
PERBANDINGAN PENGGUNAAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* DAN *SCRABBLE GAME* DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB

Mutia Khaira
vera.mutiakhaira@gmail.com
Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 1 Pasaman

ABSTRAK

Peserta didik kelas VII semester akhir masih kesulitan dalam menghafalkan kosa kata Bahasa Arab yang berdampak pada minimnya perbendaharaan kosa kata yang didapatnya. Melalui pemanfaatan media pembelajaran menggunakan crossword puzzle dan scrabble game diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil perbandingan penggunaan Media Crossword puzzle dan Scrabble game dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab di MTsN 1 Pasaman. Metode Penelitian yang digunakan adalah eksperimen kuantitatif komparatif dengan cara membandingkan dua variabel melalui hasil pre test dan post tes menggunakan perlakuan media crossword puzzle dan Scrabble game. Berdasarkan data hasil uji analisa Mann-Whitney didapatkan skor signifikansi sebesar 0,037 berbanding $<0,05$ dengan acuan pengambilan keputusan Mann-Whitney. Sementara, skor N-gain kelas kontrol dengan kelas eksperimen yakni 51,3889% banding 48,2667%. Kesimpulan yang didapatkan pada penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan nilai hasil belajar siswa lebih efektif terjadi pada kelas kontrol yang menggunakan metode scrabble game dibandingkan dengan penggunaan metode crossword puzzle pada kelas eksperimen.

Kata kunci: *Crossword Puzzle*, *Scrabble game*, Arab.

ABSTRACT

Seventh grade students in the final semester still have difficulty memorizing Arabic vocabulary which has an impact on the lack of vocabulary they get. Through the use of learning media using crossword puzzles and scrabble games, it is expected to improve Arabic vocabulary mastery in the classroom. This study aims to find out the results of the comparison of the use of Media Crossword puzzle and Scrabble game in improving Arabic vocabulary mastery at MTsN 1 Pasaman. The research method used is a comparative quantitative experiment by comparing two variables through the results of the pre-test and post-test using crossword puzzle and Scrabble game media treatments. Based on the data from the Mann-Whitney analysis test results obtained a significance score of 0.037 compared to <0.05 with the reference for Mann-Whitney decision making. Meanwhile, the N-gain score for the control class and the experimental class was 51.3889% compared to 48.2667%. The conclusions obtained in this study indicate that the increase in the value of student learning

outcomes is more effective in the control class that uses the scrabble game method compared to the use of the crossword puzzle method in the experimental class.

Keywords: Crossword Puzzle, Scrabble Game, , Arabic.

A. PENDAHULUAN

Dari hasil wawancara dengan guru bahasa Arab yang mengajar di kelas VII, Peneliti mendapatkan data bahwa Peserta didik kelas VII semester akhir masih kesulitan menghafalkan Kosakata Bahasa Arab. Permasalahan ini terlihat dari susah mereka mengingat kosakata dengan baik dan benar sehingga perbendaharaan kosakata Bahasa Arab mereka sulit meningkat.¹ Untuk itu peneliti ingin meninjau penggunaan media yang lebih efektif dan efisien serta lebih menarik bagi peserta didik yaitu melalui *crossword puzzle* dan *scrabble game*, untuk meningkatkan kosakata Bahasa Arab peserta didik di MTsN 1 Pasaman.

Oleh sebab itu guru bahasa Arab dan peserta didik perlu memanfaatkan media menggunakan *crossword puzzle* dan *scrabble game* untuk proses pengajaran serta pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas. Desain penelitian ini melalui pelaksanaan pre test serta post test dengan menggunakan soal berupa teka-teki silang dan Scrabble game. Berdasarkan penggunaan media ini, Peneliti ingin Melihat perbandingan penggunaan kedua media tersebut pada peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Arab di MTsN 1 Pasaman. Hasil dari pre test serta post test menggunakan media crossword puzzle dan Scrabble game inilah yang akan menjadi pedoman bagi peneliti untuk melihat hasil dari peningkatan kosakata bahasa Arab di MTsN 1 Pasaman.

Karenanya Peneliti bermaksud menjalankan penelitian terkait teknik pembelajaran Bahasa Arab berjudul Perbandingan penggunaan *Crossword puzzle* dan *Scrabble game* untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab di MTsN 1 Pasaman.

¹ Zulneri Hidayat, *Guru Bahasa Arab Kelas VII MTsN 1 Pasaman*, (Wawancara: 9 Juli 2020).

B. KAJIAN TEORI

Media pembelajaran merupakan tehnik mengantarkan pesan pembelajaran antara pengajar dan pembelajar agar pembelajar kuasa menerima ataupun menangkap pesan dengan mudah sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

Media adalah instrument yang digunakan oleh guru yang dapat membantu proses pembelajaran karena kuasa membantu mempermudah peserta didik memahami materi yang diberikan guru.

Crossword Puzzle (teka-teki silang) dan *Scrabble Game* (susun huruf) sebagai Media Pembelajaran adalah di antara media pembelajaran yang digunakan dalam belajar kosakata bahasa asing.

Crossword Puzzle (Teka-teki silang) sebagai Media Pembelajaran berbentuk teka-teki kata dalam kotak persegi hitam putih yang bertujuan untuk menuliskan satu huruf di tiap kotak putih guna membuat sejumlah kata sesuai isyarat dan petunjuk yang diberikan. Kotak hitam menunjukkan di mana kata itu berakhir.²

Berikut sejumlah langkah yang bisa dijalankan untuk merancang *crossword puzzle* menurut Zaini, Munthe dan Aryani (2008):³

Tulis kata kunci, tema ataupun nama yang berkaitan dengan materi. Selanjutnya buatlah jaringan (grid) yang bisa diisikan dengan sejumlah kata yang sudah dipilih (seperti pada TTS). Buatlah juga beberapa pertanyaan yang jawabannya mengarah kepada jawaban selanjutnya. Pendidik dapat membagikan teka-teki tersebut ke peserta didik boleh perorangan ataupun kelompok. Jangan lupa memberi batasan waktu untuk bekerja. Setelah peserta didik mampu menyelesaikan dengan baik, berikan reward ke peserta didik ataupun kelompok yang bekerja paling cepat serta paling akurat.

Cara pengaplikasian *crossword puzzle* selaku media pembelajaran yakni Pengajar pertama-tama memperagakan lebih dulu permainan *crossword puzzle*/ Teka-Teki Silang ke peserta didik, lalu memberitahu

² Claire, *Easy English Crossword puzzles*, (USA: Eardley Publications Saddle Brook, 2010), hal.6

³ Hisyam zaini, et al. *Strategi Pembelajaran Aktif*. (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani). 2008.

cara mainnya. Sebelum Pengajar memperagakan permainan, Pengajar membuat Crossword puzzle sesuai materi yang akan diajarkan. Caranya, Pengajar mempersiapkan materi yang akan diajarkan. Setelah penyajian materi, pendidik membuat pertanyaan dan jawaban singkat misal jenisnya sinonim, antonim, ataupun akronim dan lain sebagainya. Berikan sejumlah ruang kosong untuk mengisi sejumlah huruf yang sesuai yang mencakup ruang mendatar serta menurun.

Penggunaan *Scrabble Game* sebagai Media Pembelajaran. Peneliti memanfaatkan papan permainan menyusun huruf yang akan dimainkan oleh 2 atau 4 orang dengan mengumpulkan poin menurut nilai kata yang terbentuk oleh keping huruf pada papan permainan atau game board yang berbentuk kotak-kotak. Papan permainan tersebut membentuk kata persegi atau silang (15 baris dan 15 kolom).⁴

Permainan *Scrabble* dapat digunakan sebagai salah satu teknik edukasi dalam mengajar kosakata. Melalui *Scrabble*, peserta didik bereksperimen, menemukan, dan berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Lewis dan Bedson, bermain game di kelas mengembangkan kemampuan untuk bekerja sama, kompetitif, dan bekerja untuk mencapai tujuan tertentu. Saat peserta didik bermain *scrabble game* mereka diminta menyusun kata per karakter. Kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan mengeja mereka karena mereka dapat berbagi kemampuannya dengan teman-teman mereka dan memeriksa ejaan yang benar di kamus.⁵

Scrabble dapat meredakan ketegangan dan membantu peserta didik menghindari kebosanan belajar koskata. Banyak teknik untuk guru berlatih untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik. Namun penggenjotan merupakan salah satu cara untuk mencapainya menghafal kosakata. *Scrabble* membantu peserta didik mencapai hafalan dengan cara menyenangkan. Saat peserta didik bermain *scrabble*, mereka pasti

⁴ Christopher, *The Scrabble*, (Retrieved from <http://www.history.com/exhibits/toys/scrabble>: 2017)

⁵ Lewis G & Bedson, *Games for Children*, (New York: Oxford University Press, 1999)

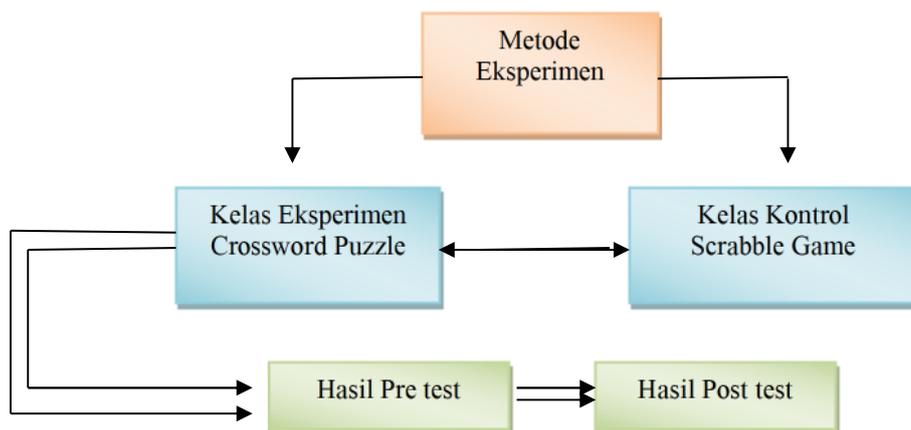
mengekspos pengulangan kata. Para peserta didik juga dapat menguatkan kosakata mereka dengan bermain *scrabble* di kelas. Karenanya *scrabble game* adalah salah satu permainan memori yang bisa dipergunakan pada pembelajaran Bahasa Arab.

Penggunaan media berupa game atau permainan ini membantu peserta didik mengenal Mufradat dalam materi pembelajaran.

Belajar bahasa tidak terlepas dari kosakata atau mufradat dalam Bahasa Arab. Ini akan mendukung peserta didik sebagai pembicara untuk mengungkapkan ide, pendapat, dan perasaannya dalam berkomunikasi. Menurut Nation "Pentingnya kosakata telah diabaikan, ketika orang mulai menyadari bahwa belajar kosakata memang bukan permasalahan yang mudah". Bahasa tidak dapat digunakan untuk menjelaskan semua informasi tanpa adanya kosakata, Itulah sebab mengapa kosakata menjadi bagian penting dari bahasa.⁶

Pada Bahasa Arab pembagian kata dibagi kepada tiga bagian yakni: Isim, Fi'il serta Huruf. Kata benda, Kata kerja serta selain kata benda dan kata kerja yang dikenal dengan sebutan huruf.

Kerangka Konseptual



⁶ Nation ISP, *Learning Vocabulary in Another Language*, (Cambridge: Cambridge University Press, 2001)

C. METODOLOGI PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan adalah Eksperimen Kuantitatif Komparatif. Peneliti akan membandingkan dua Variabel melalui hasil pre test serta post tes. Pembelajaran kosakata Bahasa Arab menggunakan perlakuan media *crossword puzzle* di kelas eksperimen. Sementara di kelas kontrol, Peneliti akan memberlakukan pembelajaran dengan menggunakan media *Scrabble game*.

Populasi yang akan diteliti ialah peserta didik kelas di MTsN 1 Pasaman yang merupakan kumpulan dari peserta didik yang mempunyai karakter serta latar belakang serta kemampuan yang berbeda dari tingkatan kelas. Dalam penelitian berikut, peneliti mengambil populasi peserta didik kelas VIII di MTsN 1 Pasaman, Sumatera Barat. Populasi ini terdiri 7 lokal yang jumlah siswanya berkisar dari 32 sampai dengan 41 orang peserta didik per lokal yang memiliki tingkat kecerdasan dan kepatuhan yang rata-rata tidak jauh berbeda dibanding kelas lainnya.

Sebagai sampel penelitian, peneliti mengambil dua kelas secara acak guna digunakan sebagai sampel penelitian berikut. Sampel pada penelitian berikut ialah kelas VIII.5 yang mencakup 40 orang peserta didik yang ditunjuk sebagai kelas eksperimen dengan perlakuan *Crossword puzzle* dan kelas VIII.7 terdiri dari 41 orang peserta didik dengan ditunjuk sebagai kelas kontrol dengan perlakuan *scrabble game*. Pada penentuan kelas eksperimen, peneliti mempergunakan teknik sampel random (*random sampling*).

Peneliti menjadikan peserta didik kelas VIII (DELAPAN) sebagai Subyek Penelitian. Peserta didik yang berjumlah lebih kurang 40 orang berjenis kelamin laki-laki serta perempuan. Peserta didik Kelas VIII merupakan peserta didik yang baru naik tingkat dari kelas VII. Cara belajar dan sistim yang berbeda mereka terima dari guru kelas VII dan Guru kelas VIII memperlihatkan karakteristik cara belajar peserta didik sebenarnya. Nantinya peneliti akan memberikan pretest sebelum perlakuan menggunakan media *crossword puzzle* dan *scrabble game* dan memberikan peserta didik posttest setelah perlakuan menggunakan teknik

crossword puzzle dan permainan Scrabble. Peneliti mengambil dua kelas selaku kelas eksperimen serta kelas kontrol. Desain penelitian disajikan sebagai berikut:

K1 : T1 X1 T2

K2 : T1 X2 T2

K1 : Kelompok 1 atau Crossword Puzzle

K2 : Kelompok 2 atau *Scrabble game*

T1 : Pre test

T2 : Post test

X1: Perlakuan dengan (mengajarkan berbicara menggunakan crossword puzzle)

X2: Perlakuan dengan (mengajarkan berbicara menggunakan scrabble game)⁷

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen berperan penting dalam suatu penelitian untuk mengumpulkan data sebagai bahan eksperimen atau percobaan. Instrumen yang digunakan adalah test soal kosakata atau mufradat. Test diberikan sebelum dan sesudah peserta didik diajarkan menggunakan crossword puzzle dan *scrabble game* di setiap kelompok kelas.

Dalam penelitian ini, Peneliti memilih instrument berupa pilihan ganda dengan alasan sebagai berikut:1) Ini adalah jenis test objektif, 2) Mudah untuk dinilai, 3) Cara menjawab tes seperti ini mudah oleh peserta didik. Peneliti melakukan pre test guna mengetahui sejauh apa penguasaan kosakata peserta didik. Setelah dilaksanakan perlakuan, peneliti melakukan post test guna mengetahui perbedaan hasil pre test serta post test peserta didik tersebut.

Hipotesis Statistika

⁷ Setiyadi A.B, *Metode Penelitian Untuk Pengajaran Bahasa Asing*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006),h. 132

Rumusan hipotesis penelitian berikut ialah:

H_0 : Tak terdapat perbedaan signifikan pada penguasaan kosakata peserta didik setelah diajarkan dengan perlakuan melalui media crossword puzzle dan *scrabble game*.

H_1 : Ada perbedaan yang signifikan pada penguasaan kosakata peserta didik setelah diberikan perlakuan dengan media crossword puzzle dan *scrabble game*.

Kriteria untuk menerima Hipotesis ialah:

1. H_0 diterima bila hasil hitung lebih kecil dari hasil table
2. H_1 diterima bila hasil hitung lebih besar dari hasil table

D. PEMBAHASAN

Data hasil *pretest* yang peneliti lakukan terhadap kelas kontrol didapatkan data skor nilai bahasa Arab siswa pada kelas kontrol. Hasil analisis distribusi frekuensi skor bahasa Arab pada kelas kontrol dengan penerapan *scrabble game* bisa diamati ditabel di bawah.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Skor Pretest Kelas Kontrol

Interval		Frekuensi	Persentase
65	71	2	4,87804878
72	78	0	0
79	85	9	21,9512195
86	92	22	53,6585366
93	99	7	17,0731707
100	106	1	2,43902439
Jumlah		41	100

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas terlihat skor pretest bahasa Arab pada kelas kontrol dengan menggunakan instrumen pretest berupa soal yang terdiri dari 50 item yang mencakup *Isim*, *Fi'il* dan Huruf.

Soal disajikan dalam bentuk pilihan ganda yang mencakup atas 4 pilihan yakni, A, B, C, serta D. Soal diberikan secara online melalui aplikasi Google Form. Skor terendah yang didapatkan oleh siswa adalah 65 sedangkan skor tertinggi adalah 100. Frekuensi terbesar untuk skor pretest ini terdapat pada rentang 86 hingga 92 yang diperoleh oleh sekotara 22 orang siswa.

Data hasil *pretest* yang peneliti lakukan terhadap kelas kontrol didapatkan data skor nilai bahasa Arab siswa yang ditampilkan, peneliti lakukan analisis untuk mengetahui distribusi frekuensi skor bahasa Arab siswa pada kelas kontrol dengan mempergunakan aplikasi SPSS 26. Hasil analisis distribusi frekuensi skor bahasa Arab pada kelas kontrol dengan penerapan *scrabble game* bisa diamati ditabel di bawah.

Tabel 2. Frekuensi Skor Pretest Kelas Eksperimen

Interval		Frekuensi	Persentase
50	57	1	2,5
58	65	2	5
66	73	8	20
74	81	18	45
82	89	0	0
90	97	11	27,5
		40	100

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas terlihat skor pretest bahasa Arab pada kelas eksperimen dengan menggunakan instrumen pretest berupa soal yang terdiri dari 50 item yang mencakup *Isim*, *Fi'il* dan Huruf. Soal disajikan dalam bentuk pilihan ganda yang mencakup 4 pilihan yakni, A, B, C, serta D. Soal diberikan secara online melalui aplikasi Google Form. Skor terendah yang didapatkan oleh siswa adalah rentang 50-57 sedangkan skor tertinggi adalah rentang 90-97. Frekuensi terbesar untuk skor pretest ini terdapat pada rentang 74 hingga 81 yang diperoleh oleh 18 orang siswa.

Peneliti menggunakan dua syarat analisis di penelitian eksperimen berikut, yakni uji homogenitas serta normalitas. Uji tersebut digunakan untuk menguji data yang didapatkan pada kegiatan *pretest* serta *posttest* di atas, agar data tersebut dapat di proses pada tahap selanjutnya sesuai dengan kondisinya, sehingga pengujian hipotesis yang peneliti lakukan dapat menggambarkan keadaan sebenarnya dari kondisi nyata di sekolah.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Dengan Mempergunakan Software Spss

26

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	13,857	1	79	,368
	Based on Median	5,723	1	79	,019
	Based on Median and with adjusted df	5,723	1	47,490	,021
	Based on trimmed mean	10,898	1	79	,001

Jika dibandingkan dengan skor signifikansi yang peneliti peroleh dari skor *pretest* di atas yakni 0,368 maka nilai signifikasinya lebih besar dari 0,05 ($0,368 < 0,05$), maka bisa peneliti simpulkan bahwa data skor *posttest* kelas eksperimen dan kontrol di atas bersifat homogen sehingga data tersebut cukup akurat jika digunakan untuk pengujian hipotesis.

Tabel 4. Uji Normalitas Komogorov-Smirnov

Tests of Normality							
	Kelompok Kelas	Kolmogorov- Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statisti c	df	Sig.	Sta tistic	df	Sig.
Nilai Hasil Belajar	Kelas Eksperimen	,253	40	,000	,860	40	,000
	Kelas Kontrol	,195	41	,000	,889	41	,001

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil analisis tersebut jika skor signifikansi 0,00...dst jika dibandingkan dengan persyaratan bahwa skor signifikansi harus di atas 0,05 untuk dianggap berdistribusi normal, maka dapat diambil kesimpulan bahwa data skor *posttest* kelas kontrol dan eksperimen tersebut tidaklah terdistribusi secara normal. Maka untuk analisis uji hipotesis yang peneliti lakukan tidaklah tepat dengan metode parametrik yakni *independent t-test* sehingga peneliti memutuskan uji hipotesis dijalankan mempergunakan metode non-parametrik dengan uji Mann-Whitney.

Tabel 5. Hasil Uji Analisa Mann-Whitney

Test Statistics ^a	
	Hasil Belajar Siswa
Mann-Whitney U	602,500
Wilcoxon W	1422,500
Z	-2,086
Asymp. Sig. (2- tailed)	,037

a. Grouping Variable: Kelas

Menurut data hasil uji analisa Mann-Whitney tersebut, didapatkan skor signifikansi sebesar 0,037. Jika taraf signifikansi ini dibandingkan dengan acuan pengambilan keputusan Mann-Whitney maka $0,037 < 0,05$, sehingga bisa disimpulkan bahwasanya hipotesis a (H_a) atau hipotesis 1 diterima. Pada bab sebelumnya dijelaskan bahwa hipotesis 1 penelitian berikut ialah “Terdapat perbedaan signifikan dalam penguasaan kosakata peserta didik setelah diberi perlakuan dengan media *crossword puzzle* dan *scrabble game*. Hal ini berarti bahwa *crossword puzzle* dan *scrabble game* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar bahasa Arab siswa. Untuk melihat besar efektifitas pengaruh perlakuan tersebut maka dilakukanlah uji *Normalized Gain* atau disingkat N-Gain.

Berdasarkan tabel hasil perhitungan N-gain yang sebelumnya telah di analisis dengan menggunakan SPSS versi 26 bisa diamati bahwasanya nilai N-gain kelas eksperimen yang mendapat perlakuan *crossword puzzle* adalah 48,2667 termasuk dalam kategori kurang efektif. Sementara kelas kontrol yang mendapat perlakuan *scrabble game* memiliki skor N-gain 50,13889 jika dibandingkan dengan tabel kategori N-gain di atas masih dimasukkan dalam kelompok kurang efektif. Namun jika skor N-gain kelas eksperimen serta kontrol dibandingkan maka kelas kontrol yang mendapatkan perlakuan *scrabble game* pada kegiatan pembelajaran bahasa Arab mempunyai tingkat efektivitas yang lebih baik dibanding kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan *crossword puzzle* pada mata pelajaran yang sama.

Hasil uji N-gain kelas kontrol memperlihatkan bahwa terjadi perbedaan hasil belajar siswa sebelum serta setelah diberikan perlakuan *scrabble game* sebesar 51,3889 %. Artinya ada peningkatan nilai siswa sebesar 51,3889 % dari skor rata-rata sebelum diberi perlakuan *scrabble game*. Skor N-gain terendah mendapatkan skor minus (-) yakni sebesar -16,67 % dikarenakan adanya nilai salah seorang siswa yang mengalami penurunan. Sementara skor N-gain maksimal adalah 100 yang berarti bahwa terjadi peningkatan skor nilai hasil belajar siswa hingga 100% dari skor sebelum diberi perlakuan *scrabble game*.

Pada kelas eksperimen, hasil uji N-gain juga menunjukkan terjadinya perbedaan hasil belajar siswa sebelum serta setelah diberikan perlakuan *crossword puzzle*, yaitu terjadi peningkatan skor N-gain sebesar 48,2667 % sebelum diberi perlakuan *crossword puzzle*. Skor N-gain terendah pada kelas eksperimen adalah -13,13% yang berarti bahwa ada salah seorang siswa yang hasil belajarnya mengalami penurunan setelah diberi perlakuan *crossword puzzle*. Sedangkan skor maksimal adalah 100% yang berarti bahwa terjadi peningkatan sebesar 100% hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan *crossword puzzle*.

Jika dibandingkan, skor N-gain kelas kontrol dengan kelas eksperimen yakni 51,3889% banding 48,2667%, maka dapat kita simpulkan bahwasanya peningkatan nilai hasil belajar siswa lebih efektif terjadi di kelas kontrol yang menggunakan metode *scrabble game* dibandingkan dengan penggunaan metode *crossword puzzle* pada kelas eksperimen. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa *scrabble game* lebih baik diterapkan daripada *crossword puzzle* guna membantu meningkatkan hasil belajar dan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa MTsN 1 Pasaman.

E. PENUTUP

Data hasil uji analisa Mann-Whitney di didapatkan skor signifikansi sebesar 0,037. Jika taraf signifikansi ini dibandingkan dengan acuan pengambilan keputusan Mann-Whitney maka $0,037 < 0,05$, sehingga *crossword puzzle* dan *scrabble game* memberi pengaruh pada hasil belajar bahasa Arab siswa. Hasil uji N-gain kelas eksperimen juga memperlihatkan terjadinya perbedaan hasil belajar siswa sebelum serta setelah diberi perlakuan *crossword puzzle*, yaitu terjadi peningkatan skor N-gain sebesar 48,2667 % sebelum diberi perlakuan *crossword puzzle*. Skor N-gain terendah pada kelas eksperimen adalah -13,13% yang berarti bahwa ada salah seorang siswa yang hasil belajarnya mengalami penurunan setelah diberi perlakuan *crossword puzzle*. Sedangkan skor maksimal adalah 100% yang berarti terjadi peningkatan sebesar 100% hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan *crossword puzzle*. Skor N-gain

kelas kontrol dengan kelas eksperimen yakni 51,3889% banding 48,2667%, maka bisa disimpulkan bahwasanya peningkatan nilai hasil belajar siswa lebih efektif terjadi di kelas kontrol yang menggunakan metode scrabble game dibandingkan dengan penggunaan metode crossword puzzle pada kelas eksperimen.

Hasil penelitian berikut diharapkan mampu menjadi rujukan kepada sejumlah guru lainnya terutama guru Bahasa Arab MTsN 1 Pasaman untuk membantu peningkatan hasil belajar dan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Sedangkan bagi siswa sendiri dapat dijadikan rekomendasi untuk membantu mereka dalam belajar bahasa Arab agar dapat memperkaya kosakata yang mereka miliki sehingga lebih mudah dalam memahami dan mengaplikasikan bahasa Arab dalam kehidupannya terutama membedakan kata *isim*, *fi'il* dan *huruf*.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Aprianto, Mahyudin Ritonga, Yoni Marlius, Raihan Nusyur. 2020. The Influence of Using Audio-Lingual Method on Students' Speaking Skill in Madrasah Diniyah Takmiliah Awwaliyyah, Izdihar : Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature, Vol. 3, No. 2, (2020), pp. 147-160 <https://doi.org/10.22219/jiz.v3i2.12514>
- Christopher. 2017. *The Scrabble* Retrieved from <http://www.history.com/exhibits/toys/scrabble>
- Claire, E. 2010. *Easy English Crossword Puzzle*. USA: Eardley Publications saddle Brook
- Hidayat, Zulneri. 2020. Guru Bahasa Arab kelas VII MTsN 1 Pasaman, wawancara pribadi, 09 Juli.
- Lewis, G & Bedson, G. 1999. *Games for Children*. New York: Oxford University Press.
- Mubasyira, Muthi'ah, Sigit Widyarto. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Permainan Scrabble terhadap keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas X SMA Tugu Ibu, Depok jawa Barat. Universitas Indraprasta PGRI. Vol.09 (3), 323-335
- Nation, I.S.P. 2001. *Learning Vacabulary in Another Language*. Cambiridge: Cambridge University Press.
- Ridwan, Rendra, M., Alvanoov. Z. Mansoor, Ifa S. Mustika Dara. 2013. Perancangan Game Puzzle sebagai Media Pembelajaran Aksara Sunda untuk Remaja. Institut teknologi Bandung: jurnal Komunikasi Visual dan Multimedia. Vol.5 No.1, 27-42

- Ritonga, Mahyudin, Apri Wardana, Talqis Nurdianto, Martin Kustati, Rehani, Ahmad Lahmi, Yasmadi, Pahri. 2020. E-learning process of maharah qira'ah in higher education during the COVID-19 pandemic, *International Journal of Higher Education*, Vol. 9, No. 6, (2020), pp. 227-235.
- Ritonga, Mahyudin, Alwis Nazir, Sri Wahyuni. 2016. Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kota Padang, *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, Vol. 3, No. 1, (2016), pp. 1-12.
- _____, Alwis Nazir, Sri Wahyuni. 2020. Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Dialektika Revolusi Industri 4.0, (Yogyakarta: Depublish, 2020), 6.
- _____, Hafni Bustami, Riki Saputra, Rosniati Hakim, Mursal, Shofwan Karim Elhusen, Yoni Marlius. 2020. Reformulating the arabic language teaching materials within the framework of generating new cadres of Tarjih and Tajdid Ulama, *International Journal of Advanced Science and Technology*, Vol. 29, No. 7, (2020), pp. 185-190.
- _____, Hendro Widodo, Munirah, Talqis Nurdianto. 2021. Arabic Language Learning Reconstruction as a Response To Strengthen Al-Islam Studies at Higher Education, *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, Vol. 10, No. 1, (2021), pp. 355-363
- Sartika, Fitria, Mahyudin Ritonga. 2020. Ta'tsir Isti'mal al-Wasa'il al-Sam'iyyah al-Bashariyyah 'ala Nata'ij Ta'lim Mufradat al-Lughah al-'Arabiyyah Lil Fashl al-Rabi' fi al-Madrasah al-Ibtida'iyyah al-Islamiyyah al-Hukumiyyah Parambahan Lamposi Payakumbuh. *Jurnal Alfazuna: Jurnal Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, Vol. 4, No. 2, (2020), pp. 144-154.
- Setiyadi, A. 2006. *Metode Penelitian untuk Pengajaran bahasa Asing*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Supriadi Ansyah, Mahyudin Ritonga, Fitri Alrasi. 2020. Sistem Kaji Dudaq Sebagai Strategi Pembelajaran Maharah al-Qira'ah di Madrasah Batang Kabung, *Arabi: Journal of Arabic Studies*, Vol. 5, No. 2, (2020), pp. 191-200. <http://dx.doi.org/10.24865/ajas.v5i2.257>
- Susanti, Elvia, Mahyudin Ritonga, Bambang. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa, *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, Vol. 4, No. 1, (2020), pp. 179-192