

Nurokizu Game as a Learning Strategy in Enhancing Arabic Vocabulary Mastery

Permainan Nurokizu sebagai Strategi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodat

Nahdiyatul Ummah^{1*}, Miftah Nashruddin²

Universitas KH. Abdul Chalim Mojokerto, Indonesia^{1*2}

Email: nahdiyatulummah9@gmail.com^{1*},
nashruddinmiftah@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya semangat dan fokus peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab serta minimnya penggunaan strategi pembelajaran yang bersifat interaktif, seperti permainan Nurokizu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan Nurokizu terhadap penguasaan mufrodat peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen. Populasi penelitian berjumlah 58 peserta didik kelas X yang dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, masing-masing berjumlah 29 peserta didik. Kelompok eksperimen diajar menggunakan permainan Nurokizu, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional berbasis menyimak. Pengumpulan data dilakukan melalui tes pretest dan posttest berupa soal objektif sebanyak sepuluh butir. Hasil uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan bahwa nilai thitung (3,380) lebih besar daripada ttabel (2,018) pada taraf signifikansi 5%, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan Nurokizu lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan mufrodat dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, permainan Nurokizu dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran bahasa Arab.

Kata kunci: *Nurokizu Game, Arabic Vocabulary Mastery, Arabic Language Learning*

Abstract

This study is motivated by students' low learning engagement and lack of focus during Arabic language instruction, as well as the limited use of interactive learning strategies such as the Nurokizu game. This research aims to examine the effect of the Nurokizu game on students' Arabic vocabulary (mufrodat) mastery. A quantitative approach with a quasi-experimental design was employed. The population consisted of 58 tenth-grade students, divided into an experimental group and a control group, each comprising 29 students. The experimental group was taught using the Nurokizu game, while the control group received conventional listening-based instruction. Data were collected through pre-test and post-test instruments consisting of ten objective questions. The results of hypothesis testing using an independent sample t-test showed that tcount (3.380) was higher than ttabel (2.018) at a 5% significance level, indicating a significant difference between the two groups. The findings demonstrate that students taught using the Nurokizu game achieved higher vocabulary mastery than those taught using conventional methods. Therefore, the Nurokizu game is proven to be an effective learning strategy for enhancing Arabic vocabulary mastery..

Keywords: *Permainan Nurokizu, Penguasaan Mufrodat, Pembelajaran Bahasa Arab*



Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan, inovasi pembelajaran merupakan suatu keniscayaan yang tidak dapat dihindari. Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta dinamika sosial menuntut adanya pembaruan berkelanjutan dalam proses pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.¹ Inovasi pembelajaran tidak hanya dimaknai sebagai penggunaan teknologi modern, tetapi juga mencakup pengembangan strategi, metode, dan media pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan peserta didik.² Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, inovasi menjadi sangat penting mengingat bahasa Arab sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang sulit, membosankan, dan kurang menarik bagi sebagian besar peserta didik.

Pembelajaran bahasa Arab idealnya diselenggarakan secara komunikatif, interaktif, dan kontekstual. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa mutu pembelajaran bahasa Arab di Indonesia, khususnya pada jenjang pendidikan menengah, masih menghadapi berbagai permasalahan. Permasalahan tersebut meliputi keterbatasan variasi metode pembelajaran, dominasi pendekatan konvensional, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif.³ Guru bahasa Arab cenderung masih berpegang pada metode ceramah, hafalan, dan latihan tertulis tanpa disertai aktivitas yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Akibatnya, proses pembelajaran berlangsung satu arah dan kurang memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi dan keterampilan berbahasa secara optimal.

Tujuan utama pembelajaran bahasa Arab adalah agar peserta didik mampu menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak (istima'), berbicara (kalam), membaca (qira'ah), dan menulis (kitabah). Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Penguasaan mufrodlat (kosakata) menjadi fondasi utama dalam pengembangan seluruh keterampilan berbahasa tersebut. Tanpa penguasaan mufrodlat yang memadai, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam memahami teks, menyampaikan gagasan, maupun mengekspresikan ide

¹ Musaqim. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

² Amaliyah. 2015. *Keefektifan Permainan Roda Iqra' Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VII di Mts Ath Thahiriyah Banjarnegara Tahun Ajaran 2014/2015*. Semarang.

³ Aunurrahman. 2014. *"Belajar dan Pembelajaran"*. Bandung: Alfabeta.

secara lisan dan tulisan.⁴ Oleh karena itu, pembelajaran mufrodat seharusnya dirancang dengan strategi yang efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Namun demikian, dalam praktik pembelajaran bahasa Arab, penguasaan mufrodat sering kali menjadi salah satu kendala utama yang dihadapi peserta didik. Banyak peserta didik merasa kesulitan dalam menghafal dan memahami mufrodat karena metode pembelajaran yang digunakan cenderung monoton dan kurang variatif. Pembelajaran mufrodat sering dilakukan melalui metode hafalan tanpa disertai konteks penggunaan yang jelas, sehingga mufrodat yang dipelajari mudah dilupakan.⁵ Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi dan fokus belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh capaian hasil belajar semata, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran yang berlangsung. Salah satu faktor penting yang memengaruhi kualitas proses pembelajaran adalah fokus dan konsentrasi belajar peserta didik.⁶ Fokus belajar merupakan kondisi psikologis yang memungkinkan peserta didik memusatkan perhatian secara optimal terhadap materi yang dipelajari. Kurangnya fokus dan konsentrasi dapat menyebabkan peserta didik tidak mampu menyerap materi pembelajaran secara maksimal, sehingga hasil belajar yang dicapai menjadi rendah.⁷ Dalam pembelajaran bahasa Arab, fokus belajar menjadi faktor krusial mengingat peserta didik dituntut untuk memahami struktur bahasa, makna kosakata, serta konteks penggunaannya secara bersamaan.

Selain faktor internal peserta didik, kualitas pembelajaran juga dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti lingkungan belajar dan kompetensi pedagogik guru.⁸ Lingkungan belajar yang kondusif akan menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman, aman, dan menyenangkan bagi peserta didik. Di samping itu, kemampuan guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran secara kreatif dan inovatif menjadi kunci utama keberhasilan pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik, serta memanfaatkan

⁴ Siswanto. 2007. *Kesehatan Mental: Konsep, Cakupan dan Perkembangannya*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

⁵ Nuha. Ulin. 2016. *Ragam metodologi & media pembelajaran Bahasa arab*. Yogyakarta: DIVA Press.

⁶ Slameto. 2010. *Belajar dan Fator-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

⁷ <http://bilitbangdilat.kemenag.go.id/posting/read/1564-Merawat-Ghirah-Islam-dalam-Setiap-PribadiMuslim>. Tgl, 04 Januari 2023, pukul 00:18 WIB.

⁸ Soemanto. Wasty. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta

berbagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik.⁹

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media dan strategi pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) memiliki dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.¹⁰ Permainan edukatif dinilai mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta memfasilitasi proses belajar yang lebih bermakna. Dalam konteks pembelajaran bahasa asing, permainan dapat membantu peserta didik memahami kosakata dan struktur bahasa melalui aktivitas yang interaktif dan kontekstual.¹¹ Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih bersifat umum dan belum secara spesifik mengkaji permainan tertentu dalam pembelajaran bahasa Arab.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, permainan edukatif dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan penguasaan mufrodat. Permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu merangsang aktivitas kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Melalui permainan, peserta didik dapat belajar secara aktif, bekerja sama dengan teman sebaya, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Oleh karena itu, integrasi permainan dalam pembelajaran bahasa Arab perlu mendapatkan perhatian yang lebih serius dari para pendidik dan peneliti.

Salah satu permainan yang berpotensi digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab adalah permainan Nurokizu. Permainan ini dirancang untuk melatih daya ingat, konsentrasi, dan penguasaan kosakata peserta didik melalui aktivitas yang menantang dan menyenangkan. Namun, dalam praktik pembelajaran bahasa Arab, penggunaan permainan Nurokizu masih relatif jarang ditemukan. Guru bahasa Arab cenderung belum familiar dengan permainan ini atau belum memanfaatkannya secara optimal sebagai strategi pembelajaran.¹² Akibatnya, potensi permainan Nurokizu dalam meningkatkan penguasaan mufrodat peserta didik belum banyak tereksplorasi.

⁹ Asnawi, Sahlan. 2010. *Semangat Kerja dan Gaya kepemimpinan*. Jurnal Psikologi No 2:87: Universitas Persada Indonesia.

¹⁰ Wahab, Rohmalina. 2016. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

¹¹ Dwijawiyata. 2012. *Mari Bermain Permainan Kelompok Untuk Anak*. Yogyakarta: Kanisius

¹² Mulia, Adin. 2020. *Pengaruh Permainan Bisikan Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Bahasa Arab Siswa Kelas VI Min 3 Pacitan*. Malang.

Berdasarkan hasil observasi dan pengalaman Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di kelas X MA Unggulan Hikmatul Amanah Pacet Mojokerto, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran bahasa Arab. Permasalahan tersebut antara lain rendahnya semangat dan motivasi belajar peserta didik, kurangnya fokus dalam mengikuti pembelajaran, serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Proses pembelajaran bahasa Arab masih didominasi oleh metode konvensional yang cenderung membosankan bagi peserta didik. Kondisi ini berdampak pada rendahnya penguasaan mufrodat peserta didik, yang pada akhirnya memengaruhi keterampilan berbahasa Arab secara keseluruhan.

Guru bahasa Arab di MA Unggulan Hikmatul Amanah Pacet Mojokerto juga menyampaikan bahwa salah satu tantangan utama dalam pembelajaran bahasa Arab adalah menumbuhkan semangat dan minat belajar peserta didik. Peserta didik sering kali menganggap bahasa Arab sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mengubah persepsi tersebut dan menjadikan pembelajaran bahasa Arab lebih menarik dan bermakna.¹³

Meskipun telah banyak penelitian yang membahas penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa asing, penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas permainan Nurokizu dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam meningkatkan penguasaan mufrodat, masih sangat terbatas.¹⁴ Sebagian penelitian sebelumnya lebih menekankan pada aspek motivasi belajar atau keterampilan bahasa tertentu tanpa mengaitkannya secara langsung dengan penguasaan mufrodat sebagai kompetensi dasar.¹⁵ Selain itu, penelitian empiris yang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen untuk menguji efektivitas permainan Nurokizu dalam pembelajaran bahasa Arab masih jarang ditemukan. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu diteliti lebih lanjut. Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan kajian dengan menguji secara empiris pengaruh permainan Nurokizu

¹³ <http://parenting.angga.id>. Tgl, 04 Januari 2023, pukul 00:27 WIB.

¹⁴ Risqiatul Hasanah. 2019. *Pengaruh Metode Permainan Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pelajaran Bahasa Arab Materi الدورات المدرسية Siswa Kelas IV MI Islamiyah Keputon Blado Batang Tahun Ajaran 2017/2018*. Semarang.

¹⁵ <https://kampung-arab.com/asyiknya-belajar-sambil-bermain-di-al-azhar-pare/>. Tgl, 03 Januari 2023, pukul 22:10 WIB.

terhadap penguasaan mufrodat peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan permainan Nurokizu sebagai strategi pembelajaran bahasa Arab yang diuji melalui pendekatan kuasi-eksperimen, sehingga menghasilkan temuan yang bersifat objektif dan terukur. Penelitian ini tidak hanya menyoroti aspek motivasi belajar, tetapi juga secara spesifik menganalisis peningkatan penguasaan mufrodat sebagai fondasi keterampilan berbahasa Arab.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen (*quasi experimental design*).¹⁶ Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara penggunaan permainan Nurokizu sebagai strategi pembelajaran dengan penguasaan mufrodat peserta didik melalui data yang bersifat numerik dan dianalisis secara statistik. Penelitian kuantitatif berlandaskan pada paradigma positivistik yang menekankan pengukuran objektif, rasional, dan sistematis terhadap fenomena yang diteliti.¹⁷

Desain kuasi-eksperimen digunakan karena peneliti tidak memiliki kewenangan penuh untuk mengontrol seluruh variabel eksternal yang memengaruhi jalannya eksperimen.¹⁸ Meskipun demikian, desain ini tetap memungkinkan peneliti untuk membandingkan hasil belajar antara kelompok yang diberi perlakuan dan kelompok yang tidak diberi perlakuan. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest–posttest control group design*, di mana kedua kelompok diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, kemudian diberikan perlakuan yang berbeda, dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan.¹⁹

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X MA Unggulan Hikmatul Amanah Pacet Mojokerto. Mengingat jumlah populasi kurang dari 100 peserta didik, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.²⁰ Sampel penelitian terdiri atas dua kelas yang dipilih secara acak, yaitu kelas XA sebagai kelompok kontrol dan

¹⁶ Arikunto. Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

¹⁷ Emzir. 2014. *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kuantitatif Dan Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

¹⁸ Sugiono. 2015. *Stasistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta

¹⁹ Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

²⁰ Endarmoko, Eko. 2007. *Tesaurus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

kelas XB sebagai kelompok eksperimen, masing-masing berjumlah 18 peserta didik. Pemilihan kelas dilakukan secara acak dengan mempertimbangkan homogenitas kemampuan awal peserta didik.

Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran mufrodat bahasa Arab menggunakan permainan Nurokizu, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran mufrodat dengan metode konvensional berbasis menyimak tanpa penggunaan permainan. Perlakuan diberikan dalam empat kali pertemuan dengan materi yang sama pada kedua kelompok, sehingga perbedaan hasil belajar yang diperoleh dapat dikaitkan dengan perbedaan strategi pembelajaran yang digunakan.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes penguasaan mufrodat yang terdiri atas soal pilihan ganda dan esai.²¹ Tes diberikan dua kali, yaitu pada tahap pretest dan posttest. Pretest bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum perlakuan, sedangkan posttest bertujuan untuk mengetahui peningkatan penguasaan mufrodat setelah perlakuan diberikan. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator penguasaan mufrodat dan telah disesuaikan dengan materi yang diajarkan.

Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis, meliputi uji normalitas dan uji homogenitas data. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil posttest berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan statistik parametrik.²²

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji t (independent sample t-test) untuk mengetahui perbedaan rata-rata penguasaan mufrodat antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kriteria pengujian hipotesis ditentukan dengan membandingkan nilai thitung dengan ttabel pada taraf signifikansi 5%. Apabila thitung lebih besar daripada ttabel, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

²¹ Sudijono, Anas. 2018. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

²² Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Selain itu, hasil uji t menunjukkan bahwa nilai thitung lebih besar daripada t-tabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan Nurokizu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan mufrodat peserta didik. Dengan demikian, permainan Nurokizu terbukti lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional dalam pembelajaran mufrodat bahasa Arab..

Hasil

Penelitian diawali dengan persiapan penelitian, yaitu penentuan waktu dan tempat penelitian. Setelah penentuan waktu dan tempat, instrumen penelitian kemudian dipersiapkan untuk digunakan. Validitas instrumen sebelumnya diverifikasi terlebih dahulu oleh para ahli. Peneliti berperan langsung sebagai guru bahasa Arab di kelas X, dengan spesialisasi mata pelajaran kartu identitas. Siswa kelas XB (eksperimental) sebagai subjek dengan jumlah 18 siswa diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan permainan *Nurokizu*-Penguasaan Mufrodat dan siswa kelas XA (kontrol) sebagai subjek dengan jumlah 18 siswa diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan menyimak kosakata.

Sedangkan untuk mata pelajaran Bahasa Arab, khususnya bagian kosakata pada kartu tanda penduduk, siswa dituntut untuk memahami dan menguasai kosakata yang ada pada mata pelajaran tersebut.

Proses pembelajaran dilaksanakan dalam empat pertemuan: dua pertemuan di kelas XA (kontrol) dan dua pertemuan di kelas XB (eksperimental). Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, siswa diberikan tes untuk mengukur pengetahuan kosakata mereka. Nilai rata-rata pasca-tes di kelas XB (eksperimental) adalah 68, sedangkan nilai rata-rata pasca-tes di kelas XA (kontrol) adalah 56. Data tersebut dapat dilihat pada Tabel 2 dan 4. Dari Tabel 4 terlihat bahwa skor kelas XB (eksperimen) paling tinggi 80-56, sedangkan pada Tabel 6, skor kelas XA (kontrol) paling tinggi 66-46. Kehadiran tes ini dapat digunakan untuk menilai dampak skor keterampilan kosakata mendengarkan setelah menggunakan permainan *Nurokizu*-Penguasaan Mufrodat. Artinya, dengan permainan *Nurokizu*-Penguasaan Mufrodat, penguasaan materi kartu identitas menjadi lebih mudah dipahami.

Table 8
Perbedaan aktivitas siswa antara permainan Nurokizu-Penguasaan Mufrodat dan Menyimak-Mufrodat

Perbedaan	
Permainan Nurokizu-Penguasaan Mufrodat (eksperimen XB)	Menyimak-Mufrodat (Kontrol XA)
Selama proses belajar mengajar, siswa terlihat lebih antusias saat memainkan permainan <i>Nurokizu</i> dan memperhatikan penjelasan guru.	Selama proses belajar mengajar, siswa tampak merasa bosan ketika diminta mendengarkan kosakata penjelasan guru.
Kelas menjadi ramai karena para siswa berkonsentrasi ketika mereka diminta memainkan permainan <i>Nurokizu</i>	Situasi kelas menjadi tidak terlalu ramai karena berusaha mendengarkan penjelasan guru.
Siswa memahami penguasaan kosakata lebih cepat ketika guru meminta mereka menjawab pertanyaan kosakata dengan jelas dan benar.	Hanya beberapa siswa yang cepat mengerti dan dapat menjawab pertanyaan yang diajukan guru.

Dengan demikian, peneliti dapat menyimpulkan hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini adalah permainan *Nurokizu* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata siswa kelas X di MA Hikmatul Amanah Pacet Mojokerto. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan uji-t pada kedua kelompok dengan hasil $t_{hitung} = 3,380$, sedangkan t_{tabel} dengan df 34 pada taraf signifikansi 5%, yaitu 2,018.

Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,380 > 2,018$) hipotesis kerja (H_a) penelitian ini diterima yaitu ada pengaruh permainan *Nurokizu* pada siswa kelas X yang diajar dengan menggunakan permainan *Nurokizu*- penguasaan kosakata lebih baik daripada siswa yang diajar dengan menggunakan metode menyimak di MA Hikmatul Amanah Pacet Mojokerto. Siswa yang belajar menggunakan permainan *Nurokizu* menunjukkan kinerja yang lebih baik daripada siswa yang belajar menggunakan kosakata mendengarkan/meyimak di MA Hikmatul Amanah Pacet Mojokerto. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata hasil tes untuk kategori XB (eksperimen) yang lebih tinggi daripada XA (kontrol), yaitu $56-80 > 46-66$.

Pembahasan

Pengaruh Permainan Nurokizu terhadap Penguasaan Mufrodat

Penelitian ini diawali dengan tahap persiapan yang meliputi penentuan waktu dan lokasi penelitian, penyusunan perangkat pembelajaran, serta penyusunan dan validasi

instrumen penelitian. Validasi instrumen dilakukan terlebih dahulu oleh para ahli untuk memastikan bahwa instrumen tes yang digunakan benar-benar mengukur penguasaan mufrodat peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran.²³ Setelah instrumen dinyatakan valid dan layak digunakan, penelitian dilanjutkan ke tahap pelaksanaan di lapangan.

Peneliti berperan langsung sebagai guru mata pelajaran Bahasa Arab pada kelas X, khususnya pada materi mufrodat yang berkaitan dengan kartu identitas. Pemilihan materi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa mufrodat kartu identitas merupakan kosakata dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik, namun dalam praktiknya masih sering dianggap sulit dan kurang menarik oleh siswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan mampu meningkatkan motivasi serta fokus belajar siswa.

Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas XB sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 18 siswa dan kelas XA sebagai kelas kontrol dengan jumlah 18 siswa. Kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa pembelajaran mufrodat menggunakan permainan Nurokizu, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran mufrodat menggunakan metode menyimak kosakata yang bersifat konvensional. Proses pembelajaran dilaksanakan dalam empat kali pertemuan, dengan rincian dua pertemuan di kelas kontrol dan dua pertemuan di kelas eksperimen.

Setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan, kedua kelompok diberikan tes akhir (posttest) untuk mengukur tingkat penguasaan mufrodat peserta didik. Hasil tes menunjukkan adanya perbedaan yang cukup signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata posttest pada kelas XB (eksperimen) mencapai 68, sedangkan nilai rata-rata posttest pada kelas XA (kontrol) hanya mencapai 56.

Rentang nilai pada kelas eksperimen berada pada kisaran 56–80, sementara rentang nilai pada kelas kontrol berada pada kisaran 46–66. Data ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan permainan Nurokizu tidak hanya memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi, tetapi juga memiliki capaian maksimal yang lebih baik dibandingkan siswa yang belajar dengan metode menyimak kosakata.

Perbedaan hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan permainan Nurokizu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan penguasaan mufrodat peserta didik.

²³ Fathul Malik Ahfa. 2019. *Pengaruh Penerapan Media Permainan Dengar Dan Rebut Kata Terhadap Kemampuan Menyimak Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas VII Mts Negeri 9 Bantul Tahun Ajaran 2018/2019*. Yogyakarta.

Permainan tersebut membantu siswa memahami kosakata secara lebih kontekstual, aktif, dan menyenangkan, sehingga memudahkan proses internalisasi kosakata dalam memori jangka panjang.²⁴

Selain hasil tes kuantitatif, penelitian ini juga mencermati aktivitas dan respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, terdapat perbedaan yang cukup mencolok antara aktivitas siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada kelas eksperimen, siswa terlihat lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran. Ketika permainan Nurokizu diterapkan, siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi, terlibat secara langsung dalam permainan, serta berusaha menjawab pertanyaan kosakata dengan semangat. Kelas menjadi lebih hidup dan dinamis, karena siswa terlibat dalam aktivitas belajar yang menuntut partisipasi aktif dan kerja sama.

Sebaliknya, pada kelas kontrol yang menggunakan metode menyimak kosakata, sebagian besar siswa tampak kurang antusias. Proses pembelajaran cenderung bersifat satu arah, di mana guru lebih dominan dalam menjelaskan kosakata dan siswa hanya berperan sebagai pendengar. Kondisi ini menyebabkan beberapa siswa terlihat bosan dan kurang fokus, sehingga hanya sebagian kecil siswa yang mampu memahami dan menjawab pertanyaan kosakata dengan cepat dan tepat.

Perbedaan aktivitas ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang bersifat permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran bahasa Arab.²⁵

Untuk memastikan apakah perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat signifikan secara statistik, dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji-t. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 3,380, sedangkan nilai ttabel pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (df) 34 sebesar 2,018.

Berdasarkan kriteria pengujian, apabila thitung lebih besar daripada ttabel, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, karena **3,380 > 2,018**, maka hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima. Artinya, terdapat

²⁴ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. 2012. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab* (2). Yogyakarta: Diva Press.

²⁵ Pane, Aprida. dan Darwis, Muh. Dasopong. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. J. Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman. 3.1.

pengaruh yang signifikan penggunaan permainan Nurokizu terhadap penguasaan mufrodat peserta didik kelas X MA Hikmatul Amanah Pacet Mojokerto.

Hasil ini memperkuat temuan deskriptif sebelumnya bahwa siswa yang belajar menggunakan permainan Nurokizu memiliki penguasaan kosakata yang lebih baik dibandingkan siswa yang belajar dengan metode menyimak kosakata. Secara statistik, perbedaan tersebut bukan terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan dampak langsung dari penerapan strategi pembelajaran yang berbeda.²⁶

Implikasi Hasil Penelitian terhadap Pembelajaran Bahasa Arab

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan Nurokizu memiliki pengaruh positif terhadap penguasaan mufrodat peserta didik. Hal ini dapat dijelaskan dari sudut pandang teori pembelajaran bahasa dan psikologi pendidikan. Pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa, karena siswa merasa belajar sambil bermain, bukan belajar dalam tekanan.²⁷

Permainan Nurokizu mendorong siswa untuk aktif menggunakan kosakata dalam konteks tertentu, sehingga kosakata tidak hanya dihafalkan secara mekanis, tetapi juga dipahami maknanya dan penggunaannya. Aktivitas bermain juga melibatkan unsur visual, kinestetik, dan interaksi sosial, yang sangat membantu siswa dengan gaya belajar yang beragam.

Selain itu, permainan Nurokizu membantu meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa. Dalam permainan, siswa dituntut untuk memperhatikan instruksi, memahami pertanyaan, dan merespons dengan cepat. Kondisi ini secara tidak langsung melatih kemampuan kognitif siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Sebaliknya, metode menyimak kosakata yang digunakan di kelas kontrol cenderung kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif.²⁸ Metode ini lebih menekankan pada penerimaan informasi secara pasif, sehingga kurang efektif dalam meningkatkan penguasaan mufrodat, terutama bagi siswa yang memiliki tingkat konsentrasi rendah. Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada aspek penguasaan mufrodat. Guru bahasa Arab perlu

²⁶ Hermawan, Acep. 2014. *Metodelogi Pembelajaran Bahasa Arab*. Cet. 4. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

²⁷ Hakim. Thursan. 2003. *Mengatasi Gangguan Konsentrasi*. Jakarta: CV. Puspa Swara.

²⁸ إبراهيم أحمد. ٢٠٢٢. الكاف في تدريس اللغة العربية للمرحلة الأساسية الأولى، رفح- فلسطين

mempertimbangkan penggunaan strategi pembelajaran yang inovatif dan variatif, seperti permainan edukatif, untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Permainan Nurokizu dapat dijadikan sebagai alternatif metode pembelajaran mufrodat yang efektif, terutama pada jenjang pendidikan menengah. Dengan penerapan yang tepat, permainan ini tidak hanya membantu siswa menguasai kosakata, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa inovasi dalam pembelajaran bahasa Arab merupakan kebutuhan yang mendesak, bukan sekadar pelengkap. Guru diharapkan tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada bagaimana materi tersebut disampaikan agar dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan Nurokizu berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan penguasaan mufrodat peserta didik pada pembelajaran bahasa Arab di kelas X MA Hikmatul Amanah Pacet Mojokerto. Peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan permainan Nurokizu menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang belajar menggunakan metode menyimak kosakata secara konvensional.

Permainan Nurokizu terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga meningkatkan fokus, partisipasi, serta pemahaman peserta didik terhadap kosakata bahasa Arab. Keterlibatan siswa secara langsung dalam aktivitas permainan membantu proses internalisasi mufrodat secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang bersifat pasif.

Secara statistik, perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa penggunaan permainan Nurokizu merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan penguasaan mufrodat. Oleh karena itu, permainan Nurokizu dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam pembelajaran kosakata, guna meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- إبراهيم أحمد. ٢٠٢٢. *الكاف في تدريس اللغة العربية للمرحلة الأساسية الأولى*، رفح- فلسطين
- Amaliyah. 2015. *Keefektivan Permainan Roda Iqra' Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VII di Mts Ath Thahiriyah Banjarnegara Tahun Ajaran 2014/2015*. Semarang.
- Arikunto. Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Aunurrahman. 2014. *"Belajar dan Pembelajaran"*. Bandung: Alfabeta.
- Asnawi, Sahlan. 2010. *Semangat Kerja dan Gaya kepemimpinan*. Jurnal Psikologi No 2:87: Universitas Persada Indonesia.
- Dwijawiyata. 2012. *Mari Bermain Permainan Kelompok Untuk Anak*. Yogyakarta: Kanisius
- Emzir. 2014. *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kuantitatif Dan Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Endarmoko, Eko. 2007. *Tesaurus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Fathul Malik Ahfa. 2019. *Pengaruh Penerapan Media Permainan Dengar Dan Rebut Kata Terhadap Kemampuan Menyimak Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas VII Mts Negeri 9 Bantul Tahun Ajaran 2018/2019*. Yogyakarta.
- Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. 2012. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hermawan, Acep. 2014. *Metodelogi Pembelajaran Bahasa Arab*. Cet. 4. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hakim. Thursan. 2003. *Mengatasi Gangguan Konsentrasi*. Jakarta: CV. Puspa Swara.
- <http://bilitbangdilak.kemenag.go.id/posting/read/1564-Merawat-Ghirah-Islam-dalam-Setiap-PribadiMuslim>. Tgl, 04 januari 2023, pukul 00:18 WIB.
- <http://parenting.angga.id>. Tgl, 04 januari 2023, pukul 00:27 WIB.
- <https://kampung-arab.com/asyiknya-belajar-sambil-bermain-di-al-azhar-pare/>. Tgl, 03 Januari 2023, pukul 22:10 WIB.
- Mulia, Adin. 2020. *Pengaruh Permainan Bisikan Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Bahasa Arab Siswa Kelas VI Min 3 Pacitan*. Malang.
- Musaqim. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Nuha, Ulin. 2016. *Ragam metodologi & media pembelajaran Bahasa arab*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Pane, Aprida. dan Darwis, Muh. Dasopong. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. J. Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman. 3.1.
- Risqiatul Hasanah. 2019. *Pengaruh Metode Permainan Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Memyimak Pelajaran Bahasa Arab Materi النوات المدرسية Siswa Kelas IV MI Islamiyah Keputon Blado Batang Tahun Ajaran 2017/2018*. Semarang.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Siswanto. 2007. *Kesehatan Mental: Konsep, Cakupan dan Perkembangannya*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Sudijono, Anas. 2018. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Fator-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Soemanto. Wasty. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiono. 2015. *Stasistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta
- Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Wahab, Rohmalina. 2016. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.