

***Application of Mufrodat Quiz Game Media to Improve Vocabulary Mastery of Grade VIII Students of the Medan IRA College Foundation***

**Putra<sup>1</sup>, Zulfahmi Lubis<sup>2</sup>, Akmal Walad Ahkas<sup>3</sup>**

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

<sup>1</sup>putraadityaaja1@gmail.com, <sup>2</sup>zulfahmilubis@uinsu.ac.id,

<sup>3</sup>akmalwaladahkas@uinsu.ac.id\*

**ABSTRACT**

*This study's objective is to provide students with solutions to problems that must be addressed when learning Arabic, namely: 1) When learning Arabic, why do students at MTs Class VIII IRA Medan College Foundation experience boredom and sleepiness? is going on? 2) When learning Arabic, how do students at MTs Class VIII IRA Medan College Foundation feel engaged and happy? 3) Is it possible for the Application of Mufrodat (Vocabulary) Quiz Game Media to engage students and enhance their Arabic vocabulary mastery? Therefore, the researcher intends to use the Mufrodat (Vocabulary) Media Quiz Game to increase students' active participation in Arabic learning and mastery of mufrodat (vocabulary). Classroom Action Research, or CAR, is the method that researchers employ. Students in Class VIII as research subjects. Observation and practice questions were used for data collection. Descriptive qualitative and quantitative data analysis was used. This study was carried out in two stages by researchers, and each stage required two meetings. The first meeting took place on January 19, 2023, and the second meeting took place on January 20. The researcher used the mufrodat quiz game media on class VIII students in stage I (meetings I and 2), and the results showed an increase in learning activity and student learning values. This is demonstrated by the number of students who increased their KKM scores at the first meeting, which was six students, and by the number of students who completed the KKM scores of the 21 students who participated in the practice questions, which did not meet the specified Minimum Completeness Criteria. i.e. 85 percent and must be increased. The researcher carried out phase II to address the flaws discovered in stage I. At this stage, the research was also carried out in two meetings, on February 9 and February 10, 2023. Meetings I and 2 demonstrated a significant rise in stage II. This is demonstrated by the fact that the number of students who achieved the KKM score increased from 10 students in the first stage to 14 students in stage II of the first meeting. In the second meeting, the number of students who achieved individual completeness scores or the minimum completeness of 21 students who participated in the practice questions increased to 18 students. In other words, the mufrodat mastery (vocabulary) results have improved as a result of using the mufrodat quiz game media because they met the study's Minimum Mastery Criteria..*

**Keywords: Media Quiz Game Mufrodat; Penguasaan Mufrodat (Kosakata); Peserta Didik**

## **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan solusi kepada siswa atas permasalahan yang harus dihadapi ketika belajar bahasa Arab, yaitu: 1) Ketika belajar bahasa Arab, mengapa siswa MTs Kelas VIII Yayasan Perguruan Tinggi IRA Medan mengalami kebosanan dan kantuk? sedang terjadi? 2) Ketika belajar bahasa Arab, bagaimana siswa MTs Kelas VIII Yayasan Perguruan Tinggi IRA Medan merasa terlibat dan senang? 3) Mungkinkah Aplikasi Media Permainan Kuis Mufrodat (Kosakata) dapat melibatkan siswa dan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab mereka? Oleh karena itu, peneliti bermaksud menggunakan Media Game Kuis Mufrodat (Kosakata) untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran bahasa Arab dan penguasaan mufrodat (kosakata). Penelitian Tindakan Kelas, atau PTK, adalah metode yang digunakan peneliti. Siswa kelas VIII sebagai subjek penelitian. Pengamatan dan latihan soal digunakan untuk pengumpulan data. Analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif digunakan. Penelitian ini dilakukan dalam dua tahap oleh peneliti, dan setiap tahap membutuhkan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama berlangsung pada tanggal 19 Januari 2023, dan pertemuan kedua berlangsung pada tanggal 20 Januari. Peneliti menggunakan media permainan kuis mufrodat pada siswa kelas VIII tahap I (pertemuan I dan 2), dan hasilnya menunjukkan peningkatan kegiatan belajar dan nilai belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah siswa yang meningkat nilai KKM pada pertemuan pertama yaitu enam siswa, dan jumlah siswa yang menyelesaikan nilai KKM dari 21 siswa yang mengikuti latihan soal tidak memenuhi syarat. Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditentukan. yaitu 85 persen dan harus ditingkatkan. Peneliti melakukan tahap II untuk mengatasi kekurangan yang ditemukan pada tahap I. Pada tahap ini, penelitian juga dilakukan dalam dua pertemuan, yaitu pada tanggal 9 Februari dan 10 Februari 2023. Pertemuan I dan 2 menunjukkan peningkatan yang signifikan pada tahap II. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM meningkat dari 10 siswa pada tahap pertama menjadi 14 siswa pada tahap II pertemuan pertama. Pada pertemuan kedua, jumlah siswa yang mencapai nilai ketuntasan individual atau ketuntasan minimal 21 siswa yang mengikuti latihan soal bertambah menjadi 18 siswa. Dengan kata lain, hasil penguasaan mufrodat (kosa kata) mengalami peningkatan akibat penggunaan media permainan kuis mufrodat karena memenuhi Kriteria Penguasaan Minimal pembelajaran.

**Kata Kunci: Media Quiz Game Mufrodat; Penguasaan Mufrodat (Kosakata); Peserta didik**

## **INTRODUCTION**

Instruksi adalah tindakan yang normal untuk setiap individu di planet ini. Pelatihan tidak dapat dipisahkan dari semua latihan manusia. Kata "pendidikan" berasal dari kata "pelajar," dan akhiran "mendidik" ditambahkan. Pendidikan didefinisikan dalam beberapa detail. Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan pendidikan sebagai "upaya manusia untuk mengubah sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok dalam upaya mendewasakan manusia" melalui pengajaran dan latihan. lebih baik.

Sekolah di Indonesia dibagi menjadi pelatihan formal, santai dan non formal. Pendidikan yang diselenggarakan untuk memberikan pelatihan secara terstruktur

dan berjenjang dikenal dengan pendidikan formal. Contoh: Sekolah menengah, perguruan tinggi, sekolah dasar, dan sekolah menengah Pendidikan yang diberikan secara tidak terstruktur dalam keluarga disebut pendidikan informal. Pemberian latihan berbasis masyarakat adalah pendidikan nonformal. Untuk mencapai tujuan pendidikan, sejumlah komponen dalam pendidikan saling bersinergi untuk saling mendukung. Guru, siswa, materi pelajaran, media, dan evaluasi semuanya termasuk dalam komponen ini. Karena kemampuan seorang guru menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, maka pendidik atau guru merupakan unsur pengajaran yang memegang peranan penting dan utama. Melalui interaksi pengajaran dan komunikasi yang dilakukan, tanggung jawab guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Kelancaran komunikasi ini sangat menentukan keberhasilan penyampaian materi. Dengan berlalunya waktu dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sarana komunikasi yang dilakukan selalu berkembang. Pergeseran nyata dalam kehidupan sosial, ekonomi, budaya, dan pendidikan telah terjadi sebagai hasil dari kemajuan ilmu pengetahuan. Jadi instruksi tidak ditinggalkan seiring waktu, membuat perubahan dan reformasi sangat penting.

Karena mempelajari bahasa asing berbeda dengan mempelajari bahasa ibu Anda, prinsip dasar pembelajaran juga bisa sangat berbeda, dalam hal proses pembelajaran, materi, dan metode. Karena bahasa merupakan suatu sistem yang tersusun dari sejumlah bagian dan aspek yang mengkaji hal yang berbeda tetapi masih berkaitan satu sama lain, maka pembelajaran bahasa perlu melibatkan sejumlah bagian atau bidang studi yang selalu berhubungan satu sama lain. Bahasa bukanlah sesuatu yang datang secara alami, seperti menyusui, buang air kecil, atau berhubungan seks; melainkan hasil kerja keras dan membutuhkan fasilitas serta lingkungan yang mendukung untuk belajar. Aspek mendasar dari pembelajaran bahasa adalah transformasi dan transmisi kemampuan atau keterampilan tertentu. Aspek keterampilan bahasa biasanya dibagi menjadi empat kategori: keterampilan berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan. Pada dasarnya, setiap anak mampu mempelajari setiap bahasa. Namun, meskipun belajar bahasa asing cenderung lebih menantang, belajar bahasa ibu umumnya lebih berhasil. Setidaknya ada dua faktor penting yang harus disalahkan untuk ini: Pertama, perbedaan tujuan; kedua, perbedaan kemampuan mendasar; ketiga, lingkungan belajar; dan keempat, fasilitas belajar.

Mempelajari bahasa dengan baik membutuhkan latihan yang sistematis. Sistematis artinya dilakukan dengan tahapan yang logis berdasarkan tingkat penguasaan materi, gaya belajar, usia, dan motivasi peserta. Dengan kata lain, belajar bahasa Arab yang baik berarti memahami bagaimana setiap orang berbeda. Akibatnya, prinsip-prinsip prioritas penyajian, gradasi, pendalaman, motivasi, dan pemantapan digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab sebagai bahasa asing. Harold E. Palmer mengemukakan ide-ide ini. (هارلد بالمر) dalam bukunya tahun 1964 "Prinsip Kajian Bahasa" dan 1408 H menjadi topik pembahasan di LPBA. (معهد العلوم الإسلامية العربية) Institut Pengajaran Bahasa Arab Menurut Stevick (1976), belajar bahasa asing dengan motivasi instrumental dan sikap belajar defensif sangat

berkaitan. Di sisi lain, orang-orang yang reseptif dan termotivasi secara integratif terkait erat. Lebih dari 300.000.000 orang berbicara bahasa Arab, yang dituturkan oleh sekitar 20 negara. Jelas, itu adalah bahasa yang paling penting bagi ratusan juta umat Islam di seluruh dunia, apakah mereka Arab atau bukan, karena itu adalah bahasa kitab suci dan pedoman agama mereka. Hilary Wise (1987), seorang profesor linguistik dari University of London, mengungkapkan, *"In Muslim nations all over the world, it is taught as a second language because it is the language of the Koran, Islam's holy book."* Bahasa Arab khususnya ingin meningkatkan keterampilan berbicara mereka. Jika kita tidak mencoba memahami apa yang dikatakan dalam bahasa kedua (B2), sulit untuk mengucapkannya. Menunjukkan berbicara adalah bagian penting dari mempelajari bahasa berikutnya. Siswa yang mampu berkomunikasi secara efektif dan jelas dalam bahasa kedua lebih mungkin berhasil di sekolah dan di masyarakat, pemerintahan, dan pengaturan lainnya. Akibatnya, guru harus memperhatikan instruksi berbicara dibandingkan dengan keterampilan lainnya. Kegiatan berbicara kelas dilakukan lebih aktif dan bermakna sebagai hasilnya.

Oleh karena itu, agar siswa dapat belajar bahasa Arab, seorang guru atau pendidik juga harus memiliki media yang memungkinkan mereka untuk berbicara bahasa Arab atau paling tidak menguasai mufrodad (kosakata). Media pembelajaran merupakan salah satu yang perlu dibuat. Agar guru dapat menyampaikan materi pelajaran secara efektif kepada siswa, mereka harus mampu menguasai media pembelajaran yang ada. Media pembelajaran menempati posisi yang sama dengan komponen lainnya sebagai komponen esensial. Ketepatan seorang guru memilih dan menggunakan media pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap prestasi siswa dan efisiensi mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa. Proses belajar mengajar sangat bergantung pada media pembelajaran, yang dapat berupa orang, alat, dan bahan ajar yang sarat dengan pesan yang akan disampaikan kepada siswa. Kehadiran media memberikan dampak yang signifikan terhadap proses belajar mengajar. Karena menghadirkan media sebagai perantara dapat membantu meringankan ketidakjelasan materi dalam kegiatan ini.

Namun perlu diingat bahwa peran media tidak akan terlihat jika tidak digunakan dengan cara yang mencerminkan tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Akibatnya, ketika memanfaatkan media, tujuan pengajaran harus dijadikan sebagai landasan. Media menjadi penghambat pencapaian tujuan secara efisien dan efektif jika diabaikan. 4 Paling tidak, media memiliki dua tujuan dalam pendidikan: pertama, tidak dapat disangkal sebagai alat untuk belajar mengajar. karena itu niat guru untuk itu membantu guru dalam menyampaikan pesan bahan pelajaran kepada siswa. Tidak diragukan lagi ada berbagai tingkat kesulitan untuk setiap mata pelajaran. Siswa kemungkinan besar akan mengalami kesulitan dalam memproses materi pelajaran yang sangat menantang. Karena penjelasan guru sulit dicerna dan dipahami, siswa akan cepat bosan dan jenuh. Oleh karena itu, agar guru dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan, media harus dihadirkan sebagai alat bantu mengajar. Media berfungsi sebagai alat yang mempermudah tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini didasarkan pada gagasan bahwa memasukkan media ke

dalam proses belajar mengajar meningkatkan aktivitas belajar siswa dari waktu ke waktu.

Dalam rangka mengajarkan siswa tentang bahasa Arab, peneliti dalam penelitian ini menggunakan paket kurikulum 2013 (K13) sebagai bahan ajar. Tanpa media, pembelajaran apapun, termasuk pembelajaran bahasa, akan terasa membosankan dan stagnan. Karena pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran memegang peranan penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Alhasil, ketika peneliti melakukan observasi di sebuah sekolah MTs kelas VIII Yayasan Perguruan Tinggi IRA Medan, ditemukan bahwa beberapa siswa di kelas tersebut mengalami kesulitan dalam memahami proses pembelajaran bahasa Arab bahkan ada yang mengaku mengantuk. dan bosan selama pembelajaran berlangsung.

Kesimpulan yang dapat diambil terkait rumusan masalah yang perlu dicarikan solusinya adalah sebagai berikut: 1) Pada saat pembelajaran bahasa Arab, mengapa siswa MTs Kelas VIII Yayasan Perguruan Tinggi IRA Medan mengalami perasaan bosan dan mengantuk? 2) Ketika belajar bahasa Arab, bagaimana siswa MTs Kelas VIII Yayasan Perguruan Tinggi IRA Medan merasa terlibat dan senang? 3) Mungkinkah Aplikasi Media Permainan Kuis Mufrodat (Kosakata) dapat melibatkan siswa dan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab mereka? siswa dalam pembelajaran bahasa Arab Semoga dengan adanya media permainan kuis mufrodat (kosa kata) ini dapat membantu siswa dalam menguasai mufrodat, mengurangi kebosanan dan meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran ini.

Salah satu ciri media pembelajaran adalah menyampaikan pesan atau informasi kepada penerima—siswa atau siswa—melalui media tersebut. Karena beberapa media dapat mengolah pesan dan tanggapan dari siswa, maka sering disebut sebagai media interaktif. Media dapat menyampaikan pesan dan informasi dalam berbagai format, ada yang lugas dan ada yang lebih rumit. Namun yang terpenting adalah peserta didik atau siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar dan media yang disiapkan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan belajarnya. Oleh karena itu, sangat penting untuk merencanakan dan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif yang mampu memenuhi kebutuhan belajar individu dan menyiapkan kegiatan belajar dengan media yang efisien untuk menjamin berlangsungnya pembelajaran.

Media individu, media kelompok, dan media kelompok besar adalah tiga kategori media pembelajaran menurut kelompok pengguna. Media individual, atau media itu sendiri, hanya dapat digunakan secara individual. Contoh: kamera, lensa, dan mikroskop. Kumpulan media berarti bahwa media dapat digunakan secara terpisah dan juga dapat digunakan secara kolektif, misalnya berbagai media keterbukaan (batu tulis, papan wol, colokan, menarik), set OHP, slide dan film. Media perkumpulan besar, khususnya media yang dapat dimanfaatkan oleh perkumpulan massa yang lebih besar, misalnya penyutradaraan di lapangan menggunakan film lebar dan amplifier serta TV publik.

Ketika digunakan untuk individu, kelompok kelas, atau kelompok besar

pendengar, media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberikan instruksi. Padahal, potensi intelektual (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) siswa semuanya dapat dikembangkan melalui pendidikan yang diterimanya di sekolah. Melaksanakan proses pembelajaran dalam lingkungan yang kondusif sehingga merangsang daya pikir siswa dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk menyusun dan menemukan sendiri pengetahuannya merupakan satu-satunya cara untuk mencapai tujuan tersebut. Bagian yang beragam masuk ke dalam kegiatan belajar. Komponen media adalah salah satunya yang tak kalah pentingnya. Media berperan penting dalam memperlancar proses pembelajaran dan memaksimalkan efektivitas hasil pembelajaran. Tujuan media adalah pengajaran, dan agar siswa dapat belajar, informasi yang dikandungnya harus melibatkan mereka baik secara mental maupun fisik melalui kegiatan yang sebenarnya. Untuk menyiapkan instruksi yang efektif, materi harus dirancang secara psikologis dan lebih sistematis dalam hal prinsip-prinsip pembelajaran. Media pembelajaran harus dapat memenuhi kebutuhan individu siswa selain menghibur.

## **METHOD**

Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini. Peneliti dapat menggunakan metode penelitian tindakan kelas ini untuk memasukkan data baik kualitatif maupun kuantitatif. Data aktivitas dan aktivitas siswa dalam pembelajaran bahasa Arab merupakan contoh data kualitatif yang peneliti temukan dari hasil observasi mereka. Sebaliknya, penguasaan mufrodat (penguasaan kosa kata) siswa yang diukur dengan aspek-aspek *Maharatul Kalam* dan *Maharatul Kitabah* (keterampilan berbicara dan menulis) dapat menjadi subjek data kuantitatif.

PTK, atau penelitian tindakan kelas, banyak berhubungan dengan masalah yang dihadapi guru dalam praktik pembelajaran sehari-hari. PTK, atau Penelitian Tindakan Kelas, adalah jenis penelitian reflektif yang mengambil tindakan tertentu untuk memperbaiki atau meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional (Suyanto, 1997: 4). PTK bertujuan untuk meningkatkan profesionalisme guru dalam menjalankan tugasnya. Untuk memastikan bahwa penelitian ini memenuhi harapan peneliti untuk meningkatkan penguasaan mufrodat (kosa kata) siswa, diperlukan kerjasama antara peneliti dan guru mata pelajaran bahasa Arab. Penelitian ini melalui beberapa tahapan, antara lain: perencanaan, pengamatan, pelaksanaan tindakan, dan penilaian. Keunggulan Penelitian Tindakan Kelas, secara umum menurut Kelvin S. (2010:15) menyatakan bahwa guru akan dilatih untuk mengembangkan kurikulum secara kreatif. di kelas atau sekolah, bahwa kemampuan reflektif guru dan keterlibatan guru yang mendalam dalam upaya inovasi dan pengembangan kurikulum pada akhirnya akan mengarah pada peningkatan profesional guru, dan bahwa guru akan mampu melakukan inovasi pembelajaran, meningkatkan kemampuan reflektifnya, dan mampu memecahkan permasalahan yang muncul dalam pembelajaran.

Area yang digunakan dalam eksplorasi ini adalah MTs IRA Medan School Establishment yang terletak di Jl. Tidak, Bumi. 111/53-B, Kota Medan, Kecamatan Medan Tembung, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas VIII-B MTs Yayasan Perguruan Tinggi IRA Medan yang berjumlah 21 siswa, 10 diantaranya laki-laki dan 11 diantaranya laki-laki, perempuan.

Ada dua tahapan dalam prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Setiap tahapan diselesaikan dalam dua pertemuan, dan soal latihan digunakan untuk menilai seberapa besar peningkatan hasil belajar mufrodad (kosakata) siswa setelah setiap pertemuan. Dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas ini berhasil, jika penguasaan mufrodad (kosa kata) siswa meningkat. Dominasi mufrodad (jargon) siswa dapat dikatakan meningkat jika terjadi peningkatan nilai rata-rata secara mendasar dari nilai rata-rata pada setiap tahap, dan selesai hanya jika mencapai nilai 75 sebagai sesuai dengan Langkah-langkah Pemenuhan Dasar (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. Secara klasikal, siswa dianggap telah selesai belajar mufrodad, atau kosa kata, bahasa Arab jika jumlahnya mencapai 85% di kelas.

## **FINDINGS AND DISCUSSION**

Penelitian yang terdiri dari dua tahap dan dilakukan pada siswa MTs kelas VIII Yayasan Perguruan Tinggi IRA Medan ini dilakukan oleh peneliti. Setiap tahapan dibagi menjadi dua pertemuan, dan pada akhir setiap pertemuan, siswa diberikan soal-soal latihan untuk membantu mereka meningkatkan hasil belajar kosa kata (mufrodad). Untuk menunjukkan efek peningkatan proses pembelajaran, data dari penelitian ini disajikan dalam bentuk deskripsi atau deskripsi pada setiap tahap.

Pelaksanaan tahap I dilaksanakan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 19 Januari 2023, dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 20 Januari 2023. Peneliti menggunakan media permainan kuis mufrodad pada poin ini yang terdiri dari diskusi kelompok dan kuis mufrodad (kosa kata). Setelah menggunakan media permainan kuis mufrodad berupa diskusi kelompok disertai dengan kuis mufrodad (kosa kata) pada tahap I (pertemuan I dan 2), hasil analisis penguasaan kosakata mufrodad (kosakata) siswa terungkap adanya peningkatan. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang bertambah nilai KKMnya pada pertemuan ini 6 siswa, kemudian bertambah menjadi 10 siswa yang menyelesaikan nilai KKM dari 21 siswa yang mengikuti soal latihan, pada akhirnya konsekuensinya dominasi mufrodad (jargon) setelah media diterapkan tes permainan mufrodad telah berkembang, namun pengadaan ini belum memenuhi Aturan Pemenuhan Terkecil yang telah ditetapkan, khususnya 85% dan harus dilanjutkan.

Peneliti melakukan tahap II untuk mengatasi kekurangan tahap I. Pada tahap ini juga dilakukan penelitian sebanyak dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 9 Februari dan 10 Februari 2023. Soal latihan ditanyakan sekali lagi, pada akhir setiap pertemuan. Peneliti menerapkan media permainan kuis mufrodad dengan tujuan untuk meningkatkan nilai KKM siswa dan meningkatkan penguasaan mufrodad (kosakata). Setelah penggunaan media permainan kuis mufrodad pada tahap II (pertemuan I dan 2), analisis data menunjukkan adanya peningkatan penguasaan mufrodad (kosa kata) siswa. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah siswa

yang mencapai nilai KKM meningkat dari 10 siswa pada tahap pertama menjadi 14 siswa pada pertemuan pertama tahap kedua, meningkat menjadi 18 siswa yang mencapai nilai ketuntasan perseorangan atau biasa juga disebut dengan ketuntasan minimal. kelengkapan. dari 21 siswa yang mengikuti tes praktek. Dengan kata lain, karena media permainan kuis mufrodat memenuhi Kriteria Penguasaan Minimum pembelajaran, maka hasil penguasaan mufrodat (kosa kata) meningkat setelah diimplementasikan.

Artinya pemanfaatan media permainan tes mufrodat dalam pembelajaran bahasa Arab untuk lebih mengembangkan wibawa mufrodat (jargon) dapat membantu siswa dalam pencapaian nilai KKM. Berkaitan dengan temuan observasi peneliti, terjadi peningkatan aktivitas siswa ketika menggunakan media permainan kuis mufrodat untuk mengajar bahasa Arab pada siswa kelas VIII-B Yayasan Perguruan Tinggi MTs IRA Medan. Hal ini terlihat dari hasil lembar latihan perolehan rata-rata aktivitas siswa. Pelaksanaan tahap I menghasilkan nilai rata-rata kelas 10 siswa yang tuntas nilai KKM, dan tahap II mengalami peningkatan menjadi 18 siswa.

Sepuluh siswa di kelas sebelum masuk MTs IRA College Foundation Medan tidak mengenyam pendidikan di madrasah atau pondok pesantren, sehingga peneliti tidak dapat sepenuhnya membuat semua siswa memahami pembelajaran bahasa Arab. Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru bahasa Arab yang mengajar di kelas tentang mengapa banyak siswa yang tidak memahami pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam mufrodat (penguasaan kosa kata). Itu hanya dapat meningkatkan penguasaan kosa kata 95% siswa. Keaktifan dan penguasaan mufrodat siswa di kelas VIII-B MTs IRA College Foundation Medan keduanya dapat ditingkatkan melalui penggunaan media permainan kuis mufrodat dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Peneliti terus mengevaluasi media pembelajaran yang telah diimplementasikan di kelas setelah diimplementasikan untuk mengidentifikasi kekurangan media pembelajaran bagi siswa. Karena evaluasi pelajaran tetap diperlukan dalam industri pendidikan. Secara khusus, tujuan penilaian instruktif, sebagaimana dikemukakan oleh Gronlund (1976: 8), antara lain: 1) Untuk memperjelas sifat hasil belajar yang telah dilaksanakan; 2) Memberikan informasi tentang pencapaian tujuan jangka pendek yang telah dilaksanakan; 3) Memberikan masukan untuk kemajuan pembelajaran; dan 4) Memberikan informasi tentang kesulitan belajar dan memilih pengalaman belajar yang akan datang. Secara teori, evaluasi pendidikan bertujuan untuk mengamati dan memahami proses pembelajaran. Proses pembelajaran harus mengevaluasi tiga aspek penting, yaitu input, transformasi, dan output.

Hambatan-hambatan yang dihadapi dalam Penerapan Media Quiz Game Mufrodat, yaitu antara lain:

A. Kemampuan pemahaman siswa bervariasi. Peneliti menemukan beberapa tantangan selama proses belajar mengajar di kelas, baik saat menerapkan media permainan kuis mufrodat maupun saat menyampaikan materi. Ada siswa yang memahami materi atau kuis lebih lambat, dan ada siswa yang lebih cepat memahaminya. Agar peneliti dapat memberikan pelajaran yang tepat, maka harus

dapat mengenal siswanya secara personal atau individual. Khususnya bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.

B. Lebih sedikit waktu atau pelajaran per jam Selama proses pembelajaran di kelas, sangat sedikit waktu yang tersedia. Di bidang ujian bahasa Arab, ada dua jam contoh dalam satu minggu, sementara ada banyak sekali topik yang disusun. Peneliti akan mengalami kesulitan atau dapat menyampaikan informasi lebih cepat sebagai akibatnya ketika media yang direncanakan diimplementasikan. karena Anda tidak akan dapat membahas materi secara keseluruhan selama dua jam waktu belajar Anda, seperti yang direncanakan.

C. Kurangnya minat siswa untuk mereview materi yang telah dipelajari sebelumnya Ketika menggunakan media kuis game mufrodat, sering kali siswa menjawab dengan santai tanpa menganalisis soal latihan dengan seksama. Hal ini disebabkan kemalasan siswa untuk membuka kembali buku atau catatan tentang materi yang telah dipelajari sebelumnya, sehingga mengakibatkan kebingungan siswa saat menganalisis soal latihan. Oleh karena itu, peneliti akan menemui kesulitan atau hambatan ketika menyampaikan materi selanjutnya karena akan mengulang materi yang telah disampaikan sebelumnya. Akibatnya, materi yang direncanakan akan tertunda untuk dibahas karena waktu yang sangat sedikit, dan materi tidak dapat dilanjutkan. karena jika terus berlanjut maka siswa akan merasa kewalahan karena masih belum memahami materi sebelumnya.

D. Pelajaran terakhir Selama beberapa jam terakhir pelajaran, para siswa sudah bosan dengan materi. Akibatnya, jika mereka membaca materi pembelajaran bahasa Arab dan mendengarkannya, mereka akan menerima begitu saja tanpa mendengar perintah dari peneliti. Setelah membaca soal, siswa kemudian akan mengajukan pertanyaan tentang materi tersebut. Siswa juga ingin cepat pulang karena ini adalah jam terakhir pelajaran dan mereka tidak memahami materi pembelajaran yang diberikan. Mereka juga melihat teman-temannya yang sudah pulang duluan tidak fokus pada tugas atau soal latihan yang diberikan.

## CONCLUSION

Penguasaan mufrodat (kosa kata) siswa meningkat secara signifikan pada setiap tahapan proses penelitian pada pembelajaran bahasa Arab. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan media permainan kuis mufrodat (kosa kata) untuk meningkatkan keaktifan siswa dan membantu mereka menguasai mufrodat (kosa kata) saat belajar bahasa Arab. Dalam penggunaan media permainan tes mufrodat (jargon) dapat mengatasi kejenuhan siswa dalam pengalaman belajar bahasa Arab dan membuat siswa dinamis dalam pengalaman pendidikan. Peneliti menyadari dan menyadari bahwa penerapan media ini masih jauh dari sempurna untuk pengajaran bahasa Arab kepada siswa karena siswa yang bersekolah di MTs IRA Yayasan Perguruan Tinggi Medan bukan berasal dari pesantren atau madrasah. Berikut adalah beberapa manfaat penggunaan media permainan kuis mufrodat berbasis kosakata: 1) Mengatasi kebosanan dan ketidaksukaan siswa terhadap pembelajaran bahasa Arab, 2) melibatkan siswa secara aktif dalam prosesnya, dan 3)

meningkatkan penguasaan mufrodat (kosakata) pembelajar Sedangkan penerapan media ini memiliki kelemahan sebagai berikut: Belum mampu membuat semua siswa memahami dan menguasai mufrodat (kosa kata) dalam pembelajaran bahasa Arab; hanya 18 siswa yang telah menyelesaikan soal latihan yang diberikan oleh peneliti, dan terdapat tiga siswa dari total 21 siswa yang belum menyelesaikan soal latihan atau belum menguasai mufrodat (kosa kata).

## **REFERENCES**

- Isa Ansori. "Perencanaan Sistem Pembelajaran". Sidoarjo, Tarbiyah Umsida Press. 2008.
- Kamal Ibrahim Badry Dan Mamduh Nuruddin. "Usus Ta'lim al-Lughah al-Ajnabiyah". Dalam, Mudzakkarat ad-Daurat at-Tarbawiyah, (Jami'ah al-Imam Muhammad Ibn Su'ud al-Islamiyah.
- Munir dkk. "Kapita Selekta Pembelajaran Bahasa Arab". Palembang: NoerFikri, 2014.
- Saepudin. "Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab Teori dan Praktik". Yogyakarta: TrustMedia Publishing, 2012.
- Rodhatul Jennah. "Media Pembelajaran". Banjarmasin: Antasari Press, 2009.
- Haidir dkk. "Strategi Pembelajaran (Suatu Pendekatan Bagaimana Meningkatkan Kegiatan Belajar Siswa Secara Transformatif)". Medan: Perdana Publishing, 2012.
- Ulin Nuha. "Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab". Yogyakarta: Diva Press, 2012.
- Daryanto. "Media Pembelajaran". Yogyakarta: Gava Media, 2010.
- Sukiman. "Pengembangan Media Pembelajaran". Yogyakarta: Pedagogia, 2012.
- Mahmud dkk. "Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktik". Bandung: Tsabita, 2008.
- Muhammad Afandi. "Cara Efektif Menulis Karya Ilmiah Seting Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Dasar dan Umum". Bandung: Alfabeta, 2011.
- Elis Ratnawulan dkk. "Evaluasi Pembelajaran". Bandung: Pustaka Setia, 2014