

EFEKTIVITAS METODE PERMAINAN *SPELLING BEE* (*MUSĀBAQAH AT-TAHJĪ'AH*) DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB PADA PESERTA DIDIK KELAS VII MTS MA'ARIF KARANGANYAR KABUPATEN PEKALONGAN

SKRIPSI

Disusun guna memenuhi sebagai syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

SOFIANA ISMATUL HAWA

NIM. 2221042

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI K.H. ABDURRAHMAN WAHID
PEKALONGAN 2025**

EFEKTIVITAS METODE PERMAINAN *SPELLING BEE* (*MUSĀBAQAH AT-TAHJĪ'AH*) DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB PADA PESERTA DIDIK KELAS VII MTS MA'ARIF KARANGANYAR KABUPATEN PEKALONGAN

SKRIPSI

Disusun guna memenuhi sebagai syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

SOFIANA ISMATUL HAWA

NIM. 2221042

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI K.H. ABDURRAHMAN WAHID
PEKALONGAN 2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya

Nama : Sofiana Ismatul Hawa

NIM : 2221042

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul “Efektivitas metode Permainan *Spelling Bee* (*Musābaqah At-Tahji'ah*) Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Peserta Didik Kelas VII MTs Ma'arif Karanganyar Kabupaten Pekalongan” ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 03 Juli 2025

Versyanti



Sofiana Ismatul Hawa
2221042

NOTA PEMBIMBING

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
c/q. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab
di Pekalongan

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Setelah melakukan penelitian, bimbingan dan koreksi naskah skripsi saudara :

Nama : Sofiana Ismatul Hawa

NIM : 2221042

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Judul : Efektivitas Metode Permainan *Spelling Bee (Musābaqah at-Tahji'ah)* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Peserta Didik Kelas VII MTs Ma'arif Karanganyar Kabupaten Pekalongan

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasyah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.

Pekalongan, 3 Juli 2025
Pembimbing,



Dr. H. Ali Burhan, M.A.
NIP. 197706232009011008



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMUKEGURUAN
Jl.Pahlawan Km.5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161
Website: ftik.uingusdur.ac.id email: ftik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H.

Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : SOFIANA ISMATUL HAWA

NIM : 2221042

Judul Skripsi : EFEKTIVITAS METODE PERMAINAN *SPELLING BEE (MUSĀBAQAH AT-TAHJĪ'AH)* DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB PADA PESERTA DIDIK KELAS VII MTS MA'ARIF KARANGANYAR KABUPATEN PEKALONGAN

Telah diujikan pada hari Kamis 09 Juli 2025 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Dewan Penguji

Penguji I

Dr. H. Ahmad Ubaedi Fathuddin, MA
NIP.197009112001121003

Penguji II

Jauhar Ali, M. Pd.
NIP.197904152025211002

Pekalongan, 15 Juli 2025

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Prof. Dr. H. Muhlisin, M. Ag.
NIP.197007061998031001

PEDOMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b//U/1987. Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dala transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Śa	Ś	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	Ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ha dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Ẓal	ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	Z	zet
س	Sin	S	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Şad	ş	es (dengan titik di bawah)

ض	D ad	d	de (dengan titik di bawah)
ط	T a	t	te (dengan titik di bawah)
ظ	Z a	z	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
هـ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	Fathah	a	a
اِ	Kasroh	i	i
اُ	Dammah	u	u

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
يَا..أَ	Fathah dan ya	ai	a dan u
وَا..أَ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَيْفَ kaifa

- حَوْلَ haula

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ...أَ...أَ...	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
إَ...أَ...	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
وَا...أَ...	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh

- قَالَ qāla

- يَقُولُ yaqūlu

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah “t”.

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah “h”.

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan “h”.

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةُ talha

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala

- الْبِرُّ al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu

- الْقَلَمُ al-qalamu

- الشَّمْسُ syamsu-asy

- الجَلَالُ al-jalālu

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ khuẓu'ta

- شَيْءٌ syai'un

- النَّوْءُ an-nau'u

- إِنَّ inna

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/ Wa innallāha lahuwa

khairurrāziqīn

- بِاسْمِ اللَّهِ جُزَاهَا وَمُرْسَاهَا Bismillāhi majreḥā mursāḥā wa mursāḥā

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/ Alhamdu lillāhi rabbil

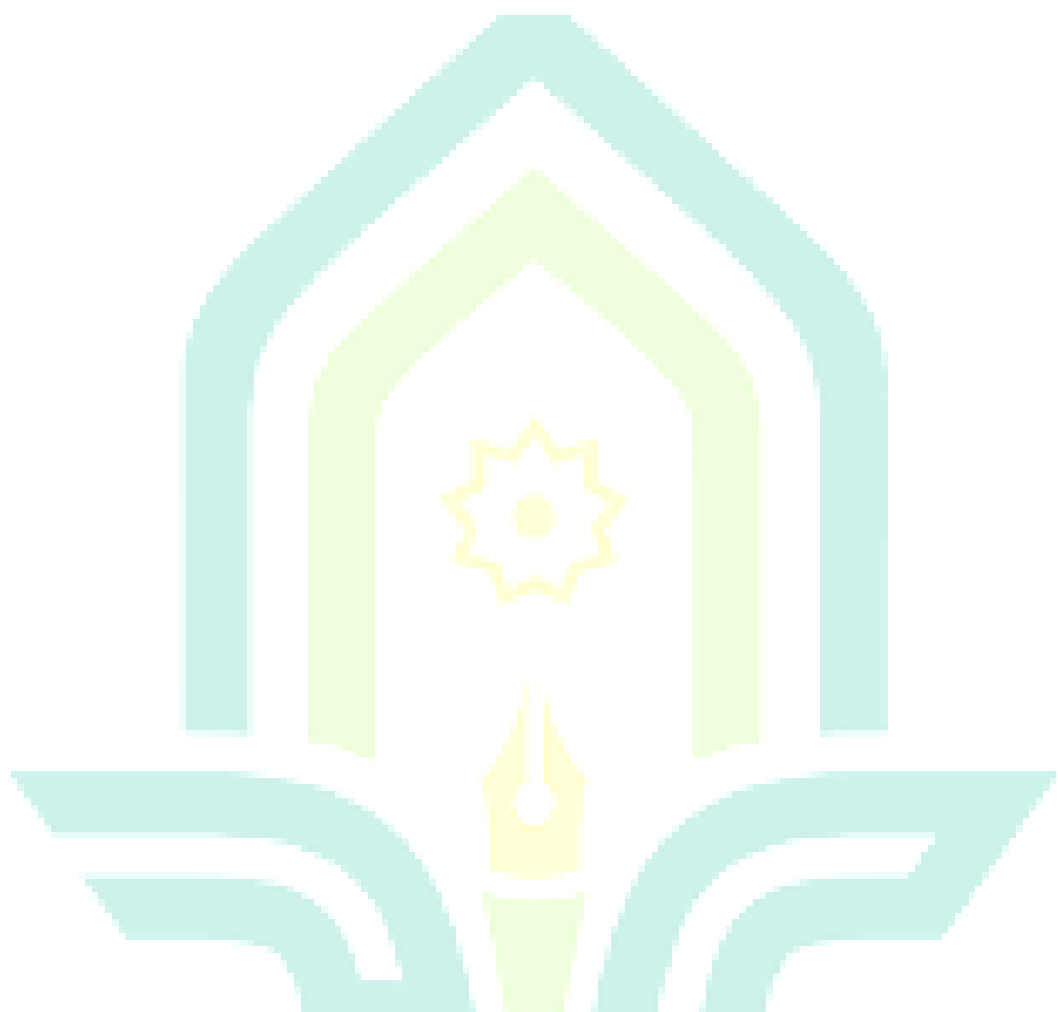
`ālamīn

- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ Ar-rahmānir rahim/Ar-rahmān ar-rahim

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلَّهِ الْأَمْرُ جَمِيعًا Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an



MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto

“Intelligence won’t save you. Discipline will.”

Kecerdasan tidak akan menyelamatkanmu. Disiplinlah yang akan menyelamatkanmu (Charlie Munger).

“Walk the talk, not only talk the talk.” Buktikan dengan tindakan, bukan hanya sekadar omongan (Jokowi Dodo).

Persembahan

Ucapan syukur yang tak terhingga saya panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya. Berkat pertolongan-Nya, saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dalam bentuk skripsi sebagai salah satu syarat meraih gelar Sarjana Strata Satu (S1).

Skripsi ini saya dedikasikan dengan penuh cinta dan ketulusan kepada:

1. Allah SWT, Zat Maha Penyayang yang selalu memberikan kekuatan, kemudahan, dan petunjuk dalam setiap langkah hidup saya.
2. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Kedua orang tua tercinta, yang selalu mendoakan, mendukung, dan menjadi sumber kekuatan batin dalam suka dan duka.

4. Dosen pembimbing saya bapak _Dr. H. Ali Burhan, M.A., yang dengan sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan ilmu yang sangat berarti selama proses penulisan skripsi ini.
5. Seluruh dosen UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah berpartisipasi membimbing
6. Keluarga besar MTs Ma'arif Karanganyar yang sudah berkenan menjadi objek pada penelitian ini.
7. Saudara-saudara kandung saya, yang menjadi bagian dari semangat dan perjalanan hidup ini. Terima kasih atas kebersamaan, canda tawa, dukungan, dan pengertian kalian di setiap momen suka maupun duka.
8. Sahabat-sahabat seperjuangan, yang telah menjadi teman diskusi, berbagi semangat, serta menemani perjalanan akademik yang penuh tantangan ini.
9. Diri saya sendiri, sebagai bentuk penghargaan atas usaha, air mata, dan semangat yang terus dijaga hingga titik akhir.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu, namun telah memberikan bantuan, doa, dan dukungan dalam bentuk apa pun.

ABSTRAK

Hawa, Sofiana Ismatul. 2025. *Efektivitas Metode Permainan Spelling Bee (Musābaqah At-Tahji'ah) dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Ma'arif Karanganyar Kabupaten Pekalongan*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing Dr. H. Ali Burhan, M.A.

Kata Kunci: (*Spelling Bee*, Kosakata)

Dalam konteks pembelajaran Islam, penguasaan kosakata bahasa Arab memegang peranan krusial. Namun, di MTs Ma'arif Karanganyar, siswa menghadapi tantangan dalam aspek ini, yang salah satunya bersumber dari metode pengajaran yang kurang bervariasi. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif, seperti metode permainan *Spelling Bee*, yang diyakini mampu meningkatkan motivasi serta capaian belajar siswa dalam pemerolehan kosakata Arab.

Penelitian ini bertujuan mengkaji efektivitas metode permainan *Spelling Bee* (*Musābaqah At-Tahji'ah*) dalam meningkatkan kosakata bahasa Arab siswa kelas VII di MTs Ma'arif Karanganyar, Pekalongan. Studi ini menganalisis pengaruh metode tersebut terhadap penguasaan kosakata. Berdasarkan penelitian sebelumnya, pembelajaran berbasis permainan terbukti meningkatkan semangat, partisipasi, dan retensi kosakata secara lebih menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*pre-test post-test control group*). Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi, lalu dianalisis secara statistik dengan uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, dan uji *t* (*independent sample t-test*).

Hasil penelitian ini menunjukkan beberapa temuan penting: (1) Proses pembelajaran dengan metode permainan *Spelling Bee* di kelas VII MTs Ma'arif Karanganyar berlangsung efektif dan terstruktur, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen dari 50 (*pre-test*) menjadi 70 (*post-test*). (2) Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya mengalami kenaikan nilai rata-rata dari 50 menjadi 60. (3) Uji *independent sample t-test* mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelas, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 (kurang dari 0,05). Temuan ini menunjukkan *Spelling Bee* efektif meningkatkan kosakata dan keterlibatan siswa.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Metode Permainan *Spelling Bee* (*Musābaqah At-Tahji'ah*)

Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata bahasa Arab Pada Peserta Didik Kelas VII MTs Ma'arif Karanganyar Kabupaten Pekalongan”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Tadris Matematika FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Shalawat dan salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir nanti, Amin.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag, selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
3. Bapak Faliqul Isbah, M.Pd., selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

4. Bapak Dr. H. Ali Burhan, M.A., selaku dosen pembimbing, yang telah membimbing dengan sabar, memberikan arahan, masukan, serta motivasi yang sangat berarti dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. MTs Ma'arif Karanganyar, yang telah memberikan izin, dukungan, dan akses data yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian.

Skripsi ini telah penulis selesaikan dengan penuh kesungguhan. Penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga segala usaha ini membawa manfaat dan keberkahan bagi diri, masyarakat, bangsa, dan agama. Aamiin ya Rabbal 'alamin. Pekalongan,

Pekalongan, 3 Juli 2025

Hormat Saya,

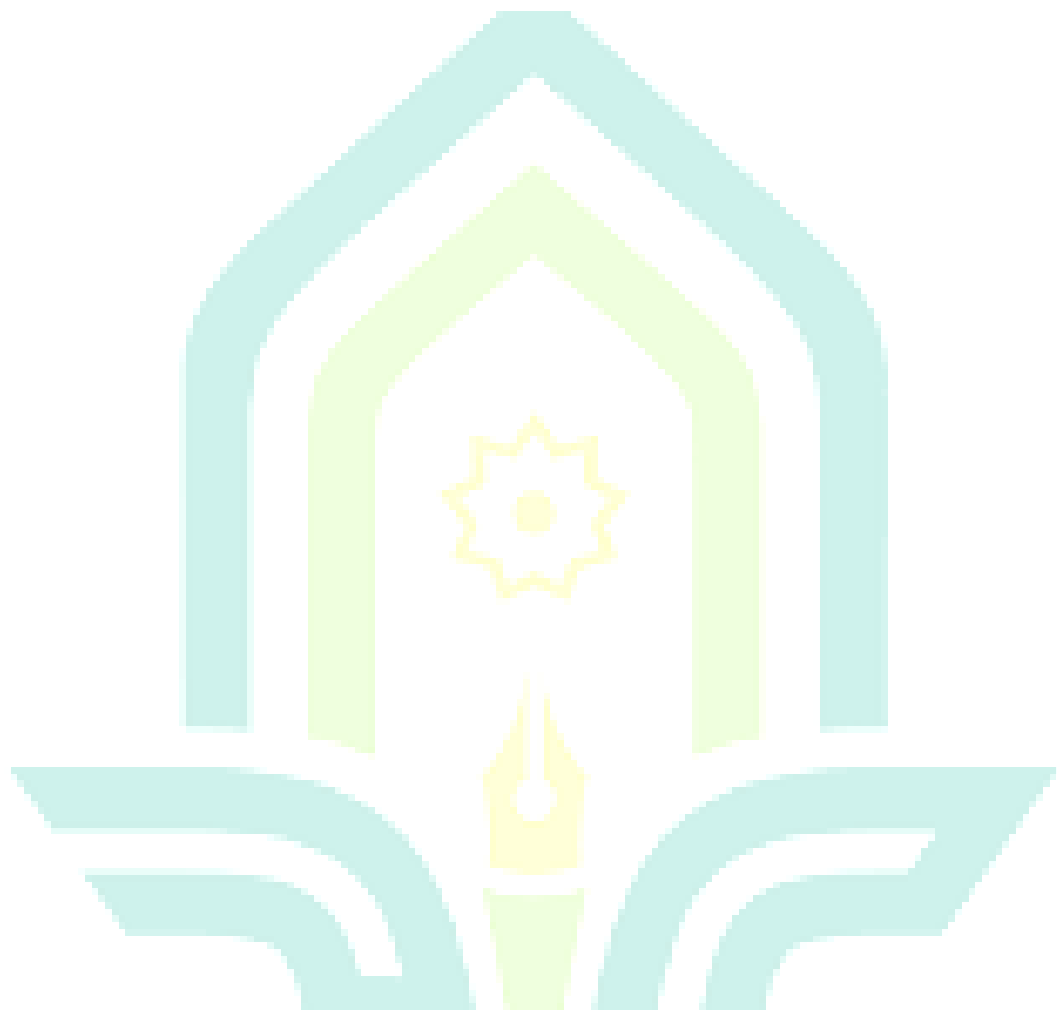


Sofiana Ismatul Hawa
NIM. 2221042

DAFTAR ISI

SAMPUL SKRIPSI DALAM.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..Error! Bookmark not defined.	
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN.....Error! Bookmark not defined.	
PEDOMAN TRANSLITERASI	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	xiii
ABSTRAK	xv
KATA PENGANTAR.....	xvi
DAFTAR ISI.....	xviii
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Pembatasan Masalah.....	6
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian.....	7
1.6. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1. Deskripsi Teoritik	10
2.2. Kajian Penelitian yang Relevan	19
2.3. Kerangka Berfikir	23
2.4. Hipotesis Penelitian	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1. Desain Penelitian.....	25
3.2. Populasi dan Sampel.....	25
3.3. Variabel Peneliian.....	27
3.4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	27
3.5. Teknik Analisis Data	32

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1. Hasil Penelitian	35
4.2. Pembahasan.....	59
BAB V PENUTUP.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN.....	73



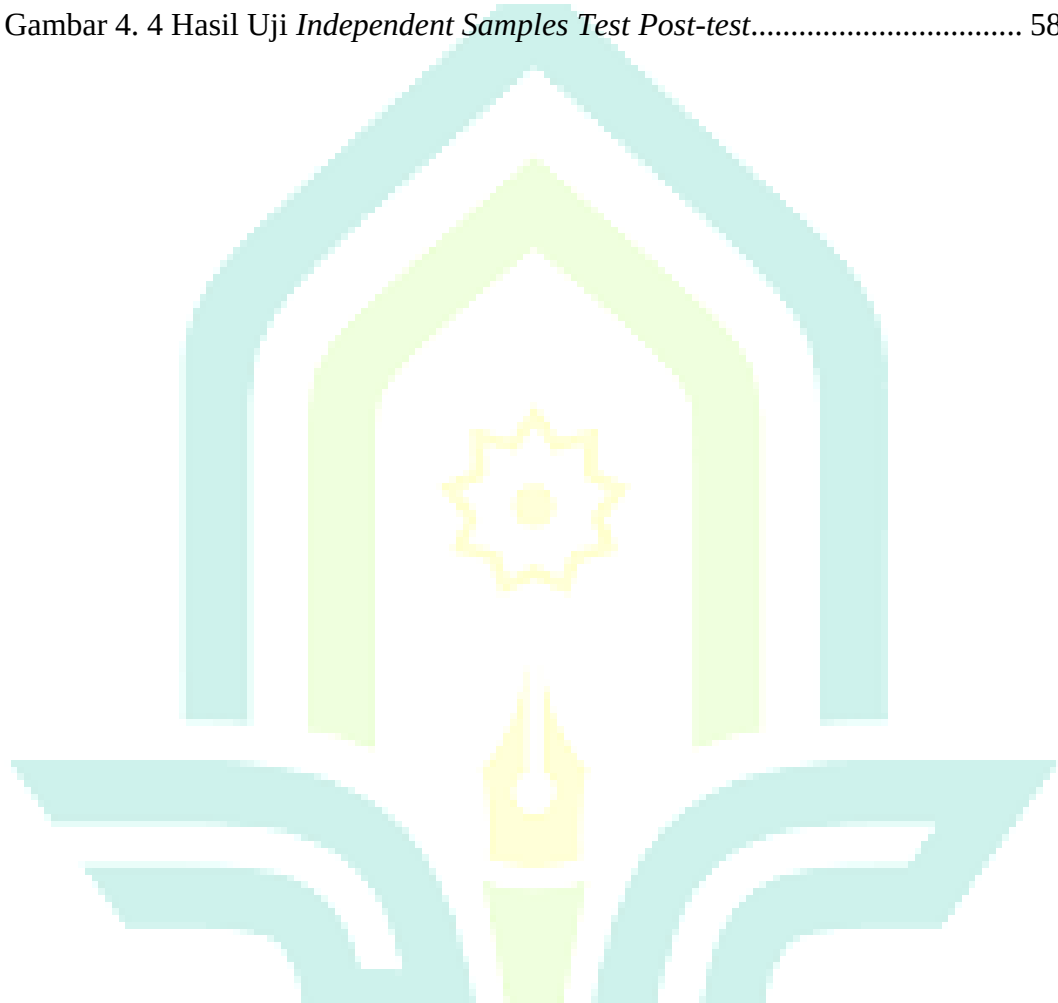
DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Data Sampel Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol	27
Tabel 3. 2 Kisi-kisi instrumen test <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	28
Tabel 3. 3 Kriteria reliabilitas instrumen	31
Tabel 4. 1 hasil uji validitas	45
Tabel 4. 2 Statistik Reliabilitas	46
Tabel 4. 3 Data nilai <i>pre-test</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol	48
Tabel 4. 4 Data nilai <i>pre-test</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen	50
Tabel 4. 5 Gambaran statistik nilai <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.....	52
Tabel 4. 6 Data hasil test homogen <i>pre-test</i>	56
Tabel 4. 7 Data hasil test homogen <i>post-test</i>	57



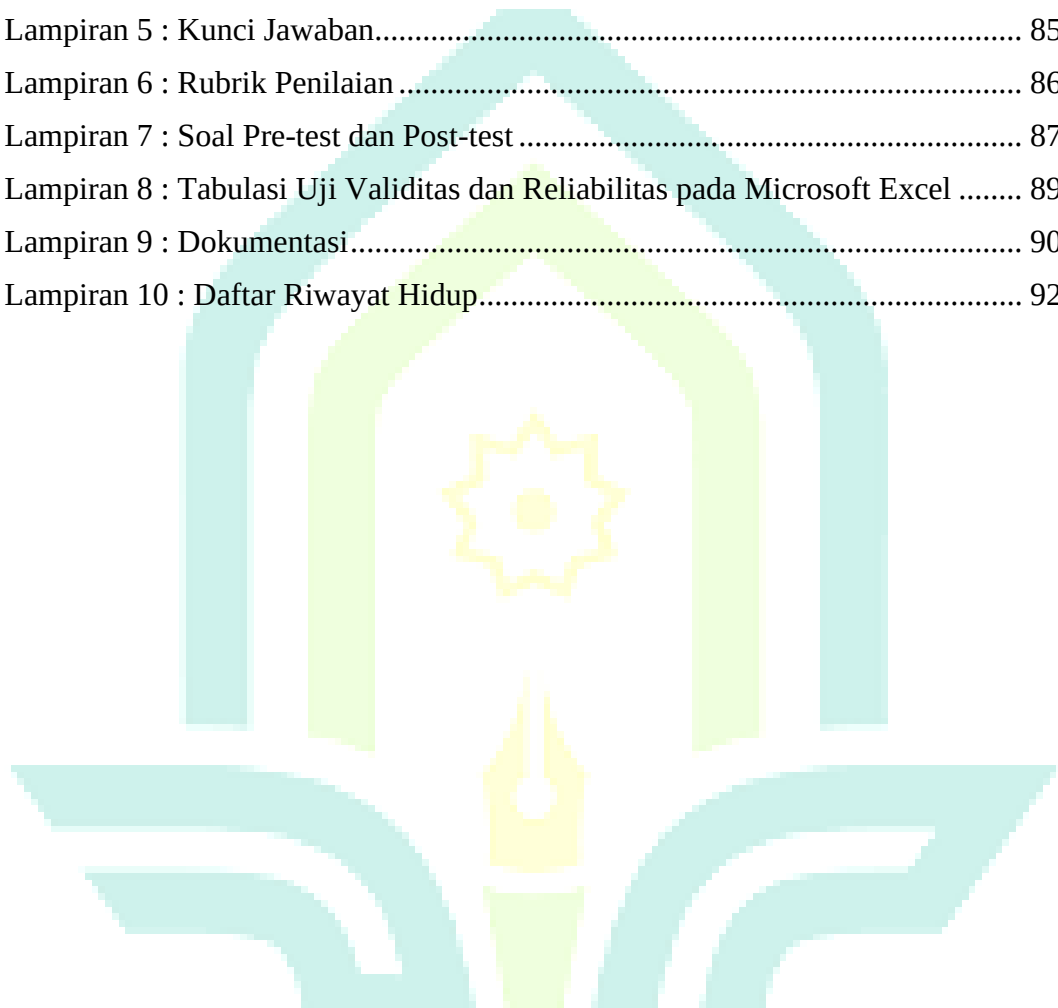
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Peneliti	23
Gambar 4. 1 Hasil Uji Normalitas <i>Pre-test</i>	54
Gambar 4. 2 Hasil Uji Normalitas <i>Post-test</i>	55
Gambar 4. 3 Hasil Uji <i>Independent Sample Test Pre-test</i>	58
Gambar 4. 4 Hasil Uji <i>Independent Samples Test Post-test</i>	58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian	73
Lampiran 2 : Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	74
Lampiran 3 : Modul Ajar	75
Lampiran 4 : Lembar Uji Validasi Instrumen Penelitian	81
Lampiran 5 : Kunci Jawaban.....	85
Lampiran 6 : Rubrik Penilaian	86
Lampiran 7 : Soal Pre-test dan Post-test	87
Lampiran 8 : Tabulasi Uji Validitas dan Reliabilitas pada Microsoft Excel	89
Lampiran 9 : Dokumentasi.....	90
Lampiran 10 : Daftar Riwayat Hidup.....	92



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bahasa Arab diakui sebagai salah satu bahasa internasional yang memiliki posisi signifikan setelah Bahasa Inggris. Selain itu, bahasa ini juga berfungsi sebagai alat komunikasi sehari-hari bagi masyarakat Arab. (Kosim, 2021:1). Bahasa Arab, sebagai alat komunikasi, pada dasarnya sama seperti bahasa-bahasa lain di dunia, yaitu sebuah sistem simbol dan suara yang digunakan untuk berinteraksi dan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan (Kasmiati, 2020:10).

Mata pelajaran bahasa Arab bertujuan mengembangkan keterampilan berbahasa serta menanamkan sikap positif terhadapnya, baik dalam aspek pemahaman maupun penggunaan. Pembelajaran mencakup empat keterampilan utama: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, dengan fokus pada menyimak dan berbicara di tingkat dasar, keseimbangan semua keterampilan di tingkat menengah, serta penekanan pada membaca dan menulis di tingkat lanjutan. Kemampuan ini penting untuk memahami sumber ajaran Islam seperti al-Qur'an, hadis, dan literatur keislaman. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Arab di madrasah disusun untuk mengembangkan kemampuan dasar dalam

berbahasa guna mendukung pemahaman yang lebih mendalam terhadap ajaran Islam (Muradi, 2013:145-146).

Berbahasa tidak dapat dipisahkan dari penguasaan kosakata (Azizah, 2020:2). Menguasai kosakata dalam bahasa Arab merupakan komponen krusial dalam menjalani pembelajaran bahasa Arab. Kemampuan menguasai kosakata sangat berkaitan dengan kecakapan dalam aspek berbahasa lainnya, seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Jika seorang pelajar memiliki keterbatasan dalam kosakata, maka penguasaan bahasa Arab secara keseluruhan akan menjadi sulit. Sebaliknya, dengan pemahaman kosakata yang baik, siswa akan lebih mudah dalam mengembangkan keempat keterampilan berbahasa tersebut (Anggraini et al., 2024:184-185).

Minimnya penguasaan kosakata dalam bahasa Arab dapat menyebabkan peserta didik mengalami hambatan dalam keterampilan berbicara. Kesulitan belajar yang mereka hadapi merupakan suatu keadaan di mana mereka tidak mampu menyerap pelajaran dengan optimal akibat berbagai faktor. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran, guru harus cermat dalam menentukan metode yang akan diterapkan. Pemilihan metode yang sesuai berperan penting dalam menentukan keberhasilan suatu pembelajaran, khususnya dalam membantu peserta didik menghafal kosakata bahasa Arab. Oleh karena itu, siswa akan lebih terbantu dalam

menangkap dan menguasai pelajaran yang disampaikan (Jannah et al., 2023:62).

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Arab kelas VII MTs Ma'arif Karanganyar Kabupaten Pekalongan, mengenalkan kosakata bahasa Arab kepada siswa merupakan salah satu tujuan pembelajaran. Akan tetapi, peserta didik menghadapi tantangan dalam mempelajari bahasa Arab, khususnya dalam menguasai perbendaharaan kata. Kondisi ini tercermin dari hasil belajar siswa, di mana kurang dari separuh siswa berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan mayoritas nilai siswa berada di bawah standar tersebut. Selain itu, kondisi di kelas juga kurang kondusif karena saat pembelajaran dimulai banyak siswa yang justru asyik mengobrol dengan teman, bercanda, atau melamun sehingga perhatian mereka tidak sepenuhnya tertuju pada materi pelajaran. Mereka tampak kurang antusias mengikuti materi yang disampaikan guru. Salah satu penyebab yang diidentifikasi adalah penerapan metode pembelajaran yang kurang efektif. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan metode drill sehingga kurang ada variasi dalam mengajar. Selain dari faktor pengajar, juga ada faktor dari peserta didiknya sendiri, di mana beberapa peserta didik sebelumnya bukan merupakan lulusan dari sekolah yang berbasis agama sehingga bahasa Arab adalah hal yang baru bagi mereka.

Dari kasus di atas diperlukan sebuah metode pembelajaran lain agar siswa lebih termotivasi dalam mempelajari bahasa Arab, khususnya

untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata mereka. Menggunakan metode permainan dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan kosakata. Peneliti tertarik untuk melakukan eksperimen untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada peserta didik Kelas VII MTs Ma'arif Karanganyar Kabupaten Pekalongan menggunakan metode permainan *Spelling Bee* (*Musābaqah At-Tahji'ah*).

Permainan *Spelling Bee* merupakan salah satu aktivitas yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Sejalan dengan pandangan Karina Wedhanti, Ratmaningsih, dan Samiyati, teknik pengajaran kosakata melalui Permainan ini berfungsi sebagai alat bantu yang memungkinkan siswa memahami kosakata bahasa dengan cara yang lebih menyenangkan dan efisien. Selain itu, *Spelling Bee* juga berperan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar (Anggraini et al., 2024:185). *Spelling Bee* bukan sekadar aktivitas menghafal, melainkan juga melatih keterampilan berpikir kompleks. Dengan metode ini, siswa tidak hanya mengingat kata-kata, tetapi juga belajar mengeja dengan benar melalui berbagai petunjuk, seperti makna kata, pelafalan, kelas kata (seperti kata benda, kata kerja, atau kata sifat), serta contoh penggunaan dalam kalimat. Permainan *Spelling Bee* bertujuan untuk membantu siswa memperbaiki kemampuan mengeja serta memperkaya kosakata mereka (Rantika et al., 2019:1).

Metode permainan *Spelling Bee* ini terbukti efektif untuk meningkatkan kosakata (Nurpitasari & Mayasari, 2018:132). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pipit Rantika, Danti Pudjiati, dan Megawati pada tahun 2019 di mana dapat ditemukan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa metode permainan *Spelling Bee* memiliki dampak positif, dengan persentase peningkatan prestasi belajar yang tergolong dalam kategori tinggi (Rantika et al., 2019). Serta penelitian yang dilakukan oleh Giskha Hazezlima Aniza, Wulan Wangi, dan Wageyono pada tahun 2021 yang mana penelitian ini mengungkapkan adanya perbedaan yang signifikan dalam penguasaan kosakata siswa ketika menggunakan permainan *Spelling Bee* dibandingkan dengan tanpa menggunakannya (Aniza et al., 2021). Dengan ini, peneliti mengasumsikan bahwa penggunaan metode permainan *Spelling Bee* akan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa.

Melihat uraian pada latar belakang, peneliti berkeinginan melaksanakan sebuah studi yang diberi judul berikut “Efektivitas Metode Permainan *Spelling Bee* (*Musābaqah At-Tahji’ah*) Dalam Meningkatkan Pengetahuan Kosakata Bahasa Arab pada Siswa Kelas VII Di MTs Ma’arif Karanganyar Kabupaten Pekalongan”. Studi ini diharapkan mampu turut andil dalam merumuskan pendekatan pembelajaran bahasa Arab dengan kreatif dan efisien.

1.2. Identifikasi Masalah

Mengacu pada penjelasan latar belakang yang telah disampaikan, rumusan masalah yang akan menjadi pusat kajian dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1.2.1. Rendahnya Penguasaan Kosakata Bahasa Arab
- 1.2.2. Metode Pembelajaran yang Kurang Variatif
- 1.2.3. Latar Belakang Siswa yang Beragam
- 1.2.4. Kebutuhan akan Metode Pembelajaran yang Lebih Menarik

1.3. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus pada isu yang hendak dipecahkan, diperlukan pembatasan cakupan studi. Dengan demikian, penelitian ini secara spesifik berfokus pada efektivitas metode permainan *Spelling Bee (Musābaqah At-Tahji'ah)* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas VII di MTs Ma'arif Karanganyar, Kabupaten Pekalongan.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini, yang didasarkan pada uraian latar belakang sebelumnya, adalah sebagai berikut:

Apakah penggunaan metode permainan *Spelling Bee (Musābaqah At-Tahji'ah)* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab

pada peserta didik kelas VII MTs Ma'arif Karanganyar Kabupaten Pekalongan?

1.5. Tujuan Penelitian

Rumusan masalah penelitian ini, yang didasarkan pada uraian latar belakang sebelumnya, adalah sebagai berikut:

Untuk mengetahui apakah penggunaan metode permainan *Spelling Bee* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada peserta didik VII MTs Ma'arif Karanganyar Kabupaten Pekalongan.



1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pada pengembangan teori terkait pemanfaatan metode permainan dalam konteks pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Arab. Hasil penelitian ini dapat menambah referensi ilmiah mengenai efektivitas media permainan dalam meningkatkan penguasaan kosakata, serta menambah pengetahuan mengenai metode pembelajaran yang menarik dan efektif.

1.6.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini bisa menjadi dasar bagi pihak sekolah dalam mengembangkan kurikulum atau strategi pembelajaran yang lebih variatif. Dengan bukti empiris dari penelitian ini, sekolah dapat mempertimbangkan untuk mengintegrasikan media permainan dalam proses pembelajaran bahasa atau bidang studi lainnya untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

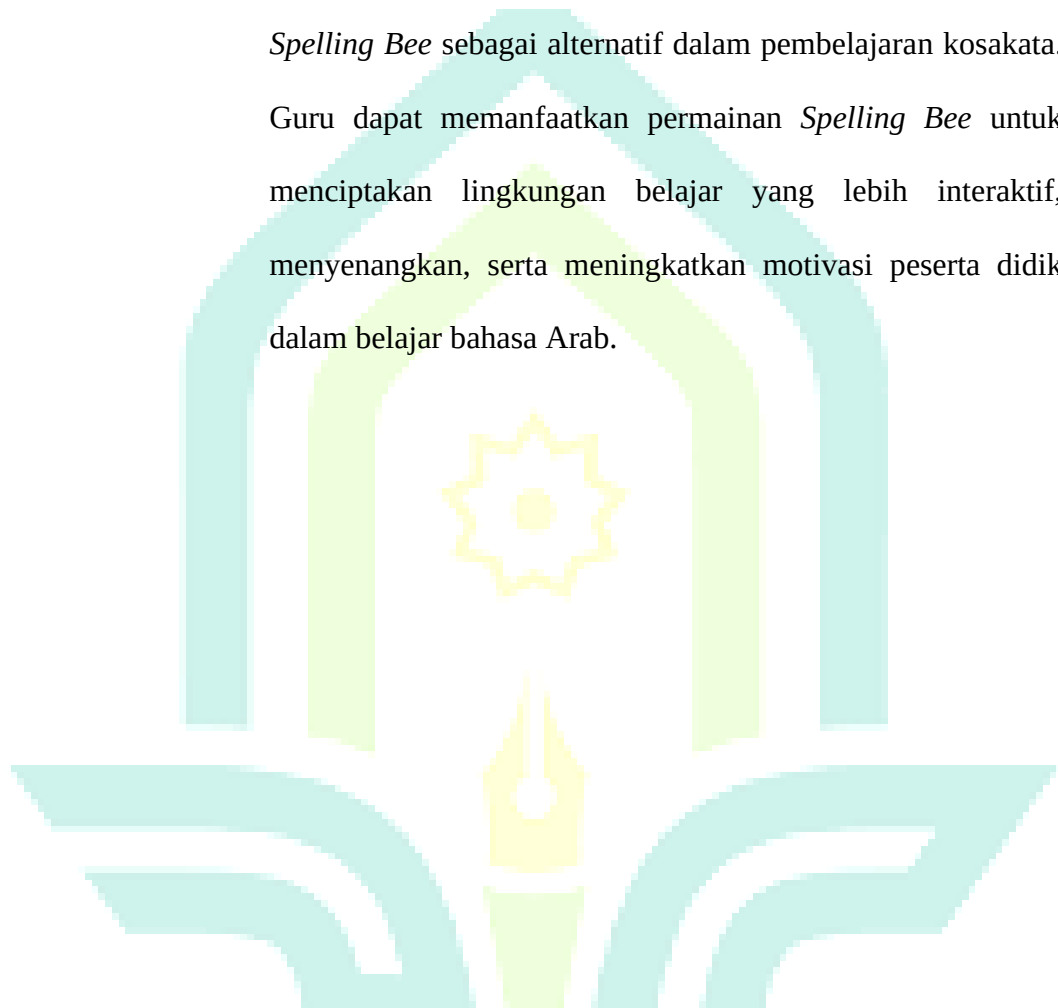
b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan bisa memfasilitasi siswa dalam memperluas penguasaan kosakata bahasa Arab dengan memanfaatkan media yang lebih menyenangkan dan bernuansa persaingan. Dengan metode yang lebih interaktif, peserta didik dapat termotivasi untuk belajar dengan cara yang

menyenangkan sehingga meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap kosakata bahasa Arab.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan *insight* baru bagi guru bahasa Arab mengenai penggunaan permainan *Spelling Bee* sebagai alternatif dalam pembelajaran kosakata. Guru dapat memanfaatkan permainan *Spelling Bee* untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, serta meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar bahasa Arab.



BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan Pemaparan teori, data, uji data, analisis data dan pembahasan objek kajian penelitian yang dilakukan di kelas VII MTs Ma'arif Karanganyar Kabupaten Pekalongan menunjukkan bahwa metode permainan *Spelling Bee* efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab.

Efektivitas ini terlihat dari kenaikan nilai rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen, yang meningkat dari 50 pada pre-test menjadi 70 pada *post-test*. Sebagai perbandingan, kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya menunjukkan kenaikan dari 50 menjadi 60.

Selain itu, hasil uji-t pada *post-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 (kurang dari 0,05). Angka ini membuktikan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelas setelah perlakuan diberikan. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen bukan karena perbedaan kemampuan awal siswa, melainkan karena efektivitas metode permainan *Spelling Bee* itu sendiri.

Metode *Spelling Bee* terbukti menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan memicu kompetisi positif. Ini pada akhirnya meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pemahaman siswa secara lebih

optimal dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional. Oleh karena itu, permainan *Spelling Bee* sangat direkomendasikan sebagai salah satu strategi alternatif untuk mengajarkan kosakata bahasa Arab di jenjang MTs.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis memberikan

beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru bahasa Arab, disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan metode permainan *Spelling Bee* sebagai alternatif dalam pembelajaran kosakata, karena terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa secara signifikan.
2. Bagi Satuan Pendidikan, khususnya di tingkat MTs, penerapan metode pembelajaran yang bersifat aktif dan partisipatif seperti permainan *Spelling Bee* perlu didukung, baik melalui pelatihan guru maupun penyediaan media pendukung, agar proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan menyenangkan.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan jangkauan yang lebih luas, baik dari segi jumlah sampel, jenjang pendidikan, maupun aspek keterampilan berbahasa lainnya, agar hasil yang diperoleh dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif terhadap efektivitas metode permainan *Spelling Bee* dalam pembelajaran bahasa Arab.