

**PENERAPAN PERMAINAN BAHASA DALAM MENINGKATKAN
PENGUASAAN KOSAKATA (MUFRADAT)
(Kelas XI Madrasah Aliyah Al-Muslihuun Tlogo Blitar)**

Habib Bawafi, Amit Dana Hikmah, Mega Elang Fitri Nur Azizah
PBA, STIT Al-Muslihuun Tlogo Kanigoro Blitar

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses dan hasil pembelajaran menggunakan permainan bahasa (Quizizz) dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab (mufradat) siswa kelas XI Madrasah Aliyah Al-Muslihuun Tlogo Kanigoro Blitar tahun 2021. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa. Sumber data yang digunakan berasal dari guru dan siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan bahasa pada kelas XI Madrasah Aliyah Al-muslihuun Tlogo Kanigoro Blitar pada materi Teknologi Komunikasi dan Informasi, guru menggunakan banyak permainan bahasa diantaranya Quizizz, banyak kata dan pilih kata untuk mengajarkan kosakata bahasa Arab (mufradat). Quizizz dapat meningkatkan penguasaan kosakata dengan sangat baik dan berhasil. Buktinya adalah siswa dapat memahami kosakata sambil merasa gembira pada saat pembelajaran bahasa Arab. Dalam menggunakan permainan bahasa ini nilai siswa meningkat. Faktor pendorong dalam keberhasilan permainan adalah guru, siswa dan media. Adapun faktor penghambatnya adalah aspek intelektual berbeda, minat dan semangat siswa berbeda, perbedaan individu di kelas, dan lingkungan berbahasa yang kurang mendukung kemampuan siswa.

Kata Kunci: Permainan Bahasa, Peningkatan Kosakata (Mufradat)

Abstract: The purpose of this study was to describe the process and learning outcomes using language games (Quizizz) to improve the mastery of Arabic vocabulary (mufradat) of class XI Madrasah Aliyah Al-Muslihuun Tlogo Kanigoro Blitar students in 2021. The research subjects were 20 students. Sources of data used come from teachers and students. The data analysis technique used is qualitative data analysis. Data collection techniques used are observation, interviews, and documentation. The results of this study indicate that the application of language games in class XI Madrasah Aliyah Al-Muslihuun Tlogo Kanigoro Blitar in Information and Communication Technology materials, the teacher uses many language games including Quizizz, many words and choose words to teach Arabic vocabulary (mufradat). Quizizz can improve vocabulary mastery very well and successfully. The proof is that students can understand vocabulary while feeling happy when learning Arabic. In using this language game the student's score increases. The driving factors in the success of the game are teachers, students and the media. The inhibiting factors are different intellectual aspects, different interests and enthusiasm of students, individual differences in class, and a language environment that does not support students' abilities.

Keywords: Language games, Mastery of Arabic Vocabularies

PENDAHULUAN

Dalam menjalankan kehidupan berbangsa dan bernegara pendidikan memiliki peranan yang sangat penting. Salah satunya adalah untuk menjamin keberlangsungan kehidupan serta perkembangan bangsa. Pendidikan ditujukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan demikian proses belajar perlu mendapatkan perhatian yang besar agar tujuan pendidikan nasional tercapai.

Bahasa adalah sebagai alat komunikasi dan penghubung dalam pergaulan manusia sehari-hari, baik antara individu dengan individu, individu dengan masyarakat dan masyarakat dengan negara tertentu, yakni dengan mengkomunikasikan dan menyampaikan maksud tertentu dengan rasa senang atau duka dan dengan rasa sedih atau gembira kepada orang lain, agar dapat dipahami, dimengerti dan merasakan segala sesuatu yang ia alami (Tayar Yusuf dan Syaiful Anwar, 1997: 187).

Syaikh al-Gulayayni dalam kitab *Jami'uddurus al 'Arabiyyah* menjelaskan mengenai pengertian bahasa Arab sebagai berikut:

واللغة العربية: هي الكلمات التي يعبر بها العرب عن اغراضهم. وقد وصلت إلينا من طريق النقل. وحفظها لنا القرآن الكريم والاحاديث الشريفة, وما رواه الثقات من منشور العرب ومنظومهم.

Berkaitan dengan penjelasan di atas, Allah SWT berfirman dalam QS. Az-Zukhruf: 3

إِنَّا جَعَلْنَاهُ قُرْءَانًا عَرَبِيًّا لَّعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

Artinya: sesungguhnya kami telah menjadikan Al-Qur'an dalam bahasa Arab, supaya kalian bisa memahaminya.

Bahasa Arab merupakan bahasa Asing yang menempati posisi penting di Indonesia, bahkan bahasa Arab merupakan bahasa resmi Internasional. Dalam Islam menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap Muslim. Sedangkan Islam sendiri mempunyai dua sumber hukum yaitu Al-Qur'an dan Al-Hadits, keduanya diturunkan dalam bentuk bahasa Arab. Akan tetapi, menguasai suatu bahasa bagaikan membangun sebuah rumah batu. Pembangunan harus dimulai dengan memasang pondasi, kemudian batu batanya disemen supaya tidak goyah. Dalam kondisi yang demikian itu, apabila ada pemasangan batu yang kurang kuat maka konstruksi keseluruhan akan melemah (Azhar Arsyad, 2003: 69). Oleh sebab itu sedikit orang yang menganggap bahasa Arab merupakan bahasa yang rumit dan sulit untuk dipelajari, sehingga semua itu menjadi suatu penghambat dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

Bahasa Arab adalah mata pelajaran yang kompleks, karena terdiri dari terapan ilmu pengetahuan yang mencakup empat kecerdasan. Dalam pembelajaran dibutuhkan guru yang kompeten dalam penguasaan materi dan pengelolaan kelas. Pemanfaatan media juga harus diperhatikan guna menarik minat belajar siswa. Karena sejauh ini bahasa Arab masih belum banyak diminati siswa. Hal tersebut dikarenakan bahasa Arab belum populer di masyarakat, serta anggapan bahwa bahasa Arab adalah ilmu yang rumit dan sulit untuk dipelajari.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan usaha untuk mengarahkan peserta didik ke dalam proses belajar sehingga peserta didik dapat memperoleh tujuan belajar sesuai apa yang diharapkan. Namun mempelajari bahasa Arab merupakan pekerjaan yang panjang dan kompleks. Banyak cara mengajarkan bahasa Arab, namun hasil pembelajaran bahasa Arab belum sepenuhnya maksimal. Banyak problem masih sering bermunculan dan hampir jarang terpecahkan.

Pengajaran bahasa Arab di Indonesia, terutama yang terjadi di lembaga pendidikan madrasah juga diharapkan pada sejumlah problem yang berkaitan dengan metodologi dalam pengertian yang luas, yakni hal-hal yang berhubungan dengan elemen-elemen dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Arab itu sendiri (Syamsuddin Asyrofi, 2010: 68).

Mengajarkan bahasa Arab tidaklah mudah. Diperlukan usaha yang sangat besar dari guru, serta pemilihan metode yang tepat. Salah satu cara untuk menumbuhkan minat belajar bahasa Arab dan memudahkan penyerapan materi pada siswa ialah dengan menumbuhkan suasana yang nyaman dan menyenangkan, seperti pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media permainan.

Terdapat berbagai macam metode yang ada dalam pembelajaran bahasa Arab, sehingga menjadi suatu keseriusan bagi seorang pendidik dalam memilih dan melaksanakan pembelajaran. Dalam menyampaikan materi pembelajaran bahasa Arab kepada pemula, usaha awal seorang pendidik mengenalkan dan menumbuhkan rasa senang terhadap bahasa Arab. Oleh karena itu tugas seorang pendidik haruslah pandai-pandai memiliki strategi dalam memilih metode yang cocok untuk menyampaikan materi yang diajarkan. Sehingga dalam pembelajaran tercipta suasana yang menyenangkan dan materi yang disampaikan mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik.

Dengan demikian keberhasilan pembelajaran manakala seorang pendidik dapat menyampaikan materi dengan baik, mampu menempatkan suatu strategi pembelajaran yang tepat kepada peserta didik sehingga kegiatan proses pembelajaran bisa tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Salah satu cara untuk menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan dalam pembelajaran adalah dengan bermain sambil belajar. Dalam kamus besar bahasa Indonesia disebutkan bahwa yang dimaksud bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Sementara yang dimaksud dengan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Dalam hal ini diburuhkan permainan bahasa yang dapat menarik minat dan mengaktifkan semua peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

Kosakata (mufradat) merupakan salah satu unsur bahasa terpenting yang harus dimiliki oleh seseorang dalam belajar bahasa asing, begitu juga Bahasa Arab (Muna Wa, 2011: 45). Perbendaharaan kosakata Bahasa Arab yang mencukupi tentunya dapat menunjang seseorang berkomunikasi dan menulis dengan bahasa tersebut. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa berbicara dan

menulis merupakan kemahiran berbahasa dengan faktor pendukung utama pengalaman dan penguasaan kosakata yang kaya dan produktif. Dengan demikian, penambahan kosakata dianggap penting baik dari proses pembelajaran suatu bahasa ataupun pengembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang sudah dikuasai. Untuk itu diperlukan metode yang tepat dalam rangka pembelajaran kosakata bahasa Arab agar kebutuhan akan perbendaharaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Arab dapat tercapai.

Permainan bahasa merupakan media baru yang dimanfaatkan dalam program pembelajaran bahasa Arab. Dan hasil dari aplikasi itu sangat berdampak positif dalam penguasaan keterampilan bahasa, karena pada dasarnya dalam proses pembelajaran bahasa asing diperlukan situasi menyenangkan (Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, 2012: 79). Permainan bahasa sering dipraktikkan oleh kalangan guru untuk pencapaian tujuan pembelajaran, karena dengan adanya pembelajaran siswa akan lebih mudah berinteraksi dan memahami pelajaran bahasa Arab.

Menggunakan permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab, diupayakan siswa bisa menangkap dan memahami materi bahasa Arab. Karena dengan permainan bahasa cocok dengan masa usia siswa, yang dimana siswa masih senang bermain. Karena tujuan utama permainan dalam pengajaran bahasa bukan semata-mata untuk memperoleh kesenangan, tetapi untuk belajar keterampilan berbahasanya khususnya untuk mengingat materi baru, dengan permainan siswa mendapatkan pengalaman sehingga bisa mengingat dengan baik.

Madrasah Aliyah Al-Muslihuun Tlogo Kanigoro Blitar merupakan salah satu sekolah yang menyertakan bahasa Arab sebagai salah satu mata pelajaran pada kurikulumnya. Menurut pemantauan peneliti saat melakukan observasi melalui wawancara dengan guru bahasa Arab, peneliti mendapati beberapa faktor penyebab kurangnya penguasaan kosakata bahasa Arab, yakni metode yang monoton yang cenderung memusatkan guru sebagai pusat perhatian dalam pembelajaran, serta penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang variatif dan efektif. Kondisi ini tentunya sangat berpengaruh pada tingkat penguasaan materi termasuk penguasaan kosakata.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “IMPLEMENTASI PERMAINAN BAHASA DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN MUFRADAT DI KELAS XI MADRASAH ALIYAH AL-MUSLIHUUN TLOGO BLITAR”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yaitu uraian bukan berupa hipotesis (Suharsimi Arikunto, 1990: 245). Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang bertujuan yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok (Nana Syaadiah Sukmadinata, 2003: 60). Penelitian kualitatif bersifat induktif peneliti membiarkan permasalahan-permasalahan muncul dari data atau dibiarkan terbuka untuk interpretasi. Data dihimpun dengan pengamatan seksama, mencakup deskripsi dalam konteks yang mendetail disertai catatan-catatan hasil wawancara yang mendalam, serta hasil analisis dokumen dan catatan-catatan.

Peneliti melakukan penelitian ini sebagai alat dan mengumpulkan data bersama. Adapun instrumen selain orang dapat digunakan, tetapi digunakan sebagai alat bantu dan penolong dalam melakukan penelitian. Untuk mengumpulkan data sebanyak mungkin, peneliti hadir secara langsung dan bersama-sama dengan lingkungan yang diteliti. Dan peran peneliti sebagai alat utama dalam proses pengumpulan data dapat dicapai melalui observasi dan wawancara langsung dengan beberapa orang dan pihak yang terkait dengan penelitian. Untuk memperoleh data spesifik di Madrasah Aliyah Aliyah Al-Muslihuun Tlogo Kanigoro Blitar peneliti juga datang kepada Kepala Sekolah, Guru Bahasa Arab, dan Pengurus Sekolah. Karena peneliti percaya bahwa mencari data dari berbagai aspek yang disebutkan sebelumnya sangat membantunya dalam mendapatkan banyak informasi penting. Tempat penelitian untuk penelitian ini adalah Madrasah Aliyah Al-Muslihuun di Desa Tlogo Kanigoro yang terletak di Kabupaten Blitar Tengah. Jaraknya 8 km dari pusat kota Blitar, dan lokasinya berada di Desa Tlogo Kanigoro.

Adapun sumber data dalam penelitian menurut Arikunto merupakan subyek darimana data diperoleh. Adapun sumber data yang digali dalam penelitian ini terdiri dari sumber data utama yang berupa kata-kata dan tindakan, serta sumber data tambahan yang berupa dokumen-dokumen dan lain-lain. Data-data inilah yang penting untuk mendukung pertanyaan dan perlu dijawab oleh

pertanyaan penelitian. Untuk memperoleh data-data yang dapat dipercaya sesuai dengan tujuan yang menjadi subjek penelitian, sumber-sumber data tersebut adalah:

1. Informan, yaitu menghasilkan data berupa pernyataan yang diperoleh dari wawancara dan observasi tingkah laku serta menghasilkan data berupa gambar dari hasil observasi kegiatan belajar mengajar di Madrasah Aliyah Al-Muslihuun Tlogo Kanigoro Blitar. Sumber data ini yang ada di Madrasah Aliyah Al-Muslihuun Tlogo Kanigoro Blitar yang meliputi: Kepala Sekolah, Guru dan Murid Kelas sebelas.
2. Dokumen, merupakan sumber data yang melengkapi yang berupa gambar, huruf, angka, atau simbol lainnya, yang dapat diperoleh dengan metode dokumentasi. Dan sumber data ini berasal dari tiga yaitu (buku, data arsip, dll).
3. Tempat, yaitu data yang diperoleh dalam bentuk pernyataan dan foto (gambar), melalui proses observasi. Sumber data yang menyertai gambaran tempat tersebut dapat dipaparkan seperti gedung sekolah dan fasilitas sekolah.

Untuk memperoleh penelitian yang lengkap, identik dan benar, penulis menggunakan berbagai macam jenis pengumpulan data, yaitu:

1. Metode observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan menggunakan indera khususnya penglihatan dan pendengaran, disebut observasi dan pencatatan dengan sistem privat dan papan yang diteliti. Peneliti menggunakan metode observasi untuk mengetahui secara langsung kondisi Madrasah Aliyah Al-Muslihuun Tlogo Kanigoro Blitar.

Peneliti menggunakan judul penelitian yang ingin dilihatnya dalam penelitian kualitatif, menurut Supardi disebut kondisi sosial, karena terdiri dari tiga faktor, yaitu:

- a. Tempat atau keberadaan di mana kontak terjadi dalam situasi sosial.

Dalam penelitian ini adalah Madrasah Aliyah Al-muslihuun Tlogo Blitar

- b. partisipan, partisipan dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru bahasa Arab, dan beberapa siswa.
- c. Aktivitas, yaitu apa yang dilakukan informan dalam situasi sosial yang sedang berlangsung. Dan dalam wacana inilah yang merupakan kegiatan penerapan permainan bahasa dalam meningkatkan penguasaan kosakata di Madrasah Aliyah Al-muslihuun Tlogo Blitar

2. Metode wawancara

Metode wawancara adalah metode pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab dengan responden tentang masalah-masalah yang berkaitan dengan pertanyaan penelitian. Peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah, guru, bahasa arab, dan beberapa siswa.

3. Metode dokumentasi

Metode dokumentasi adalah bagaimana cara mengumpulkan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Pengumpulan data dilakukan dengan merekam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media foto.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik analisis data kualitatif seperti yang dipaparkan oleh Miles dan Hubberman dalam kutipan Sugiyono (Miles and Huberman, 1989: 21) yaitu: 1) *Data Reduction* (reduksi data) mereduksi data berarti merangkum dan meringkas, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi maka akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya. 2) *Data Display* (penyajian data), dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antara kategori, dan sejenisnya. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. 3) Langkah ketiga dalam analisis kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Peneliti melihat bahwa guru kelas XI Madrasah Aliyah Al-Muslihuun Tlogo Kanigoro Blitar yakni Pak Abdul Halim menggunakan permainan bahasa (Quizizz) dalam pengajaran bahasa Arab untuk meningkatkan penguasaan kosakata. Permainan ini memudahkan siswa untuk memperoleh banyak kosakata. Kosakata merupakan salah satu unsur bahasa yang menghubungkan keempat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Permainan ini akan membantu siswa mengingat dan menghafal kosakata. Dan banyak dari mereka senang menghafal kosakata dengan permainan. Begitu pula dengan permainan ini siswa menjadi antusias dan aktif dalam proses pembelajaran bahasa Arab, sehingga kelas menjadi menggembirakan, menyenangkan dan tidak membosankan.

Guru membagikan media pembelajaran kepada siswa tentang kosakata pada materi teknologi informasi dan komunikasi, yaitu permainan bahasa yang disebut dengan (Quizizz). Dengan memasukkan link yakni, <https://quizizz.com/join?gc=11314458>

Quizizz ini adalah sebuah web untuk membuat game kuis interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas (dapat digunakan untuk menilai pembelajaran). Quizizz kini sudah bisa diakses di Playstore untuk pengguna Android sehingga penggunaannya lebih praktis dan tentunya mudah dengan perangkat mobile.

Dengan Quizizz ini, siswa akan merasa ditantang, karena ada skor yang diperoleh dengan menjawab secara cepat dan tepat, kecepatan akan ada skor sendiri. Selain itu akan ada persaingan, karena quizizz langsung membuat ranking yang bersifat *live* antar peserta quizizz. Menyenangkan karena akan ada suasana musik untuk menyemangati, dan juga gambar yang lucu serta menyemangati.

Keunggulan Quizizz bagi siswa adalah siswa tidak dapat mencontek teman-temannya, karena soal-soal dipilih secara acak. Pertanyaan dapat diajukan

dalam batasan waktu tertentu agar siswa tidak memiliki kesempatan untuk bertanya kepada orang disekitarnya atau melihat buku catatannya. Setelah mengerjakan soal, siswa dapat melihat peringkat yang mereka peroleh dari semua siswa yang mengerjakan soal. Tidak hanya itu, siswa mengetahui pertanyaan dan jawaban yang benar atas pertanyaan yang telah mereka kerjakan.

Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa permainan bahasa Quizizz dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan penguasaan kosakata berjalan dengan baik. Meski dalam aplikasinya tidak ada penyajian siswa, seperti yang dikatakan Fathul Mujib tentang langkah-langkah permainan bahasa (Quizizz). Keberhasilan aplikasi permainan bahasa Quizizz dapat dilihat oleh siswa dalam mengikuti proses permainannya.

Dari pernyataan yang telah lalu, peneliti dapat menyimpulkan manfaat penggunaan permainan bahasa Quizizz dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan penguasaan kosakata adalah sebagai berikut:

- a. Membantu dan memudahkan siswa untuk mengingat kosakata
- b. Meningkatkan minat, kecintaan dan minat siswa pada bahasa Arab
- c. Proses pendidikan menyenangkan, tidak membosankan dan berpengaruh di hati siswa
- d. Mendorong semangat siswa dalam pembelajaran bahasa Arab

Seperti yang dikatakan Pak Abdul Halim, bahwa mengajar bahasa Arab di sekolah berhasil dengan baik, tetapi perlu meningkatkan kualitas pembelajarannya. Untuk mengetahui tentang pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Aliyah Al-Muslihuun, harus menganalisis proses pembelajaran, yakni sebagai berikut: menggunakan metode pembelajaran yang tepat di Madrasah Aliyah Al-Muslihuun.

Untuk memudahkan proses belajar mengajar bahasa Arab, guru menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi: metode membaca untuk pelajaran membaca (*qira'ah*), metode percakapan untuk pembelajaran percakapan (*kalam*), metode *qawaid* untuk pelajaran *nahwu* dan *sharaf*. Pak Muhamad Mansur (Kepala Sekolah) juga mengatakan bahwa proses pengajaran di

Madrasah Aliyah Al-Muslihuun menggunakan bahasa asing bukan bahasa ibu. Dan yang terpenting dalam mengembangkan keterampilan bahasa, yaitu keterampilan mendengarkan, karena bahasa dimulai dengan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, dan ini adalah pengaturan alami untuk mengajar bahasa.

Peneliti mengetahui bahwa hasil yang dicapai dalam penerapan permainan bahasa dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas XI Madrasah Aliyah Al-Muslihuun Tlogo Kanigoro Blitar dengan permainan bahasa Quizizz terbukti berhasil. Dengan mencapai tujuan yang ada, yaitu meningkatkan minat dan kecintaan siswa pada pelajaran bahasa Arab, meningkatkan pemahaman kosakata siswa, dan membantu siswa mengingat kosakata. Selain itu, keberhasilan yang dicapai dalam penerapan permainan bahasa Quizizz dalam meningkatkan penguasaan kosakata dapat dilihat dari hasil nilai siswa yang lebih besar dari nilai kriteria minimal keberhasilan siswa.

Selain itu, keberhasilan yang dicapai dalam penerapan permainan bahasa Quizizz dalam meningkatkan penguasaan kosakata dapat dilihat dari hasil nilai siswa yang lebih besar dari nilai kriteria minimal keberhasilan siswa. Adapun hasil nilai siswa kelas XI sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Nilai Siswa dalam Permainan Bahasa (Quizizz) Untuk meningkatkan Penguasaan Mufradat kelas XI

No	Nama Siswa	skor
1	M. Abdul Aziz	10346
2	Feri Setiawan	10745
3	M. Bahrul Ulum	12590
4	Laila Novita Sari	24690
5	Siti Rohmatul Mufida	27110
6	Fitria Dewi Irani	23860
7	Shofi Laili Ulya	12768
8	M. Zaidan Rizki	12560
9	M. Fawaid Mutaqillah	13345
10	Khoirun Nisa	12609
11	Dina Trisnawati	14910
12	Mashirotus Shalikhah	27500
13	Ela Marliana	26960
14	Lailatul Fitria	26750

15	Binti Hidayatul Khusna	14497
16	Annisa Riyadhotul Badi'ah	14398
17	Putri Oktafiasari	14496
18	Sayyida Nafi'aytul Ummah	25470
19	Siti Wildatun Nahriyah	14490
20	M. Imran Rosyadi	13686

Oleh itu, hasil yang dicapai dalam penerapan permainan bahasa dalam meningkatkan kosakata siswa siswa kelas XI Madrasah Aliyah Al-Muslihuun Tlogo Kanigoro Blitar dengan permainan bahasa (quizizz) yang dibawakan oleh Pak Abdul Halim "Berhasil".

Adapun faktor pendukung dan faktor pengahambat dari Penerapan permainan bahasa dalam meningkatkan penguasaan mufradat kelas XI Madrasah Aliyah Al-Muslihuun Tlogo Kanigoro Blitar adalah:

1. Faktor pendukung dari Penerapan permainan bahasa dalam meningkatkan penguasaan mufradat kelas XI Madrasah Aliyah Al-Muslihuun Tlogo Kanigoro Blitar

Peneliti mengetahui bahwa faktor-faktor yang mendorong keberhasilan siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata menggunakan permainan bahasa Quizizz, adalah sebagai berikut:

- a) guru

Menurut pengamatan peneliti, salah satu faktor keberhasilan penggunaan permainan bahasa Quizizz untuk meningkatkan penguasaan kosakata adalah guru. Karena guru sebelum mengajar harus mempersiapkan, paham medianya, dan metode yang digunakan. Guru di sekolah ini memiliki keterampilan dan teknik saat mengajar bahasa Arab, terutama dalam meningkatkan penguasaan kosakata.

- b) Siswa

Saat pembelajaran berlangsung, ketika guru menggunakan permainan bahasa (Quizizz) dalam pembelajaran bahasa Arab, siswa

merasa senang, tertarik dan permainan ini memudahkan siswa dalam mengingat kosakata tersebut.

c) Fasilitas

Ketika guru mengajar bahasa Arab, khususnya pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan kosakata, guru harus menggunakan media. Karena media merupakan hal yang penting dalam pengajaran bahasa Arab, terutama untuk menambah perbendaharaan kata dan konsep pemahaman siswa. Media yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan kosakata yaitu permainan bahasa Quizizz. Quizizz merupakan sebuah web untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas (dapat digunakan untuk menilai pembelajaran). Adapun fasilitas di Madrasah Aliyah Al-Muslihuun Tlogo Kanigoro Blitar cukup banyak, diantaranya ruang kelas, perpustakaan, proyektor dan lab. Komputer seperti komputer dan area wifi. fasilitas ini dapat digunakan oleh guru ketika guru membutuhkannya.

2. Faktor penghambat dari Penerapan permainan bahasa dalam meningkatkan penguasaan mufradat kelas XI Madrasah Aliyah Al-Muslihuun Tlogo Kanigoro Blitar

Adapun faktor-faktor penghambat keberhasilan siswa dalam meningkatkan kosa kata menggunakan permainan bahasa Quizizz untuk siswa kelas XI Madrasah Aliyah Al-Muslihuun Tlogo Kanigoro Blitar, yaitu:

a. Aspek intelektual siswa berbeda

Siswa di Madrasah Aliyah Al-Muslihuun Tlogo Kanigoro Blitar memiliki kecerdasan yang berbeda. Beberapa dari mereka cepat memahami materi dan beberapa dari mereka tidak cepat memahami materi, terutama dalam menguasai kosakata. Guru hendaknya memberikan pengawasan lebih kepada siswa yang tidak cepat untuk menangkap materi atau perbendaharaan kata.

b. Minat dan semangat siswa berbeda

Ketika guru mengajar kosakata dengan menggunakan permainan bahasa Quizizz dalam pembelajaran bahasa Arab, sebagian siswa tidak semangat untuk mengucapkan kosakata yang telah diajarkan. Karena mereka merasa takut dengan pengucapan kosa kata.

c. Perbedaan individu di kelas

Masalah perbedaan individu siswa dalam satu kelas, dari segi kemampuan maupun orientasi belajarnya. Kemampuan berbahasa Arab siswa dalam suatu kelas tentunya beragam, antara lain karena ada siswa yang sudah pernah belajar bahasa Arab di masa pendidikan sebelum sekolahnya yang sekarang dan ada siswa yang baru belajar bahasa Arab pada periode sekolahnya yang sekarang. Selain itu, kemampuan berbahasa Arab siswa yang sama-sama memulai belajar dari kelas dan waktu yang sama pun berbeda bergantung pada pencapaian masing-masing. Orientasi belajar siswa pun beragam sesuai dengan pandangan pribadinya ataupun tujuan hidupnya sendiri-sendiri.

d. Lingkungan berbahasa yang kurang mendukung kemampuan siswa

Dalam pengajaran bahasa Arab, kelas bukanlah satu-satunya tempat belajar. Perlu ada lingkungan dalam pengertian yang lebih luas untuk mendukung pencapaian hasil belajar bahasa Arab yang lebih maksimal. Lingkungan dapat diciptakan dan dibentuk, seperti berupa kegiatan tambahan, penggunaan fasilitas tertentu untuk keperluan pembelajaran, pembentukan budaya komunikasi dalam bahasa Arab dan cara-cara lain yang sangat beragam.

SIMPULAN

Dari uraian di atas peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut: Implementasi permainan bahasa untuk kelas XI pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi. Guru menggunakan banyak permainan bahasa termasuk Quizizz, banyak kata dan pilihan kata untuk mengajarkan kosakata bahasa Arab. Quizizz dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas XI Madrasah Aliyah Al-Muslihuun Tlogo Kanigoro Blitar tahun ajaran 2020/2021

sangat baik dan berhasil. Ini terlihat dari persiapan dan proses pembelajaran. Dengan cara ini, dapat meningkatkan kemampuan dan meningkatkan penguasaan kosakata (mufradat) siswa. Dan menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan. Nilai siswa dalam menggunakan penerapan permainan bahasa (quizizz) untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas XI Madrasah Aliyah Al-Muslihuun Tlogo Kanigoro Blitar tahun ajaran 2020/2021 mengalami peningkatan.

Faktor pendukung dari Penerapan permainan bahasa dalam meningkatkan penguasaan mufradat kelas XI Madrasah Aliyah Al-Muslihuun Tlogo Kanigoro Blitar adalah:

1. Guru, Guru merupakan salah satu faktor keberhasilan penggunaan game bahasa Quizizz untuk meningkatkan penguasaan kosakata. Ini dari kesiapan yang digunakan oleh guru, seperti memeriksa materi, metode dan media, dan dalam aplikasi penggunaan permainan bahasa, Quizizz tanpa persiapan yang memadai tujuan pembelajaran yang diinginkan tidak akan tercapai.
2. Siswa, Siswa semangat, minat dan keinginannya untuk belajar bahasa Arab merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan penggunaan permainan bahasa dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Antusias dan ketertarikan ini muncul. keinginan ketika dia mempraktikkan Quizizz yang telah diajarkan guru dan menanggapi perintah dari mereka. Mereka merasa senang dan terdorong dan memudahkan siswa dalam mengingat kosakata.
3. Fasilitas, Fasilitas di Madrasah Aliyah Al-Muslihuun Tlogo Kanigoro Blitar cukup banyak. meliputi ruang kelas, perpustakaan, proyektor, ruang teknologi, seperti komputer, dan area wifi. Keberadaan fasilitas ini cukup membantu dalam pembelajaran, sehingga memudahkan proses belajar mengajar di Madrasah Aliyah Al-Muslihuun Tlogo Kanigoro Blitar

Adapun faktor-faktor dan penghambat keberhasilan siswa dalam meningkatkan kosakata dengan menggunakan permainan bahasa Quizizz untuk siswa kelas sebelas di Madrasah Aliyah Al-Muslihuun Tlogo Kanigoro Blitar adalah:

1. Aspek intelektual siswa berbeda
2. Latar belakang, minat dan semangat siswa berbeda
3. Perbedaan individu siswa di kelas
4. Lingkungan yang kurang mendukung kemampuan bahasa siswa

SARAN

Berdasarkan hasil temuan dan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka peneliti mencoba mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru bahasa Arab khususnya guru Madrasah Aliyah Al-Muslihuun Tlogo Blitar, diharapkan hendaknya memahami tahapan pembelajaran bahasa Arab
2. Pihak sekolah hendaknya menyadari bahwa keberhasilan kerja yang dicapai oleh guru khususnya mata pelajaran bahasa Arab membutuhkan dukungan dari pihak sekolah dengan memberikan suasana yang kondusif dan meningkatkan fasilitas yang mendukung pembelajaran di kelas untuk mengembangkan kinerja guru dalam proses pembelajaran yang akhirnya akan berdampak pada meningkatnya kualitas belajar siswa
3. Kepada peneliti lain yang akan melakukan penelitian di bidang yang sejenis hendaknya memperhatikan keterbatasan-keterbatasan yang ada dalam penelitian ini agar hasil yang diperoleh lebih baik, dan hendaknya dapat lebih mengembangkan metode yang dapat memungkinkan siswa lebih aktif, kreatif dan menyenangkan

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1990, *Manajemen Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2003, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Miles B. Matthew and Huberman, A. Michael. 1989, *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods: USA*, Ninth Printing.
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati, 2012, *Metode-Metode Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, Yogyakarta: Diva Press.
- Sukmadinata, Nana Syaadih. 2003, *Metode Penelitian*, Bandung: Rosda Karya.
- Syamsudin, A.R dan Vismaia S. Damayanti, 2009, *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Wa, Muna. 2011, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (Teori dan Aplikasi)*, Yogyakarta: Penerbit Press.
- Yusuf, Tayar dan Syaiful Anwar, 1997, *Metodologi Pengajaran Agama dan Bahasa Arab*, cet.II, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.