tabel Pre Test siswa MTs. Nurussaleh Bangkalan lebih banyak pada rentang interval 40-54 dengan jumlah 9 orang dari 32 siswa. Jadi, rentang interval paling bawah nomer dua.

Diagram 1 Diagram Pre Test



Dari diagram tersebut dapat disimpulkan hasil Pre Test untuk pemerolehan kosa kata Bahasa arab pada kelas VII MTs. Nurussaleh Bangkalan nilai 85-100 dengan warna biru muda hanya 9%.

- Implementasi Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII Menggunakan Game Wassimni Setelah pengumpulan data pre-test, langkah selanjutnya adalah menggunakan game Wassimni peneliti untuk mengimplementasikan pembelajaran bahasa Arab untuk siswa Kelas VII. Selama lima kali pertemuan, proses pembelajaran ini dilaksanakan. Setelah memberikan pengantar kepada siswa, peneliti kemudian melanjutkan dengan menunjukkan kepada mereka informasi tentang bab yang akan dipelajari. Setelah itu, peneliti menunjukkan kepada mereka gambar-gambar benda yang telah disiapkan untuk diperlihatkan kepada siswa dan menampilkan nama

gambar tersebut dalam bahasa Arab, mendorong siswa untuk menirukan ucapan gambar tersebut.

Peneliti mempresentasikan media gambar benda dan kata (ditulis dalam bahasa Arab) pada pertemuan selanjutnya. Peneliti kemudian mendemonstrasikan bahwa gambar objek ditulis dengan cara ini. Selain permainan Wassimni, para peneliti menggunakan papan tulis dan spidol untuk mencegah penulisan yang baik selama proses ini. Siswa diinstruksikan oleh peneliti untuk mencocokkan media gambar dengan media kata dengan benar pada langkah berikut. Pada tahap akhir, peneliti hanya menunjukkan media gambar kepada siswa, dan mereka diminta menuliskan dalam bahasa Arab nama benda yang ada pada gambar tersebut. Silabus dan RPP memuat kekhususan kegiatan pembelajaran.

4. Setelah perlakuan dengan permainan wassimni selesai, peneliti memberikan tes kepada siswa kelas VII dengan soal yang sama dengan tes sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan wassimni dapat membantu siswa belajar lebih banyak. Post-test adalah kegiatan tes. Pada hari Sabtu tanggal 3 April 2021 dilaksanakan kegiatan tes untuk mengetahui hasil belajar permainan Wassimni. Hasil post-test berikutnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Data Post Test Siswa

NO	NAMA SISWA	POST TEST
1	Wahit	100
2	Ahmad Ali	60
3	Moh. Fadil	100
4	Muhyi Arisandi	100
5	Moh. Rizki	90
6	Moh. Rizwan Ali	100
7	Choirin Alwi	90
8	Ahmad Werdi	100
9	Syaiful Arifin	70
10	Mulyadi	90
11	Muhammad Rosi	100
12	Moh. Rizal Putra	90
13	Dehron	80
14	Mochammad Faqih	70

NO	NAMA SISWA	POST TEST
15	Ach. Nasir	90
16	Lukman Hakim Verdiyansyah	54
17	Juheri	60
18	Refandi	90
19	M Iqbal	54
20	Ahmad Farhan	35
21	Muhammad Akbar	100
22	Moh Rizal	100
23	Alfan	90
24	Ahmad Hakam Kamil Almansuri	90
25	Mahmud	80
26	Ibnu Sholehuddin	100
27	Akmat Dany Hamid	100
28	Heri Rohmatulloh	90
29	Hafiluddin	60
30	Latiful Khobir	60
31	Fathurrozi	90
32	Akbar Ironiansyah	80

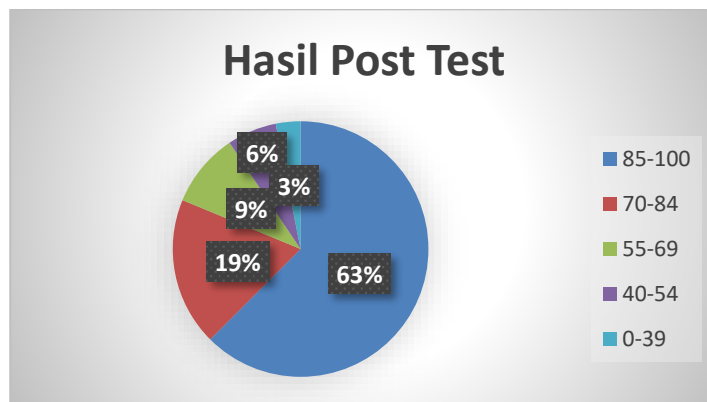
Dari hasil *post test*, selanjutnya nilai – nilai tersebut dikelompokkan berdasarkan pedoman pengkategorian menurut Arikunto, sehingga didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 4 Pengkategorian Hasil Post Test

Interval Nilai	Jumlah
85 – 100	20
70 – 84	6
55 – 69	3
40 – 54	2
0 – 39	1
Jumlah	32

Hasil Post Test menunjukkan, permainan wassimni lebih meningkat untuk siswa kelas VII MTs. Nurussaleh Bangkalan yang pada awalnya di hasil Pre Test pada interval 85-100 hanya 3 siswa, menjadi 23 siswa dalam pemeroleha kosa Bahasa arab.

Diagram 2 Diagram Nilai Post Test



Sehingga dari hasil *post test* tersebut dapat disimpulkan, bahwa dengan proses pembelajaran bahasa Arab melalui permainan *wassimni* dapat meningkatkan kemampuan memperoleh kosakata untuk siswa kelas VII MTs. Nurussaleh Bangkalan nilai 85-100 dengan warna biru muda 63%.

A. Analisis Data

.Dalam penelitian ini, pengelolaan data dilakukan setelah data terkumpul dan dianalisis secara kuantitatif. Rata-rata skor hasil tes setiap siklus digunakan untuk analisis deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik distribusi skor pencapaian hasil belajar tentang kemampuan menghafal buku dengan menggunakan media gambar dan kata-kata. Nilai prestasi ini terdiri dari nilai rata-rata (mean), nilai tertinggi (maksimal), dan nilai terendah (minimum).

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	71,459	9,452		7,560	,000
X	,207	,157	,234	1,318	,198

a. Dependent Variable: Y

Dari hasil *output* diatas didapatkan hasil persamaan linear sederhananya sebagai berikut:

$$Y=71,459+0,207X$$

B. Uji Hipotesis

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	71,459	9,452		7,560	,000
X	,207	,157	,234	1,318	,198

a. Dependent Variable: Y

Dari *output* diatas diperoleh nilai signifikansi 0,193 yang berarti lebih besar dari 0,05 yang berarti H_0 ditolak $0,193 > 0,05$, yang berarti ada pengaruh permainan wassismni terhadap pemerolehan kosakata Bahasa Arab pada siswa kelas VII MTs. Nurussaleh Bangkalan .

C. Hasil Penelitian

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan wassimni dapat meningkatkan kemampuan memperoleh kosakata bahasa arab kelas VII MTs. Nurussaleh Bangkalan nilai signifikansi 0,193 yang berarti lebih besar dari 0,05 yang berarti H_0 ditolak $0,193 > 0,05$, yang berarti ada pengaruh permainan *wassismni* terhadap pemerolehan kosakata Bahasa Arab pada siswa kelas VII MTs. Nurussaleh Bangkalan .

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan temuan penelitian, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan permainan Wassimni dalam penguasaan kosakata bahasa Arab oleh siswa kelas VII MTs. Nurussaleh Bangkalan berisikan gambar berukuran besar dengan label kosakata yang sesuai dengan tema digunakan. MTs. Nurussaleh Bangkalan mewajibkan setiap siswa untuk menamai gambar dengan benar menggunakan kosa kata bahasa Arab setelah mempelajarinya.
2. Pengaruh permainan Wassimni terhadap cara belajar kosakata bahasa Arab kelas VII MTs. Nurussaleh Bangkalan siswa didorong untuk memperluas kosa kata bahasa Arab. Dengan menggunakan regresi linier sederhana, hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa H_0 lebih besar dari 0,05, hal ini menunjukkan bahwa kosakata bahasa Arab kelas VII MTs. Nurussaleh Bangkalan meningkat.

REFERENCES

- Gunawan, Muhammad Ali. 2015a. "Statistik Penelitian Bidang Pendidikan Dan Psikologi Sosial." *Yogyakarta : Parama Publishing* 9(1):107–26.
- Gunawan, Muhammad Ali. 2015b. *Statistik Penelitian Bidang Pendidikan Dan Psikologi Sosial*. Vol. I. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Hermawan, Acep. 2011. "Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab." *Bandung : PT. Remaja Rosdakarya*, 2011 01(01).
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta.
- Sudjono, Anas. 2015. "Pengantar Evaluasi Pendidikan." *Jakarta : Rajagrafindo Persada* 01(01).
- Sugiyono. 2018a. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D,." *Bandung : CV Alif* 01(01).
- Sugiyono. 2018b. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung.
- Suharsimi Arikunto. 1996. "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik." *Jakarta : PT. Rineka Cipta* 01(8.5.2017):2003–5.
- Sumardi, Muljanto. 1974. "Pengajaran Bahasa Asing: Sebuah Tinjauan Dari Segi Metodologi." *Jakarta: Bulan Bintang* 10(1):1–52. doi: 10.21608/pshj.2022.250026.