

## PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG DALAM MENINGKATKAN HAFALAN *MUFRADAT* BAHASA ARAB DI SMP ISLAM AL-FALAH KOTA JAMBI

Mayya Indah Sari<sup>1)</sup>, Helty Asafri<sup>2)</sup>, Warissuddin Soleh<sup>3)</sup>

Universitas Jambi

<sup>1)</sup>[Mayyach21@gmail.com](mailto:Mayyach21@gmail.com), <sup>2)</sup>[heltyasafri@unja.ac.id](mailto:heltyasafri@unja.ac.id), <sup>3)</sup>[waris.soleh@unja.ac.id](mailto:waris.soleh@unja.ac.id)

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media permainan teka-teki silang dalam meningkatkan hafalan *mufradat* bahasa Arab di SMP Islam Al-Falah Kota Jambi. Penelitian ini dilakukan di SMP Islam Al-falah Kota Jambi pada bulan Februari 2023. Data penelitian diperoleh dengan cara observasi, tes, dan dokumentasi, Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian yaitu pra eksperimen *one group pretest dan posttest design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kelas VIII.1 memperoleh nilai  $0,000 < 0,05$  dan nilai signifikansi pada kelas VIII.5 memperoleh nilai  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang artinya penggunaan media permainan teka-teki silang dapat meningkatkan hafalan *mufradat*. Dari hasil penelitian ini disarankan agar guru dapat menggunakan media permainan dalam pembelajaran bahasa Arab terutama dalam menghafal *mufradat* yang mana nantinya proses belajar membuat siswa lebih aktif dan bersemangat.

**Kata kunci:** Media Permainan, Teka-Teki Silang, Mufradat.

**Abstrac..** *This study aims to determine the use of crossword game media in increasing the memorization of Arabic mufradat at Al-Falah Islamic Junior High School, Jambi City. This research was conducted at the Al-Falah Islamic Junior High School, Jambi City in February 2023. The research data was obtained by means of observation, testing, and documentation. The type of research used by researchers was quantitative research with a research design, namely pre-experimental one group pretest and posttest design. . The results showed that the significance value in class VIII.1 obtained a value of  $0.000 < 0.05$  and the significance value in class VIII.5 obtained a value of  $0.000 < 0.05$ , so it can be concluded that the alternative hypothesis is accepted and the null hypothesis is rejected, which means the use of game media crossword puzzles can improve memorization of simple words. From the results of this study it is suggested that teachers can use game media in learning Arabic, especially in memorizing mufradat which later makes the learning process more active and enthusiastic.*

**Keywords:** *Keyword : Game Media, Crossword Puzzle, Mufradat.*

### PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan bahasa asing yang sering digunakan oleh masyarakat Indonesia khususnya masyarakat muslim terutama dalam salat. Untuk itu bahasa Arab juga tergolong bahasa asing yang banyak dipelajari oleh masyarakat Indonesia. Dalam

pembelajaran bahasa memiliki empat aspek keterampilan berbahasa yang wajib dikuasai oleh peserta didik, yaitu keterampilan membaca (*maharah al-qira'ah*), keterampilan menulis (*maharah al-kitabah*), keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*), dan keterampilan mendengar (*Maharah al-istima'*). Selain dari 4 aspek keterampilan tersebut para pembelajaran diharapkan dapat menguasai *mufradat* (kosakata).

Menurut Nurgiyanto (dalam Umm Umayah) kosakata adalah salah satu unsur bahasa terpenting yang harus dimiliki oleh seseorang dalam belajar bahasa asing.<sup>1</sup>

Adapun dalam proses pembelajaran selalu memperhatikan beberapa aspek yaitu tujuan pembelajaran, materi, pendidik, peserta didik, metode, media dan sarana, serta evaluasi. Ketujuh aspek inilah membantu proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.<sup>2</sup>

Berdasarkan observasi di SMP Islam Al-Falah Kota Jambi, penulis menemukan bahwa siswa kelas VIII masih banyak yang belum menguasai *mufradat*, kegiatan menguasai *mufradat* tidak lepas dari menghafal. Hal ini menjadi faktor utama peserta didik itu lemah dalam menguasai *mufradat*. Apalagi ketika pembelajaran bahasa Arab guru meminta siswa menerjemahkan teks bahasa Arab yang sudah di berikan *mufradat*, mereka kelihatan masih bingung dan lupa dengan *mufradat* yang sudah diberikan. Agar siswa tidak lupa dalam menghafal *mufradat* maka dibutuhkan suatu media dalam pembelajaran yang menarik dan kreatif agar anak bisa konsentrasi dan juga fokus dalam mencerna pembelajaran yang sedang dilakukan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Andi Fitra Saputra, S.Pd.I guru bahasa arab SMP Islam Al-Falah Kota Jambi, penulis menemukan bahwa di SMP Islam Al-Falah Kota Jambi belum menggunakan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran bahasa Arab, guru menggunakan media dalam pembelajaran yaitu papan tulis, buku, dan benda-benda yang di kelas. Selain itu bapak Andi juga menyatakan bahwa anak-anak masih sering lupa-lupa dengan *mufradat* yang sudah dipelajari, dan hasil yang didapatkan dari nilai sebagian cukup baik, tetapi masih terdapat siswa yang masih belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

---

<sup>1</sup> Umayah, U. (2019). pengaruh motivasi belajar dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan pemahaman membaca bahasa inggris. *Off English Language Teaching*, 2.

<sup>2</sup> Muradi, A. (2021). Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Dalam Perspektif Gaya Belajar Peserta Didik. *Jurnal Uin-Antasari*, 4–5.

Ada banyak strategi dan metode untuk bisa mengajarkan materi bahasa Arab kepada peserta didik, begitu juga dengan sumber dan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab.<sup>3</sup> Secara umum media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.<sup>4</sup>

Maka dari itu penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran menghafal *mufradat*, sehingga siswa dapat menguasai *mufradat* dengan baik, Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yaitu permainan. permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab salah satunya yaitu permainan teka-teki silang *mufradat* (kosakata).

Permainan teka-teki silang adalah permainan dengan cara mengisi kotak-kotak yang kosong dengan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan. Menurut Nisa Fahmi Huda (2020) Tujuan dari permainan teka-teki silang ini yaitu dapat mengasah kemampuan berpikir cepat dan meningkatkan perbendaharaan *mufradat* yang sudah dimilikinya. <sup>5</sup>Jadi permainan teka-teki silang ini diharapkan dapat meningkatkan hafalan *mufradat* siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pra-eksperimen one group pretest-posttest design dengan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian eksperimen ada perlakuan (*treatment*). Sedangkan dalam penelitian naturalistik tidak ada perlakuan dengan demikian, metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikannya.<sup>6</sup>

---

<sup>3</sup> Sholihah, H. N. (2015). *Penggunaan media teka-teki silang untuk meningkatkan kosakata Bahasa Arab siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama'(MINU) Maudlu'ul Ulum Pandean Malang.*

<sup>4</sup> Supriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1).

<sup>5</sup> Huda, N. F. (2020). Eksperimentasi Media Rubik Berbasis Teka-teki Silang Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X IPS MAN 4 Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019.

<sup>6</sup> sugiyoo. (2015). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif,kualitatif dan R&D.*

Penelitian dilaksanakan di SMP Islam Al-Falah kota jambi, populasi dalam penelitian seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 145 siswa dan sample yan diambil dalam penelitian ini yaitu pada kelas VIII.1 dan VIII.2, Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *Probaility Sampling* dengan Teknik *Cluster Sampling (Area Sampling)*, menurut sugiyono (2015) Teknik *Cluster Sampling* digunakan untuk menentukan sampel bila objek yang akan diteliti atau sumber data yang sangat luas<sup>7</sup>. Misalnya jika pemilihan siswa untuk dipilih sebagai tempat eksperimen suatu media pembelajaran, maka pemilihan per individu pada kelas tertentu akan mengganggu suasana kelas. Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data berupa observasi, tes yaitu pretest dan posttest, dokumentasi digunakan untuk mendukung atau membantu dalam penelitian, Data yang diperoleh tersebut dijadikan sebagai perbandingan setelah diberikan perlakuan melalui media permainan teka-teki silang untuk melihat peningkatan hafalan *mufradat* pada siswa kelas VIII SMP Islam Al-Falah Kota Jambi melalui media permainan teka-teki silang ini maka dilakukan analisis uji beda (t-test)

Dalam penelitian ini peneliti akan mengadakan tes terhadap siswa dalam menghafal *mufradat* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media permainan teka-teki silang, adapun kisi-kisi soal tes sebagai berikut:

**Kisi-Kisi soal Hafalan *Mufradat* Bahasa Arab**

No.	Materi	No Soal	Jumlah
1.	Kegiatan Sehari-Hari Dalam Bahasa Arab Dan Menenal Kosakata Yang Berkaitan	2,3,6,7,10,11,12,13,14 ,16,23,24,25	13
2.	Hobi Dalam Bahasa Arab Dan Menenal Kosakata Yang Berkaitan	1,4,5,8,9,15,17,18,19, 20,21,22	12
Jumlah			25

Alfabeta CV.

<sup>7</sup> sugiyoo. (2015). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif,kualitatif dan R&D*. Alfabeta CV.

Menurut Sugiyono (2015) instrumen yang dikatakan valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.<sup>8</sup>

### 1. Uji Validitas

Surapranata (2009) mengemukakan bahwa validitas adalah suatu tingkatan yang menyatakan bahwa suatu alat ukur telah sesuai dengan apa yang diukur<sup>9</sup>. Para pengembang tes memiliki tanggung jawab dalam membuat tes yang benar-benar valid dan reliabel. Oleh karena itu validitas dapat digunakan untuk melihat secara langsung seberapa jauh suatu instrumen telah berfungsi. Rumus uji validitas item yaitu Rumus *product moment pearson*, Dengan penjelasan, Instrumen dikatakan valid apabila memiliki  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka dapat disimpulkan butir instrumen tersebut valid dan jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  dinyatakan tidak valid. Untuk mempermudah dalam menganalisis data yang telah dikumpulkan maka adapun cara mengolahnya penelitian menggunakan program aplikasi SPSS vers 25.

### 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berkaitan dengan pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Perhitungan reliabilitas instrumen dalam suatu penelitian bertujuan untuk mengetahui konsistensi dan taraf kepercayaan suatu instrumen. Koefisien reliabilitas instrumen dihitung dengan menggunakan rumus *Alpha cronbach*, Cronbach mengatakan bahwa di mana satu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai Cronbach  $> 0,60$ . Apabila variabel mempunyai *cronbach alpha*  $< 0,60$  maka variabel tersebut dikatakan tidak reliabel, sebaliknya *cronbach alpha*  $> 0,60$  maka variabel tersebut reliabel, adapun cara pengolahannya peneliti mencari nilai alpha menggunakan program aplikasi SPSS vers.25

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015) teknis analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik, penelitian ini menggunakan statistik infererensia untuk menganalisis data.<sup>10</sup>

<sup>8</sup> Sugiyoo. (2015). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif,kualitatif dan R&D*. Alfabeta CV.

<sup>9</sup> Surapranata. (2009). *analisis, validitas, reliabilitas dan interpretasi hasil tes (implementasi hasil tes)*. remaja rosda karya.

<sup>10</sup> sugiyoo. (2015). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif,kualitatif dan R&D*.

### 1. Uji normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah skor untuk tiap variabel distribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan teknik analisis *kolmogorov-smirnov* dan untuk perhitungan menggunakan program aplikasi SPSS vers.25.

### 2. Uji homogenitas

Uji homogenitas untuk melihat apakah data *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen homogen atau tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan, dan untuk perhitungan menggunakan program aplikasi SPSS vers.25

### 3. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan perhitungan uji normalitas dan uji homogenitas maka dilakukan analisis data untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Tujuan Uji ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan/peningkatan yang signifikan antara sebelum menggunakan media permainan teka-teki silang dan sesudah media permainan teka-teki silang. Uji hipotesis yang digunakan yaitu rumus uji "t". Dan untuk perhitungan menggunakan program aplikasi SPSS vers.25.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. Hasil Validasi

Hasil uji coba yang dilakukan dengan menggunakan program aplikasi SPSS vers 25 dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Hasil Uji Coba Instrumen

Nomor butir soal	Hasil validasi	Keterangan	
		Valid	Tidak valid (Gugur)
1	0,502	✓	
2	0,504	✓	
3	0,481	✓	
4	0,219		✓
5	0,131		✓
6	0,456	✓	

Alfabeta CV.

7	0,451	✓	
8	0,470	✓	
9	0,439	✓	
10	0,279		✓
11	0,503	✓	
12	0,515	✓	
13	0,538	✓	
14	0,452	✓	
15	0,478	✓	
16	0,504	✓	
17	0,477	✓	
18	0,462	✓	
19	0,534	✓	
20	0,411	✓	
21	0,508	✓	
22	0,478	✓	
23	0,430	✓	
24	0,442	✓	
25	0,478	✓	
Jumlah		22 butir	3 butir

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa butir soal yang tidak valid sebanyak 3 butir soal yakni soal nomor 4,5 dan 10, dinyatakan tidak valid karena indeks validitasnya kurang dari 0,374. Sedangkan yang valid sebanyak 22 butir soal, dinyatakan valid karena indeks validitasnya lebih dari 0,374. Pengambilan keputusan ditetapkan bahwa butir soal dikatakan valid jika memiliki  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan melihat  $r$  product moment  $n-2 = 28$  dengan taraf signifikansi 0,05 maka  $r_{tabel} = 0,374$ . Jadi didapat butir soal tersebut berarti telah gugur dan tidak dapat digunakan. Untuk mempermudah perhitungan, maka jumlah soal 22 dibulatkan menjadi 20 soal, berarti dua butir soal tidak dipakai, butir tersebut nomor 20 dan 25.

## 2. Uji Reliabilitas

Pada penelitian ini uji reliabilitas menggunakan *alpha cronbach* dengan bantuan program aplikasi SPSS ver 25. Dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas yaitu jika nilai *crobach alpha*  $> 0,60$  maka instrumen penelitian dapat dikatakan reliabel.

Sedangkan jika nilai *cronbach alpha* < 0,60 maka instrumen dinyatakan tidak reliabel. Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas 25 butir diperoleh nilai  $r_{11} = 0,879$  yang berarti bahwa soal tersebut reliabel

### 3. Data hasil *Pretest* Dan *Posttest* Kelas VIII.1

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti di SMP Islam Al-Falah kota jambi, pengumpulan data di peroleh melalui *pretest*, *pretest* dilaksanakan sebelum *treatment* (perlakuan) atau pemberian media teka-teki silang untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Hasil perhitungannya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Deskripsi Data *Pretest* Kelas VIII.1**

<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid percent</i>	<i>Cumulative percent</i>
45	2	3,4	6,9	6,9
50	4	6,9	13,8	20,7
55	2	3,4	6,9	27,6
60	4	6,9	13,8	41,1
65	2	3,4	6,9	27,6
70	4	6,9	13,8	62,1
75	3	5,2	10,3	72,4
80	6	10,3	20,7	93,1
85	2	3,4	6,9	100,0
Total	29	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas memperlihatkan bahwa hasil deskripsi data *pretest* yaitu siswa yang mendapat nilai 45 berjumlah 2 orang, siswa yang mendapat nilai 50 berjumlah 4 orang, siswa yang mendapat nilai 55 berjumlah 2 orang, siswa yang mendapat nilai 60 berjumlah 4 orang, siswa yang mendapat nilai 65 berjumlah 2 orang, siswa yang mendapat nilai 70 berjumlah 4 orang, siswa yang mendapat nilai 75 berjumlah 3 orang, siswa yang mendapat nilai 80 berjumlah 6 orang, siswa yang mendapat nilai 85 berjumlah 2 orang.

Sedangkan pengumpulan data diperoleh melalui *posttest*, *posttest* dilaksanakan setelah *treatment* (perlakuan) atau pemberian media teka-teki silang untuk mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik. Hasil perhitungannya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Deskripsi Data Posttest Kelas VIII.1**

<i>Value</i>	<i>frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid percent</i>	<i>Cumulative percent</i>
65	1	1,7	3,4	3,4
70	3	5,2	10,3	13,8
75	3	5,2	10,3	24,1
80	7	12,1	24,1	48,3
85	5	8,6	17,2	65,5
90	7	12,1	24,1	89,7
95	3	5,2	10,3	100,0
Total	29	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas memperlihatkan bahwa deskripsi data hasil *posttest* yaitu siswa yang mendapat nilai 65 berjumlah 1, siswa yang mendapat nilai 70 berjumlah 3 orang, siswa yang mendapat nilai 75 berjumlah 3 orang ,siswa yang mendapat nilai 80 yang berjumlah 7 orang, siswa yang mendapat nilai 85 berjumlah 5 orang, siswa yang mendapat nilai 90 berjumlah 7 orang, siswa yang mendapat nilai 95 berjumlah 3 orang.

**4. Data Hasil *Pretest* Dan *Posttest* Kelas VIII.5**

Pengumpulan data diperoleh melalui *pretest*, *pretest* dilaksanakan sebelum *treatment* (perlakuan) atau pemberian media teka-teki silang untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Hasil perhitungannya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Deskripsi Data *Pretest* Kelas VIII.5**

<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid percent</i>	<i>Cumulative percent</i>
45	1	1,7	3,4	3,4
50	4	6,9	13,8	17,2
55	4	6,9	13,8	31,0
60	4	6,9	13,8	44,8
65	2	3,4	6,9	51,7
70	9	15,5	31,0	82,8
75	2	3,4	6,9	89,7

80	1	1,7	3,4	93,1
90	2	3,4	6,9	100,0
Total	29	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas memperlihatkan bahwa hasil deskripsi data *pretest* yaitu siswa yang mendapat nilai 45 berjumlah 1 orang, siswa yang mendapat nilai 50 berjumlah 4 orang, siswa yang mendapat nilai 55 berjumlah 4 orang, siswa yang mendapat nilai 60 berjumlah 4 orang, siswa yang mendapat nilai 65 berjumlah 2 orang, siswa yang mendapat nilai 70 berjumlah 9 orang, siswa yang mendapat nilai 75 berjumlah 2 orang, siswa yang mendapat nilai 80 berjumlah 1 orang, siswa yang mendapat nilai 90 berjumlah 2 orang.

Sedangkan pengumpulan data diperoleh melalui *posttest*, *posttest* dilaksanakan setelah *treatment* (perlakuan) atau pemberian media teka-teki silang untuk mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik. Hasil perhitungannya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

#### Deskripsi Data *Posttest* Kelas VIII.5

<i>Value</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid percent</i>	<i>Cumulative percent</i>
70	1	1,7	3,4	3,4
75	4	6,9	13,8	17,2
80	5	8,6	17,2	34,5
85	7	12,1	24,1	58,6
90	7	12,1	24,1	82,6
95	4	6,9	13,8	96,6
100	1	1,7	3,4	100,0
Total	29	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas memperlihatkan bahwa deskripsi data *posttest* yaitu siswa yang mendapat nilai 70 berjumlah 1, siswa yang mendapat nilai 75 berjumlah 4 orang, siswa yang mendapat nilai 80 berjumlah 5 orang, siswa yang mendapat nilai 85 yang berjumlah 7 orang, siswa yang mendapat nilai 90 berjumlah 7 orang, siswa yang mendapat nilai 95 berjumlah 4 orang, siswa yang mendapat nilai 100 berjumlah 1 orang.

## 5. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* dari ke

dua kelas sampel berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan teknis analisis *kolmogorov-Smirnov* dan untuk perhitungannya menggunakan program aplikasi SPSS vers 25. Data dikatakan berdistribusi normal apabila signifikansi lebih besar dari 0,05 pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Hasil uji normalitas sebagai berikut:

**Hasil Uji Normalitas Data Pretest**

Kelas	Signifikansi	Kesimpulan
VIII.1	0,191	Normal
VIII.5	0,050	Normal

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil yang diperoleh dengan bantuan program aplikasi SPSS vers 25 menunjukkan bahwa data *pretest* kedua kelas tersebut berdistribusi normal karena diketahui bahwa data kelas VIII.1 memiliki nilai signifikansi  $0,191 > 0,05$ , dan data kelas VIII.5 memiliki nilai signifikansi  $0,050 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil dari perhitungan kedua data tersebut berdistribusi normal.

Selanjutnya hasil uji normalitas data *posttest* dapat dilihat di bawah ini:

**Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Data Posttest**

Kelas	Signifikansi	Kesimpulan
VIII.1	0,067	Normal
VIII.5	0,103	Normal

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa hasil perhitungan dengan menggunakan program aplikasi SPSS vers 25 menunjukkan bahwa data *posttest* dari kedua kelas berdistribusi normal karena di ketahui bahwa data kelas VIII.1 memiliki nilai signifikansi  $0,067 > 0,05$ , dan data kelas VIII.5 memiliki nilai signifikansi  $0,103 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil dari perhitungan kedua data tersebut berdistribusi normal.

## 6. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel memiliki karakter homogen yang sama atau tidak, perhitungan uji homogen dalam penelitian ini menggunakan program aplikasi SPSS vers 25, perhitungan dilakukan untuk menghitung data *pretest* dan *posttest* dimana yang dihitung adalah kelas VIII.1 dan kelas VIII.5. Hasil uji homogenitas tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

**Hasil Uji Homogenitas *Pretest* Dan *Posttest***

Kelas	<i>Levene statistic</i>	Signifikansi	Keterangan
VIII.1	1,574	0,215	Homogen
VIII.5	0,686	0,411	Homogen

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil uji homogenitas pada *pretest* dan *posttest* kelas VIII.1 memperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,215 > 0,05$  dan kelas VIII.5 memperoleh nilai sebesar  $0,411 > 0,05$ . Dari penjelasan tersebut, maka dapat diketahui bahwa semua nilai signifikansi lebih besar dari  $0,05$ , jadi dapat disimpulkan bahwa hasil uji homogen dikatakan homogen. Setelah uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi maka dilanjutkan dengan uji hipotesis penelitian menggunakan rumus uji t.

**7. Pengujian Hipotesis*****Uji paired sample test***

Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan uji t untuk mengetahui perbedaan *pretest* dan *posttest* atau sebelum dan setelah penggunaan media permainan teka-teki silang dalam meningkatkan hafalan *mufradat* bahasa Arab siswa kelas VIII.1 dan VIII.5 SMP Islam Al-Falah kota jambi. Hipotesis alternatif atau  $H_a$  yang diajukan adalah “penggunaan media permainan teka-teki silang dapat meningkatkan hafalan *mufradat* bahasa Arab siswa kelas VIII SMP Islam Al-Falah Kota Jambi”. Sedangkan hipotesis nol atau  $H_0$  yang diajukan adalah “penggunaan media permainan teka-teki silang tidak dapat meningkatkan hafalan *mufradat* bahasa Arab siswa kelas VIII SMP Islam Al-Falah Kota Jambi”.

Dalam pengujian hipotesis peneliti menggunakan bantuan program aplikasi SPSS ver 25, untuk kriteria dalam penerimaan dan penolakan hipotesis adalah Jika nilai signifikansi uji t  $< 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya adanya Peningkatan/perbedaan antara Variabel independent terhadap variabel dependen. Sedangkan jika nilai signifikansi uji t  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Artinya tidak ada peningkatkn/perbedaan antara variabel indenpenden terhadap variabel dependent. Adapun hasil uji hipotesis dalam penlitian sebagai berikut:

**Hasil Uji t**

Kelas	$t_{hitung}$	Signifikansi	Interpretasi
VIII.1	-6,539	0,000	Sig < 0,05
VIII.5	-8,567	0,000	

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis uji t menunjukkan bahwa nilai t pada kelas VIII.1 sebesar -6,539 dan nilai signifikansi 0,000, dan nilai t pada kelas VIII.5 sebesar -8,567 dan nilai signifikansi 0,000. Nilai signifikansi menyatakan lebih kecil dari 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, yang artinya penggunaan media permainan teka-teki silang dapat meningkatkan hafalan *mufradat* bahasa Arab siswa SMP Islam Al-Falah Kota Jambi.

**PEMBAHASAN**

Pada penelitian ini peneliti mengambil dua kelas sampel secara acak yaitu kelas VIII.1 dan kelas VIII.5 sebagai kelas eksperimen. Masing-masing kelas dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan, setiap pertemuan 1 jam pelajaran (80 menit). Kedua kelas diberi perlakuan yang sama yaitu penggunaan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran.

Dalam suatu proses pembelajaran penggunaan media sangatlah penting dalam menentukan keberhasilan proses dalam pembelajaran peserta didik. Dalam proses pembelajaran penguasaan *mufradat* ini, media permainan teka-teki silang adalah salah satu media permainan bahasa yang dapat diterapkan. Selain dikenal banyak masyarakat dan mudah dikerjakan, media permainan ini dapat merangsang minat dan juga mengusir kejenuhan sehingga membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mendalami materi, dan peserta didik akan dituntut untuk lebih teliti dalam mengisi setiap kotak yang tersedia, karena salah satu huruf saja dapat berakibat pada benar atau salahnya jawaban pada isian kotak yang lain. Selain itu, peserta didik pun dapat meningkatkan kreativitas mereka dengan belajar membuat teka-teki silang sendiri atau mengembangkan teka-teki silang yang sudah ada.

Pada uji hipotesis siswa diberi *pretest* terlebih dahulu kemudian setelah perlakuan berupa media permainan teka-teki silang *mufradat* siswa diberi *posttest* untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan setelah diberi perlakuan. Dalam tes yang digunakan pada *pretest*

dan *posttest* digunakan tes kognitif yang terdiri 20 soal yang telah di validasi oleh 3 ahli. Sebelum uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Berdasarkan analisis data dari kelas eksperimen VIII.1 dan VIII.5 yang telah dilakukan. Maka untuk uji normalitas diperoleh bahwa sampel yang diperoleh dari populasi yang berdistribusi normal, hal ini terlihat dari perhitungan hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* dengan nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka dapat diperoleh bahwa data berdistribusi normal sehingga dapat di lanjutkan dengan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas data *pretest* dan *posttest* diketahui data memperoleh nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka nilai *pretest* dan *posttest* memiliki varian homogen. Sehingga uji prasyarat telah terpenuhi maka dilanjutkan dengan uji t, data menunjukkan bahwa nilai signifikansi  $< 0,05$  yaitu pada kelas VIII.1 memperoleh nilai  $0,000 < 0,05$  dan kelas VIII.5 memperoleh nilai  $0,000 < 0,05$ . Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat peningkatan penggunaan media permainan teka-teki silang dalam menghafalan *mufradat* bahasa Arab siswa SMP Islam Al-falah Kota Jambi.

Menurut Hasanah dalam Ali wardhana Manulu dan Dina khairiah (2021) permainan teka-teki silang merupakan salah satu permainan bahasa, permainan ini dapat digunakan sebagai media untuk melatih penguasaan kosakata, keterampilan membaca dan menulis.<sup>11</sup> Adapun tujuan dari permainan teka-teki silang ini menurut Nisa Fahmi Huda (2020) dapat mengasah kemampuan berpikir cepat dan meningkatkan perbendaharaan *mufradat* yang sudah di dimilikinya.<sup>12</sup> Dari pernyataan ini maka dapat dilihat media permainan teka-teki silang adalah media tepat guna karena objek utamanya adalah permainan kata-kata yang memang tepat sasaran bila diaplikasikan dalam pembelajaran *mufradat* (kosakata).

Dari hasil yang diperoleh inilah maka tujuan penelitian untuk mengetahui peningkatan penggunaan media permainan teka-teki silang dalam meningkatkan hafalan *mufradat* bahasa Arab telah tercapai dengan hasil yang baik dan teruji.

---

<sup>11</sup> Manalu, A. wardhana, & Khairiah, D. (2021). peningkatan proses pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar anak usia dasar. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1, 270.

<sup>12</sup> Huda, N. F. (2020). Eksperimentasi Media Rubik Berbasis TeKa-teki Silang Dalam Meningkatkan Penguasaan KosaKata Bahasa Arab Siswa Kelas X IPS MAN 4 Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019.

**PENUTUP**

Media permainan teka-teki silang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran penguasaan *mufradat* bahasa Arab. dalam penelitian ini, peneliti membandingkan sebelum menggunakan media permainan teka-teki silang dan setelah menggunakan media teka-teki silang. Hasil yang didapatkan pada saat *posttest* nilai peserta didik dari kelas VIII.1 dan VIII.5 memiliki nilai yang lebih tinggi setelah menggunakan media permainan teka-teki silang. Hal ini dapat membuktikan bahwa penggunaan permainan teka-teki silang mempunyai dampak yang cukup signifikansi dalam pembelajaran hafalan *mufradat* bahasa Arab. dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan hafalan *mufradat* siswa kelas VIII.1 dan VIII.5 SMP Islam Al-Falah Kota Jambi. Hal ini dapat ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf 0,05, selain itu juga dapat dilihat dari rata-rata hasil *posttest* kelas VIII.1 dan VIII.5 yaitu dengan menggunakan metode eksperimen kelas VIII.1 nilai rata-rata sebesar 82 dengan nilai tinggi 95 dan nilai terendah 65, dan Kelas VIII.5 dari hasil *posttest* memperoleh nilai rata-rata sebesar 85 dengan nilai tinggi 100 dan nilai terendah 70.

## DAFTAR PUSTAKA

- Umayah, U. (2019). pengaruh motivasi belajar dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan pemahaman membaca bahasa inggris. *Off English Language Teaching*, 2.
- Muradi, A. (2021). Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Dalam Perspektif Gaya Belajar Peserta Didik. *Jurnal Uin-Antasari*, 4-5.
- Sholihah, H. N. (2015). *Penggunaan media teka-teki silang untuk meningkatkan kosakata Bahasa Arab siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama'(MINU) Maudlu'ul Ulum Pandean Malang*.
- Supriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1).
- Huda, N. F. (2020). Eksperimentasi Media Rubik Berbasis Teka-teki Silang Dalam Meningkatkan Penguasaan KosaKata Bahasa Arab Siswa Kelas X IPS MAN 4 Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019.
- sugiyoo. (2015). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif,kualitatif dan R&D*. Alfabeta CV.
- Surapranata. (2009). *analisis, validitas, reliabilitas dan interpretasi hasil tes (implementasi hasil tes)*. remaja rosda karya.
- Manalu, A. wardhana, & Khairiah, D. (2021). peningkatan proses pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar anak usia dasar. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1, 270.
- Huda, N. F. (2020). Eksperimentasi Media Rubik Berbasis Teka-teki Silang Dalam Meningkatkan Penguasaan KosaKata Bahasa Arab Siswa Kelas X IPS MAN 4 Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019.