

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS *GAME-BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
FLASH CARD TERHADAP PENGUASAAN MUFRADAT SISWA
KELAS VIII MTS DDI AL-IHSAN KANANG KABUPATEN
POLEWALI MANDAR**



OLEH

RINI ANDINI

NIM: 2220203888204018

PAREPARE

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2026

SKRIPSI

**EFIKTIVITAS *GAME-BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
FLASH CARD TERHADAP PENGUASAAN MUFRADAT SISWA
KELAS VIII MTS DDI AL-IHSAN KANANG KABUPATEN
POLEWALI MANDAR**



OLEH:

RINI ANDINI

NIM: 2220203888204018

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada
Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2026

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Efektifitas *Game-Based Learning* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Penguasaan *Mufradat* Siswa Kelas VIII MTs DDI AL-Ihsan Kanang

Nama Mahasiswa : Rini Andini

Nomor Induk Mahasiswa : 2220203888204018

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK Dekan Fakultas Tarbiyah

B.2242/In.39/FTAR. 01/PP.00.9/06/2026

Disetujui oleh:

Pembimbing Utama : Dr. Raodhatul Jannah, M.Pd.

NIP :19950515 202505 2 007



Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Ahdar, M.Pd.Ir

NIP:19761230 200501 2 002

PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Efektifitas *Game-Based Learning* Berbantuan Media
Flash Card Terhadap Penguasaan *Mufradat* Siswa
Kelas VIII MTs DDI AL-Ihsan Kanang

Nama Mahasiswa : Rini Andini

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : Nomor B.2242/In.39/FTAR. 01/PP.00.9/06/2026

Tanggal Kelulusan : 2 Juli 2026

Disahkan Oleh Komisi Penguji

Dr. Raodhatul Jannah, M.Pd.

(Ketua)



Dr. H. Saepudin, S.Ag., M.Pd.

(Anggota)



M. Taufiq Hidayat Pabbajah M.A

(Anggota)



Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Andar, M.Pd.Iy

NIP. 19761230 2005012 002

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
 الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ
 أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan nikmat, rahmat, dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare.

Penulis menyampaikan terimakasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Suaib dan Ibu Lia yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, pengorbanan, serta motivasi yang tiada henti kepada penulis. Berkat doa dan restu keduanya, penulis dapat melalui berbagai proses perjuangan hingga sampai pada tahap penyelesaian skripsi ini. Segala bentuk cinta, nasihat, dan pengorbanan yang diberikan menjadi sumber kekuatan terbesar bagi penulis dalam menyelesaikan pendidikan ini.

Penulis telah menerima banyak bimbingan, arahan, serta masukan dari ibu Dr. Raodhatul Jannah, M.Pd. selaku pembimbing, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj Darmawatin, S.Ag., M.Pd. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare (IAIN Parepare) yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.

2. Ibu Dr. Ahdar, M.Pd. I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya, sehingga menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Bapak M.Taufiq Hidayat Pabbajah, M.A., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab yang telah memberikan arahan selama penulis menempuh studi di IAIN Parepare.
4. Bapak Dr. H Saepudin, S.Ag., MPd dan Bapak M Taufiq Hidayat Pabbajah, M.A. selaku dewan penguji atas kontribusi, kritikan dan saran demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini.
5. Kepala Perpustakaan IAIN Parepare dan para stafnya yang telah melayani dan menyediakan referensi terkait judul penelitian Penulis.
6. Kepala Sekolah, para guru dan staf MTs DDI AL-Ihsan Kanang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian.
7. Kepada sahabat dan teman-teman prodi PBA angkatan 22 serta pihak yang telah berkontribusi dan memberikan dukungan, motivasi, dan membantu hingga tulisan ini dapat terselesaikan.

Semoga Allah Swt. membalas segala kebaikan dengan pahala dan rahmat-Nya. Penulis juga mengharapkan saran yang membangun demi penyempurnaan skripsi ini.

Parepare 11 Juni 2026

Penulis



Rini Andini
NIM. 2220203888204018

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rini Andini
NIM : 2220203888204018
Tempat/Tempat Lahir : Suran, 23 April 2005
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Efektivitas *Game-Based Learning*
Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap
Penguasaan *Mufradat* Siswa Kelas VIII
MTs DDI AL-Ihsan Kanang Kabupaten
Polewali Mandar

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare 11 Juni 2026

Penulis



Rini Andini
NIM. 2220203888204018

ABSTRAK

Rini Andini. *Efektivitas Game-Based Learning Berbantuan Media Flash Card terhadap Penguasaan Mufradat Siswa Kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang Kabupaten Polewali Mandar.* (dibimbing oleh Raodhatul Jannah).

Penguasaan *mufradat* merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Arab. Namun, siswa kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang masih mengalami kesulitan dalam mengingat dan memahami *mufradat* karena pembelajaran yang kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1). Penguasaan *mufradat* siswa sebelum penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media *Flash Card*, 2). Penguasaan *mufradat* siswa setelah penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media *Flash Card*, dan 3). Efektivitas metode tersebut terhadap penguasaan *mufradat* siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest*. Sampel penelitian berjumlah 15 siswa kelas VIII.1 MTs DDI Al-Ihsan Kanang. Data dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test*, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji *Paired Sample T-Test*, dan uji *N-Gain*.

Hasil Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penguasaan *mufradat* siswa sebelum perlakuan berada pada kategori rendah dengan nilai rata-rata 47,93, (2) penguasaan *mufradat* siswa setelah perlakuan meningkat menjadi 80,13 dan berada pada kategori tinggi, dan (3) penerapan *game-based learning* berbantuan media *flash card* terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa, dibuktikan dengan hasil uji *paired sample t-test* dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ serta nilai *N-Gain* sebesar 0,5594 yang berada pada kategori sedang

Kata Kunci: *Game-Based Learning, Flash Card, Penguasaan Mufradat, Pembelajaran Bahasa Arab,*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	ii
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	7
B. Tinjauan Teori	11
C. Kerangka Pikir.....	26
D. Hipotesis.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	29
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	31
C. Populasi dan Sampel	31
D. Metode Pengumpulan dan Pengelolaan Data.....	33
E. Definisi Operasional Variabel	39
F. Instrumen Penelitian	40
G. Metode Analisis Data	46
BAB IV HASIL PEMBAHASAN	50
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	50

B. Pengajuan Persyaratan Analisis Data.....	60
C. Pengujian Hipotesis	61
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	65
BAB V PENUTUP.....	80
A. Simpulan.....	80
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA.....	I
LAMPIRAN-LAMPIRAN	V
BIODATA PENULIS.....	XLIV



DAFTAR TABEL

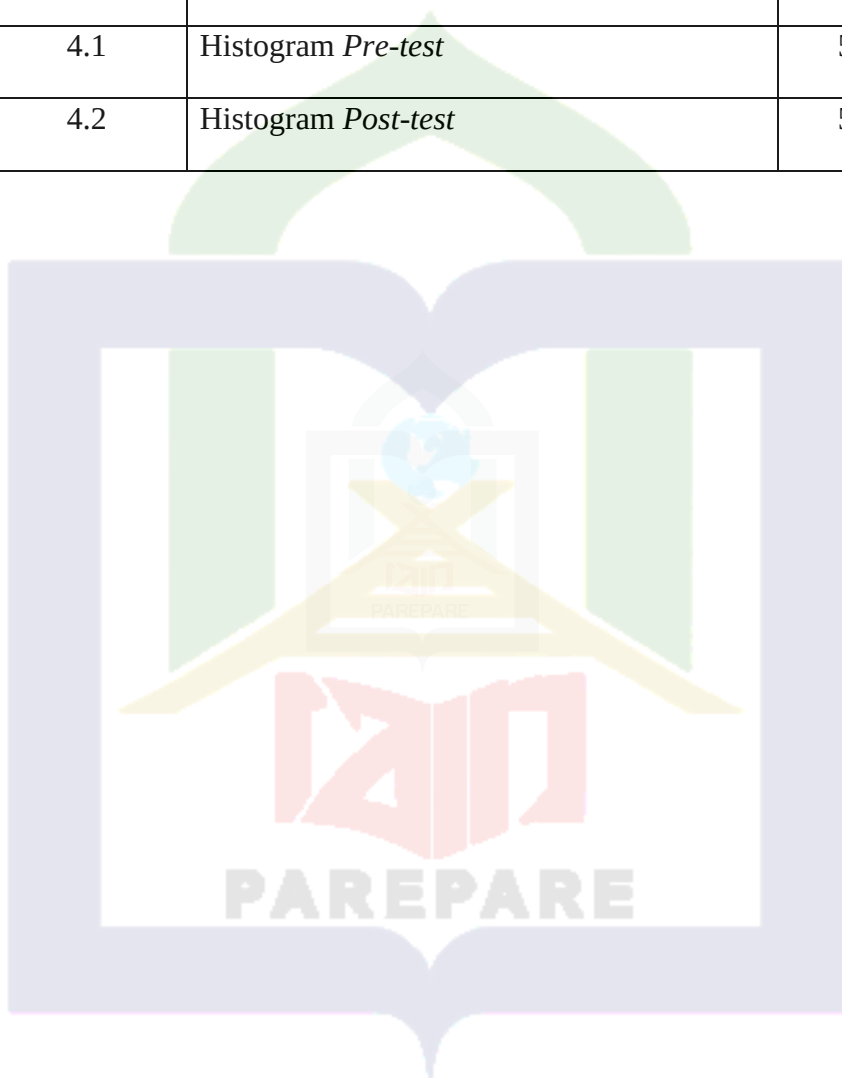
No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Relevansi Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Penulis	10
3.1	Data Populasi Siswa MTs. DDI AL-Ihsan Kanang	32
3.2	Sampel data kelas VIII MTs DDI AL-Ihsan Kanang	33
3.3	Kisi-Kisi Soal Tes	41
3.4	Pedoman Kategori Penguasaan <i>Mufradat</i> Bahasa Arab	42
3.5	Validitas Butir Instrumen	44
3.6	Kriteria Reliabilitas Instrumen	45
4.1	Hasil <i>Pre-test</i> Siswa	51
4.2	Analisis Statistik Deskriptif Nilai <i>Pre-test</i>	52
4.3	Frekuensi Dan Dersentase Nilai <i>Pre-test</i> Siswa	53
4.4	Frekuensi Dan Persentase Nilai <i>Pre-test</i> Siswa	53
4.5	Hasil <i>Post-test</i> Siswa	55
4.6	Analisis Statistic Deskriptif Nilai <i>Post-test</i>	56
4.7	Frekuensi Dan Persentase Nilai <i>Post-test</i>	57
4.8	Hasil Frekuensi Dan Persentase Hasil <i>Post-test</i>	58
4.9	Analisis Deskriptif <i>Pre-test</i> dan <i>post-test</i>	59
4.10	Uji Normalitas <i>Pre-test</i> Dan <i>Post-test</i>	61
4.11	Uji Hipotesis Paired Samples Statistik	62
4.12	Uji Hipotesis <i>Paired Samples Correlation</i>	62

4.13	Uji Hipotesis <i>Paired Samples T-test</i>	63
4.14	Uji N-Gain Skor Dan Persen	64
4.13	Pengkategorian N-Gain score	64
4.14	Pengkategorian N-Gain Score (Persen)	65



DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Bagan Karangka Pikir	26
3.1	Desain Penelitian <i>One group Pretes-Postest</i>	30
4.1	Histogram <i>Pre-test</i>	54
4.2	Histogram <i>Post-test</i>	58



DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
1	Kartu <i>Flash Card</i>	VI
2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	VII
3	Instrumen Penelitian Sebelum Diuji Cobakan	X
4	Instrumen Pre-test Post-Test	XI
5	Instrumen Hasil Kerja Peserta Didik	XIV
6	Materi Pembelajaran	XXXII
7	Uji Validitas Instrumen	XXXIII
8	Uji Reliabilitas	XXXIV
9	Surat Keterangan Pembimbing Skripsi	XXXV
10	Surat Permohonan Izin Meneliti Dari IAIN Parepare	XXXVI
11	Surat Izin Meneliti dari Kantor Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu	XXXVII
12	Surat Keterangan Selesai Meneliti dari MTs. DDI AL-Ihsan Kanang	XXXVIII
13	Dokumentasi	XXXIX

PEDOMAN TRANSLITERASI

A. Transliterasi

1. Konsonan

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

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin:

Huruf	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tha	Th	te dan ha
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dhal	Dh	de dan ha

Huruf	Nama	Huruf latin	Nama
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Shad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik ke atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We

Huruf	Nama	Huruf latin	Nama
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	,	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

- a. Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ	Fathah	A	A
إِ	Kasrah	I	I
أُ	Dammah	U	U

- b. Vokal rangka (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيَّ	fathah dan ya	Ai	a dan i
أَوْ	fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh

كَيْفَ	<i>kaifa</i>
حَوْلَ	<i>hauila</i>

3. Maddah

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

Huruf Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ/آي	fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis diatas
إِي	kasrah dan ya	Ī	i dan garis diatas
أُو	dammah dan wau	Ū	u dan garis didas

Contoh:

مَاتَ : *māta*
 رَمَى : *ramā*
 قِيلَ : *qīla*
 يَمُوتُ : *yamūtu*

4. Ta Marbutah

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

- Ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t].
- Ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*

Contoh:

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ : *Rauḍah al-jannah* atau *Rauḍatul jannah*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *Al-madīnah al-fāḍilah* atau *Al-madīnatul fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *Al-hikmah*

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا : *Rabbanā*

نَجَّيْنَا : *Najjainā*

الْحَقُّ : *Al-Haqq*

الْحَجُّ : *Al-Hajj*

نُعَمُّ : *Nu'ima*

عُدُّوْ : *Aduwwun*

Jika huruf ى bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (يَ), maka ia litransliterasi seperti huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَرَبِيٌّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

عَلِيٌّ : "Ali (bukan 'Alyy atau 'Aly)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ٱ (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf

qamariah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari katayang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)
 الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)
 الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*
 الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta’murūna*
 النَّوْءُ : *al-nau’*
 شَيْءٌ : *syai’un*
 أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Kata Arab yang lazim digunakan dalam bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur’an* (dar *Qur’an*), *Sunnah*.

Contoh:

Fī ṣilāl al-qur’an

Al-sunnah qabl al-tadwin

Al-ibārat bi ‘umum al-lafẓ lā bi khusus al-sabab

9. Lafẓ al-Jalalah

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilahi* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

ذِينَ اللَّهِ : *Dīnullah*

بِاللَّهِ : *billah*

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al-jalālāh*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *Hum fī rahmmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan kepada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat.

Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*).

Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur'an

Nasir al-Din al-Tusī

Abū Nasr al-Farabi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: *Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad* (bukan: *Rusyd, Abū al-Walid Muhammad Ibnu*) *Naşr Hamīd Abū Zaid*, ditulis menjadi *Abū Zaid, Naşr Hamīd* (bukan: *Zaid, Naşr Hamīd Abū*)

B. Singkatan

Beberapa singkatan yang di bakukan adalah:

Swt.	=	<i>subḥānāhu wa ta'āla</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>'alaihi al-sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
1.	=	Lahir Tahun

w.	=	Wafat Tahun
QS ./ / ..: 4	=	QS Al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahim/.., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab

ص	=	صفحة
دم	=	بدون مكان
صلعم	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
دن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها/إلى آخره
ج	=	جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu di jelaskan kepanjagannya, diantaranya sebagai berikut:

- ed. Editor (atau, eds. [kata dari *editors*] jika lebih dari satu orang editor). Karena dalam bahasa Indonesia kata “edotor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- et al. “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Cet. Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
- Terj Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga untuk penulisan karta terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya

- Vol. Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedia dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan juz.
- No. Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran penting di madrasah karena berperan sebagai kunci untuk memahami sumber utama ajaran Islam, yaitu Al-Qur'an dan hadis. Selain itu, bahasa Arab juga menjadi sarana untuk mengakses berbagai literatur keislaman dan ilmu pengetahuan lainnya. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Arab tidak hanya bertujuan agar siswa mampu berbicara, tetapi juga mencakup keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan memahami teks dengan baik.¹

Salah satu komponen utama dalam pembelajaran bahasa Arab adalah penguasaan *mufradat* (kosakata). *Mufradat* merupakan dasar dalam memahami dan menggunakan bahasa, karena tanpa penguasaan *mufradat* yang memadai, siswa akan mengalami kesulitan dalam membaca, menyusun kalimat, maupun berkomunikasi.² Penguasaan *mufradat* yang baik membuat siswa lebih mudah mengerti arti kata dan bisa berkomunikasi dengan lancar.

Namun dalam kenyataannya, pembelajaran bahasa Arab di berbagai madrasah masih menghadapi banyak kendala. Salah satu permasalahan utama adalah penguasaan *mufradat* siswa masih kurang. Banyak guru masih menggunakan metode konvensional dalam mengajarkan *mufradat*, seperti menyajikan daftar *mufradat* untuk dihafalkan disertai konteks

¹Subhan Hi Ali Dodego, "Pentingnya Penguasaan Bahasa Arab Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora* 1, no. 2 (2022): 55–70.

²Anshar Anshar, "Korelasi Penguasaan *Mufradat* Bahasa Arab Dengan Keterampilan Berpidato Bahasa Arab," *Al-Maraji': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 6, no. 1 (2022): 67–81.

penggunaannya dalam kalimat maupun situasi nyata. Pendekatan ini cenderung menempatkan siswa sebagai penerima pasif dalam pembelajaran. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang menarik, siswa merasa jenuh, kurang termotivasi, dan *mufradat* yang dipelajari mudah dilupakan. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan bahasa Arab secara aktif.

Kondisi tersebut juga ditemukan dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs DDI Al-Ihsan Kanang, Kabupaten Polewali Mandar. Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran bahasa Arab di sekolah tersebut masih didominasi oleh pemberian *mufradat* melalui penulisan di papan tulis untuk dihafalkan oleh siswa. Cara penyampaian ini belum disertai variasi metode maupun media *pembelajaran* yang dapat mendukung pemahaman siswa. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang bervariasi dan belum mampu secara optimal membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan *mufradat*.

Metode tersebut berdampak pada rendahnya penguasaan *mufradat* siswa. Siswa cenderung hanya menghafal *mufradat* tanpa memahami makna dan penggunaannya, sehingga *mufradat* yang dipelajari mudah dilupakan dalam waktu singkat. Selain itu, pembelajaran yang bersifat monoton juga menyebabkan siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi, yang pada akhirnya semakin memperlemah penguasaan *mufradat* mereka.

Rendahnya penguasaan *mufradat* tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran *bahasa Arab* memerlukan pendekatan yang lebih inovatif

dan berorientasi pada keterlibatan aktif siswa.³ Oleh karena itu, diperlukan pembaruan dalam metode mengajar. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran berbasis permainan atau *game-based learning* (GBL). GBL merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai sarana untuk mencapai tujuan belajar melalui unsur-unsur seperti aturan, tantangan, tujuan, dan umpan balik yang selaras dengan kompetensi yang ingin dicapai, sekaligus menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran.⁴

Agar penerapan *game-based Learning* berjalan dengan maksimal, dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dan menarik. Salah satu media yang efektif adalah *flash card*. *Flash card* merupakan kartu yang berisi gambar dan *mufradat* bahasa Arab sehingga siswa lebih mudah menghubungkan antara kata dan maknanya.⁵ Melalui bantuan gambar yang menarik, siswa dapat lebih cepat memahami dan mengingat *mufradat* yang dipelajari. Selain itu, *flash card* juga dapat digunakan secara fleksibel, baik dalam kegiatan belajar individu maupun kelompok, sehingga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif dan bervariasi.

³Ali Rahman et al., “Peningkatan Keterampilan Berbahasa Arab Santri Melalui Pembuatan Rancangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Pondok Pesantren Nurul Azhar Talaweh Sidrap” (IAIN Parepare Nusantara Press, 2019).

⁴Aziziyah Asep Alfyan Syach Supriatna, “Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fikih Kelas V Di MI Tarbiyatul Athfal,” *Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi Dan Pendidikan* 4, no. 11 (2025): 4107–20.

⁵holifatun Nur Afiah and Wulan Sutriyani, “Efektivitas Metode Game-Based Learning Berbantuan Media Flashcard Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa,” *LINEAR: Journal of Mathematics Education* 5, no. 2 (2024): 171–80.

Meskipun *game-based learning* dan media *flash card* telah diterapkan dalam sejumlah penelitian sebelumnya, namun belum banyak penelitian kuantitatif eksperimen yang secara khusus mengkaji penggabungan keduanya dalam pembelajaran *mufradat*. Sebagian besar penelitian terdahulu masih menempatkan *game-based learning* dan *flash card* secara terpisah, padahal keduanya memiliki potensi untuk saling melengkapi dalam meningkatkan keterlibatan dan daya ingat siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penerapan *game-based learning* berbantuan media *flash card* dalam membantu siswa memahami, mengingat, dan menggunakan *mufradat* bahasa Arab secara lebih efektif.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dalam penelitian ini peneliti mengangkat penelitian dengan judul “Efektivitas *Game-Based Learning* Berbantuan Media *Flash Card* terhadap Penguasaan *Mufradat* Siswa Kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang Kabupaten Polewali Mandar. Penelitian ini diharapkan tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan bahasa Arab siswa, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar mereka, serta membantu mengatasi kesulitan dalam memahami *mufradat* secara lebih efektif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas dapat dirumuskan beberapa pertanyaan penelitian sebagai rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan penguasaan *mufradat* siswa kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang sebelum penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media *Flash Card*?

2. Bagaimana kemampuan penguasaan *mufradat* siswa kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang setelah penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media *Flash Card*?
3. Apakah *Game-Based Learning* berbantuan media *Flash Card* efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kemampuan penguasaan *mufradat* siswa kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang sebelum diterapkan metode *Game-Based Learning* berbantuan media *flash card*.
2. Untuk mengetahui kemampuan penguasaan *mufradat* siswa kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang setelah diterapkan metode *Game-Based Learning* berbantuan media *flash card*.
3. Untuk mengetahui efektivitas metode *Game-Based Learning* berbantuan media *flash card* dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari tujuan di atas maka penulis mengharapkan dari hasil penelitian ini dapat berguna untuk pihak yang membutuhkannya, adapun kegunaan yang diharapkan sebagai berikut

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada pembelajaran bahasa Arab, melalui penyajian data empiris tentang efektivitas *game-based learning*

berbantuan media *flash card* dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa. Selain itu, hasil yang diperoleh juga berpotensi menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya yang berminat mengkaji topik serupa dalam konteks yang relevan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Penulis penelitian ini dapat menjadi sarana belajar untuk menjadi seorang pendidik dengan kemampuan mengajar dan kreativitas yang memadai dan mampu mengembangkan penguasaan *mufradat* siswa.
- b. Bagi Pendidik penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan sebagai tambahan ilmu pengetahuan tentang penerapan *game-based learning* berbantuan media *flash card* dalam pembelajaran bahasa Arab.
- c. Bagi Sekolah hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih wawasan keilmuan yang bermanfaat dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Penelitian relevan digunakan sebagai landasan perbandingan untuk memperkuat posisi dan kebaruan penelitian yang dilakukan. Melalui kajian terhadap penelitian terdahulu, peneliti dapat mengidentifikasi persamaan, perbedaan, serta celah penelitian yang belum dikaji secara mendalam. Berdasarkan hasil penelusuran terhadap skripsi dan penelitian sebelumnya, terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

Penelitian Pertama yang dilakukan oleh Mohammad Imron dengan judul penelitian “Media Kartu Bergambar (*Flash Card*) untuk meningkatkan penguasaan *mufradat* Bahasa Arab siswa kelas bahasa arab bertujuan untuk meningkatkan penguasaan *mufradat* Bahasa Arab siswa kelas VI MI Miftahul Ulum Bondowoso melalui penggunaan media kartu bergambar (*flash card*). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* membantu siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan antusias dalam proses pembelajaran, sehingga penguasaan *mufradat* mereka meningkat secara signifikan dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua. Guru menggunakan kartu bergambar yang berisi teks dan gambar terkait *mufradat*, kemudian siswa diminta menghafal, berdiskusi dalam kelompok, dan membuat cerita berdasarkan gambar pada kartu tersebut. Pada akhir penelitian,

sebagian besar siswa mencapai kategori “sangat menguasai”, yang berarti media *flash card* efektif meningkatkan hasil belajar *mufradat*.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Imron dan penelitian ini adalah keduanya sama-sama berfokus pada peningkatan penguasaan *mufradat* siswa melalui penggunaan media *flash card* sebagai alat bantu pembelajaran. Adapun perbedaanya, peneliti terdahulu menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang dilaksanakan MTs Miftahul Ulum Bondowoso, Sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen yang akan dilaksanakan di MTs DDI Al-Ihsan Kananag untuk mengukur pengaruh efektivitas *game-based learning* berbantuan media *flash card* terhadap peningkatan penguasaan *mufradat*.⁶

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Wafiq Azizatunni'mah dan Muchlisin Nawawi berjudul “Efektivitas Permainan Acak Kata dengan *Flashcard* untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas XI SMA IT Bina Amal Kota Semarang”. Menggunakan pendekatan eksperimen kuantitatif. Peneliti mengumpulkan data melalui tes (*pre-test* dan *pos-test*) serta non tes seperti wawancara, angket, dan dokumentasi untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *flash card* yang di dipadikan dengan permainan word scramble dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan acak kata berbasis *flash card*

⁶Imron, “Media Kartu Bergambar (Flash Card) Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat.” *Jurnal Arabic of Language and Linguistics Education* 1, no 2 (2023): 90-105

mampu meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa secara signifikan.⁷

Persamaan tersebut dan penelitian yang akan dilakukan sama-sama berfokus pada media *flash card* dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* Bahasa Arab. Dan sama-sama menggunakan *pre-test* dan *pos-test*. Adapun perbedaanya, penelitian terdahulu menggunakan pendekatan eksperimen kuantitatif dan dilakukan di SMA IT Bina Amal Kota Semarang⁷. Sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dan akan dilakukan di MTs DDI Al-Ihsan Kananag untuk mengukur pengaruh media *flash card* terhadap peningkatan penguasaan *mufradat* siswa.

Ketiga yang dilakukan oleh Jumriana berjudul “Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab Berbantuan *Flash card* dan Game Bahasa Arab–Inggris dalam Meningkatkan Hasil Belajar siswa Kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk mengukur peningkatan hasil belajar bahasa Arab melalui penggunaan media *flash card* yang dipadukan dengan permainan edukatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *flash card* yang dikombinasikan dengan permainan mampu meningkatkan minat belajar, keaktifan, dan hasil belajar siswa secara signifikan.⁸

⁷ wafiq Azizatunni'mah Muchlisin Nawawi, “Efektivitas Permainan Acak Kata Dengan Flashcard Untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas Xi Sma It Bina Amal Kota Semarang,” *Journal of Arabic Learning and Teaching* 14, no. 1 (2025): 26–45.

⁸ Jumriana Jumriana, “Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab Berbantuan *Flash Card* dan Game Bahasa Arab-Inggris Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang” (IAIN Pare pare, 2023).

Persaman antara kedua penelitian terletak pada penggunaan media *flash card* dan unsur permainan sebagai strategi pembelajaran bahasa Arab. Keduanya sama-sama menempatkan penguasaan *mufradat* sebagai komponen penting dalam keberhasilan pembelajaran bahasa Arab. Adapun pebedaannya, penelitian terdahulu menggunakan kuantitatif dengan desain eksperimen. Dimana penelitian terdahulu mengukur hasil belajar bahasa Arab secara umum pada siswa kelas IV SD, sedangkan penelitian ini secara khusus mengkaji penguasaan *mufradat* sebagai variabel hasil belajar utama pada siswa kelas VIII MTs melalui penerapan model *game-based learning* berbantuan media flash card.

Tabel 2.1 Relevansi Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Penulis

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Penelitian pertama yang dilakukan oleh Mohammad Imron berjudul “Media Kartu Bergambar (<i>Flash Card</i>) untuk Meningkatkan Penguasaan <i>Mufradat</i> ”.	Sama-sama meneliti variabel penguasaan <i>mufradat</i> dan penggunaan media <i>flash card</i> serta berlandaskan teori media pembelajaran.	Penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif deskriptif, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen serta menambahkan variabel <i>game-based learning</i> .
2	Penelitian kedua yang dilakujan oleh Wafiq Azizatunni'mah dan	Sama-sama menggunakan variabel media	Penelitian terdahulu berfokus pada keterampilan

	Muchlisin Nawawi berjudul “Efektivitas Permainan Acak Kata dengan Flashcard untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas XI SMA IT Bina Amal Kota Semarang”.	<i>flash card</i> , pendekatan berbasis permainan, serta metode kuantitatif eksperimen (pretest-posttest).	berbicara, sedangkan penelitian ini berfokus pada penguasaan <i>mufradat</i> serta mengintegrasikan <i>game-based learning</i> sebagai model utama.
3	Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Jumriana berjudul “Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab Berbantuan Flashcard dan Game Bahasa Arab–Inggris dalam Meningkatkan Hasil Belajar siswa Kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang	Sama-sama menggunakan variabel <i>flash card</i> dan permainan serta metode kuantitatif eksperimen dengan dasar teori pembelajaran aktif.	Penelitian terdahulu mengukur hasil belajar secara umum, sedangkan penelitian ini secara spesifik mengukur penguasaan <i>mufradat</i> dan menggunakan model <i>game-based learning</i> yang lebih terstruktur.

B. Tinjauan Teori

Untuk mengetahui lebih jelas tentang maksud penelitian ini, yaitu efektivitas *game-based learning* berbantuan media *flash card* dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa kelas VIII MTs MTs DDI Al-Ihsan Kanang, maka peneliti akan menguraikan definisi dari setiap kata dari judul tersebut sebagai berikut:

1. Efektivitas

a. Pengertian Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata efektif, yang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti kemampuan untuk menghasilkan hasil, manfaat, atau dampak sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Secara sederhana, efektivitas dapat diartikan sebagai ukuran seberapa berhasil suatu kegiatan, metode, atau strategi dalam mencapai tujuan yang diinginkan.⁹ Dengan kata lain, efektivitas menunjukkan seberapa baik seseorang atau suatu sistem dapat menggunakan cara yang tepat untuk mencapai hasil yang telah ditargetkan. Semakin sesuai hasil yang dicapai dengan tujuan yang telah direncanakan, maka semakin tinggi tingkat efektivitasnya. Dalam konteks pembelajaran, efektivitas berarti kemampuan suatu proses belajar mengajar untuk membantu siswa benar-benar memahami, menguasai, dan menerapkan materi pelajaran secara nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Secara konsep, efektivitas berhubungan erat dengan pencapaian hasil, bukan sekadar proses yang dilakukan. Dalam konteks pendidikan, istilah ini sering dikaitkan dengan keberhasilan hasil belajar siswa, yaitu sejauh mana tujuan pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan standar yang telah disusun sebelumnya. Semakin dekat hasil belajar dengan target yang ditetapkan, maka semakin tinggi tingkat efektivitasnya.¹⁰

⁹Widiawati, W., & Jamaludin, G. M. (2023, March). Efektivitas Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Multikultural. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 2, No. 1, pp. 22-25).

¹⁰ Rahmawati Salihin Putri and Asep Kurniawan, "Manajemen Kelas Dalam Peningkatan Efektifitas Pembelajaran," *Jurnal Publikasi Manajemen Informatika* 4 no 3 (2025): 306-19.

Efektivitas dapat dinilai melalui ketercapaian sasaran atau tujuan sebagai tolok ukur keberhasilan suatu program atau rencana. Dalam pembelajaran, keberhasilan tersebut tercermin dari kemampuan siswa memperoleh manfaat nyata setelah proses belajar selesai. Hasil tersebut tidak hanya mencakup ranah pengetahuan, tetapi juga keterampilan dan sikap yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga menunjukkan manfaat pembelajaran secara menyeluruh.¹¹

Efektivitas pembelajaran secara umum dapat dipahami sebagai tingkat keberhasilan suatu proses pembelajaran dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan, baik dari segi hasil maupun proses. Dalam pengertian ini, “efektivitas” menunjukkan seberapa jauh hasil belajar siswa sesuai dengan target pembelajaran, sekaligus mencerminkan kelancaran dan kualitas proses pembelajaran itu sendiri.¹²

Efektivitas pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi motivasi belajar, kemampuan awal, strategi belajar, dan karakteristik siswa. Sementara itu, faktor eksternal mencakup kualitas guru, metode pembelajaran yang digunakan, penggunaan media pembelajaran, serta lingkungan belajar. Media yang tepat dan metode pembelajaran yang menarik sangat berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran. *Game-based learning* dapat meningkatkan

¹¹Salsabila Dwi Karna, Adrias Adrias, and Aissy Putri Zulkarnaini, “Efektivitas Dan Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3 no 3 (2025): 238–44.

¹²Annisa Rahmadani et al., “Efektifitas Penggunaan Strategi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri 060822 Medan,” *Jurnal Pendidikan Berkarakter* 2 no1 (2024): 55–71.

fokus dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Selain itu, *flashcard* memberi efek penguatan berulang melalui strategi *active recall* sehingga meningkatkan ingatan jangka panjang terhadap materi.¹³

a. Efektivitas Dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran bahasa Arab menuntut strategi yang mampu membantu siswa menguasai unsur-unsur dasar bahasa, salah satunya *mufradat*. Penguasaan *mufradat* yang rendah akan berdampak langsung pada rendahnya kemampuan siswa dalam memahami teks, menyusun kalimat, dan berkomunikasi menggunakan bahasa Arab. Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran bahasa Arab sangat ditentukan oleh kemampuan metode pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* secara berkelanjutan.¹⁴

Pembelajaran bahasa Arab dikatakan efektif apabila siswa mengalami peningkatan penguasaan *mufradat* secara signifikan setelah mengikuti proses pembelajaran. Hal ini menuntut penggunaan metode dan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Metode pembelajaran yang monoton cenderung menurunkan motivasi belajar siswa, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar.¹⁵

¹³Erina Mifta Alvira et al., “Analisis Permasalahan Belajar : Faktor-Faktor Efektivitas Proses Pembelajaran Pada Siswa,” *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2024): 142–52.

¹⁴Taufik Taufik et al., “Pembelajaran Unsur-Unsur Bahasa Arab (Mufradat Dan Qawaid) Dengan Penerapan Strategi Pembelajaran Flashcard Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI),” *Diwan: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab* 15, no. 1 (2023): 58–73.

¹⁵Hanifah Khairiyah, Yayan Nurbayan, and Nalahuddin Saleh, “Efektivitas Penggunaan Kitab Al- ‘ Arabiya Baina Yadaik Jilid 1 Dalam Penguasaan Mufradat Siswa” 7 (2024): 5857–63.

Dalam penelitian ini, efektivitas pembelajaran bahasa Arab diukur melalui keberhasilan penerapan *Game Based Learning* berbantuan media *flash card* dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa. Dengan mengintegrasikan unsur permainan dan media visual, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

2. Game Based-Learning

a. Pengertian *Game-Based Learning*

Game-Based Learning (GBL) merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan sebagai sarana utama dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan tujuan meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa.¹⁶ Dalam *game based-learning*, proses belajar dirancang menyerupai aktivitas bermain yang memiliki tujuan, aturan, tantangan, dan umpan balik, sehingga siswa terlibat aktif secara kognitif maupun emosional selama pembelajaran berlangsung.

Menurut Prensky, *Game-based learning* adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan permainan ke dalam konteks pendidikan agar siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung.¹⁷ Permainan dalam pembelajaran tidak dimaknai sebagai hiburan semata, melainkan sebagai media pedagogis yang dirancang secara sistematis untuk

¹⁶Supriatna, "Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fikih Kelas V Di MI Tarbiyatul Athfal."

¹⁷Sucitra Risa Palupi and Hasan Suaedi, "Model Pembelajaran Berbasis Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Memfasilitasi Pembelajaran Aktif Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Jember Pada Materi Unsur Intrinsik Cerita Pendek" 9 (2025): 13123–31.

mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dengan demikian, *game-based learning* menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Hwang dan Wu menyatakan bahwa *game-based learning* mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kontekstual, di mana siswa memperoleh pengetahuan melalui aktivitas eksploratif dan reflektif. Proses belajar tidak hanya berorientasi pada transfer informasi, tetapi juga pada penguatan pemahaman melalui pengalaman bermain yang bermakna.¹⁸

Dalam kaitannya dengan efektivitas pembelajaran, *game-based learning* dipandang sebagai model yang potensial karena mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa, memperpanjang waktu keterlibatan belajar, serta mendorong siswa untuk melakukan pengulangan materi secara alami. Hal ini menjadikan GBL relevan untuk diterapkan pada materi pembelajaran yang menuntut penguasaan hafalan dan pementapan konsep, seperti *mufradat* dalam pembelajaran bahasa Arab.

b. Karakteristik *Game-Based Learning*

Game-based learning memiliki karakteristik utama yang membedakannya dari pembelajaran konvensional. Pertama, pembelajaran berorientasi pada tujuan yang jelas, di mana setiap permainan dirancang untuk mencapai kompetensi tertentu. Kedua, adanya aturan dan tantangan

¹⁸Wayan Widiana, "Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar," *Jurnal Edutech Undiksha* 10 no 1 (2022): 1–10.

yang mendorong siswa berpikir dan berstrategi. Ketiga, pemberian umpan balik secara langsung yang membantu siswa mengetahui hasil belajarnya.¹⁹

Karakteristik lain dari *game-based learning* adalah keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengar atau mencatat, tetapi terlibat langsung dalam aktivitas belajar. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak menegangkan, sehingga siswa lebih berani mencoba dan tidak takut melakukan kesalahan.

Dalam pembelajaran *mufradat*, karakteristik ini sangat mendukung proses penguasaan kosakata. Pengulangan kosakata terjadi secara alami melalui permainan, sehingga siswa tidak merasa sedang menghafal, tetapi sedang bermain.²⁰

c. *Langka-langka Permainan Game-Based Learning Berbantuan Media Flash Card*

Pada penelitian ini, model *Game-Based Learning* diterapkan melalui permainan mencocokkan kartu (*matching game*) berbantuan media *flash card*. Permainan dilakukan secara berkelompok dengan cara mencocokkan kartu bergambar dengan kartu *mufradat* bahasa Arab yang sesuai. Setiap kelompok memperoleh poin untuk setiap pasangan kartu yang benar. Kelompok yang memperoleh poin tertinggi diberikan reward sebagai bentuk apresiasi. Melalui permainan tersebut, siswa diharapkan lebih aktif, termotivasi, dan mampu meningkatkan penguasaan *mufradat* bahasa Arab. *game-based*

¹⁹ Aisyah Cinta et al., “Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV,” *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 6 no 3 (2022): 516–20.

²⁰ Kuswoyo, “Game-Based Learning: Cara Menyenangkan Belajar Bahasa Arab di Era Digital” *Jurnal Studi Agama Islam* 12 no 2 (2024) 76-86

learning berbantuan media *flash chard* dalam pembelajaran *mufradat* Bahasa arab dilakukan beberapa langka:

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai kepada siswa.
- 2) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 5 orang dalam satu kelompok
- 3) Guru membagikan media *flash card* yang berisi gambar dan mufradat bahasa Arab kepada setiap kelompok.
- 4) Guru menjelaskan aturan permainan, yaitu: siswa mencocokkan gambar dengan mufradat yang tepat, jawaban benar mendapat poin, setiap kelompok harus bekerja sama, dan kelompok dengan poin tertinggi menjadi pemenang.
- 5) Permainan dimulai, dan setiap kelompok berdiskusi untuk mencocokkan *flash card* gambar dengan *mufradat* yang sesuai.
- 6) Setelah menemukan pasangan yang benar, siswa diminta mengucapkan mufradat dengan pelafalan yang benar, menyebutkan artinya, dan membuat kalimat sederhana menggunakan mufradat tersebut.
- 7) Guru memberikan poin kepada setiap kelompok berdasarkan ketepatan jawaban, kecepatan menyelesaikan permainan, dan kerja sama antarsiswa.
- 8) Kelompok dengan poin tertinggi diumumkan sebagai pemenang dan diberikan reward sebagai bentuk apresiasi, misalnya alat tulis, makanan ringan, stiker bintang, atau hadiah sederhana lainnya.

- 9) Guru memberikan umpan balik dengan mengoreksi jawaban yang kurang tepat, menjelaskan kembali *mufradat* yang belum dipahami, dan memperkuat materi yang telah dipelajari.
- 10) Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran dan menutup kegiatan pembelajaran.²¹

d. Kelebihan dan Kekurangan *Game-Based Learning*

Game-based learning memiliki beberapa kelebihan, antara lain meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta membantu siswa memahami materi melalui pengalaman langsung. Dalam pembelajaran *mufradat*, GBL membantu siswa mengingat kosakata lebih lama karena proses belajar melibatkan emosi dan aktivitas.

Namun demikian, *game-based learning* juga memiliki kekurangan. Penerapan GBL memerlukan perencanaan yang matang agar permainan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran. Selain itu, guru perlu mengelola waktu dan kelas dengan baik agar pembelajaran tetap kondusif. Jika tidak dirancang dengan baik, permainan justru dapat mengalihkan perhatian siswa dari materi pembelajaran.²²

²¹Hany Aulia Syahada and Venni Herli Sudi, "Meningkatkan Partisipasi Belajar Melalui Model ' Game Based Learning ' Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas 3 UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan," 2024, 875–86.

²²Cinta et al., "Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV."

3. Media Flash Card

a. Pengertian Media Flash Card

Flash card adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Flash card biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.²³

Keberhasilan suatu model pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh strategi atau metode yang digunakan, tetapi juga oleh ketepatan pemilihan media pembelajaran yang mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada aspek penguasaan *mufradat*, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting karena *mufradat* menuntut penguatan memori, pengulangan, serta keterlibatan aktif siswa.²⁴

Dalam pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Arab, *flash card* banyak digunakan untuk memperkenalkan *mufradat* baru karena mampu menampilkan bentuk kata dan maknanya secara visual. Dengan bantuan media ini, siswa tidak hanya menghafal kata secara verbal, tetapi juga mengaitkannya dengan representasi visual, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

²³Alifah Fuji Yanthi Anisa and Naila Attamimi, "Implementasi Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini," *Ash-Shobiy: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dan Al-Qur'an* 2, no. 2 (2023): 116–25.

²⁴Lalu Rustono Farady Marta Kelik Wachyudi Arya Pageh Wibawa Elizabet Kafiar Ismail Rabiyyatul Adawiyah Anyan Giovanni Battista Ismail Suhirman and Puteri, *No Title*, 2025.

b. Karakteristik Media Flash Card

Media *flash card* memiliki beberapa karakteristik yang mejadikanya efektif digunakan dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran *mufradat* bahasa arab.

- 1) Pertama, flash card bersifat sederhana dan fokus, karena setiap kartu hanya memuat satu kosakata atau satu konsep tertentu. Hal ini membantu siswa memusatkan perhatian pada satu materi dalam satu waktu.
- 2) Kedua, *flash card* bersifat visual dan konkret, sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat informasi. Visualisasi dalam bentuk tulisan atau gambar mampu memperkuat daya ingat siswa terhadap *mufradat* yang dipelajari.
- 3) Ketiga, *flash card* bersifat fleksibel dan mudah digunakan, baik dalam pembelajaran individu maupun kelompok. Media ini dapat digunakan dalam berbagai model pembelajaran, termasuk pembelajaran berbasis permainan atau *Game Based Learning*.
- 4) Keempat, *flash card* memungkinkan terjadinya pengulangan materi secara cepat dan efisien, yang sangat mendukung proses penguatan memori jangka panjang. Pengulangan yang dilakukan melalui aktivitas permainan membuat siswa tidak merasa bosan dalam belajar *mufradat*.²⁵

c. Kelebihan dan Kekurangan *Media Flash Card*

Media flash card memiliki beberapa kelebihan dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam penguasaan kosakata (*mufradat*). Media ini

²⁵Nurarisda and Ratu Yulianti Natsir Wildhan Burhanuddin, "The Effectiveness of Flash Card Media in Improving Students' English Vocabulary at Smp Negeri 2 Galesong Utara," *Journal of Language Testing and Assessment* 3 no 1 (2023): 58–62.

mudah dibuat dan digunakan oleh guru maupun siswa. Selain itu, *flash card* juga praktis dibawa serta dapat digunakan di berbagai situasi pembelajaran tanpa memerlukan alat tambahan. Penggunaan gambar dan kata pada *flash card* membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat *mufradat* sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Meskipun demikian, media *flash card* juga memiliki keterbatasan. Jika penggunaannya tidak dikembangkan secara kreatif, pembelajaran dapat menjadi monoton dan kurang bervariasi. Selain itu, *flash card* lebih efektif digunakan pada materi yang bersifat konkret dan sederhana sehingga kurang optimal untuk materi yang membutuhkan penjelasan yang lebih kompleks. Oleh karena itu, diperlukan kombinasi dengan model atau metode pembelajaran lain agar penggunaannya lebih maksimal.²⁶

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media *flash card* berperan penting dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa melalui stimulus visual dan pengulangan. Jika dipadukan dengan model *Game-Based Learning*, pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan efektif. Oleh karena itu, media *flash card* dalam penelitian ini digunakan sebagai strategi untuk meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang.

²⁶Widiana, "Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar."

4. Penguasaan Mufradat Bahasa Arab

a. Pengertian Penguasaan *Mufradat*

Penguasaan *mufradat* merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembelajaran bahasa Arab. *Mufradat* atau kosakata menjadi dasar utama bagi siswa untuk dapat memahami, mengekspresikan, dan mengembangkan kemampuan berbahasa, baik dalam keterampilan menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis.²⁷ Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran bahasa Arab secara keseluruhan.²⁸ Oleh karena itu, pembahasan mengenai penguasaan *mufradat* menjadi sangat penting dalam penelitian ini sebagai variabel terikat yang dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran *game-based learning* berbantuan media *flash card*.

Penguasaan *mufradat* dalam pembelajaran bahasa Arab merujuk pada kemampuan siswa dalam mengenal, memahami, mengingat, dan menggunakan kosakata bahasa Arab secara tepat sesuai dengan konteks penggunaannya. Penguasaan *mufradat* tidak hanya terbatas pada kemampuan menghafal arti kata, tetapi juga mencakup pemahaman makna, bentuk, serta penggunaan kata dalam kalimat.²⁹

Secara linguistik, *mufradat* merupakan kumpulan kosakata yang membentuk sistem leksikal suatu bahasa. Dalam konteks pembelajaran

²⁷Kaharuddin Ramli, *Cara Cepat Menguasai Bahasa Arab Sistem 24 Kali Pertemuan* (M Haramain, n.d.).

²⁸Nurdiniawati, "Penggunaan Media Flash Cards Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Dan Bahasa Arab" 4 no 1, no. 1 (2020): 35–50.

²⁹ Murniati Murniati and Marliati Marliati, "Analisis Kemampuan Pengucapan Mufradat (Kosakata) Bahasa Arab Kelas VIII MTs Al Ikhlas Donggo," *AL-AF'IDAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Pengajarannya* 6, no. 1 (2022): 83–96.

bahasa Arab, *mufradat* menjadi unsur dasar yang harus dikuasai siswa sebelum mereka mampu memahami teks bacaan, menyusun kalimat, atau berkomunikasi secara lisan maupun tulisan. Dengan demikian, penguasaan *mufradat* dapat dipahami sebagai kemampuan siswa dalam menginternalisasi *mufradat* bahasa Arab sehingga dapat digunakan secara fungsional dalam kegiatan berbahasa.³⁰

Hal ini sejalan dengan pandangan penelitian mutakhir yang menyatakan bahwa penguasaan *mufradat* dalam pembelajaran bahasa asing mencakup aspek pemahaman makna, ketepatan penggunaan, serta kemampuan mengingat kosakata dalam jangka Panjang. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, penguasaan *mufradat* menjadi fondasi utama bagi keterampilan berbahasa lainnya dan sangat dipengaruhi oleh strategi serta media pembelajaran yang digunakan.

b. Indikator Penguasaan *Mufradat*

Untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai *mufradat*, diperlukan indikator-indikator yang dapat digunakan sebagai acuan penilaian. Indikator penguasaan *mufradat* menunjukkan aspek-aspek kemampuan kosakata yang dapat diamati dan diukur dalam proses pembelajaran. Menurut Agustianingsih beberapa indikator dalam mengukur penguasaan *mufradat* siswa diantaranya:³¹

³⁰Mohammad Rizqi Alif Syuhada and Ubaid Ridho, “Penelitian Linguistik Modern Tentang Mufradat,” *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 1 (2025): 21–31.

³¹Sely Agustianingsih and M Zaky Sya'bani, “Analisis Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Kelas VII B Akhwat MTS Jabal An-Nur Al-Islami,” *Al Mitsali: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 1 (2023): 41–52.

- 1) Mampu menerjemahkan *mufradat*: Siswa dianggap menguasai *mufradat* jika mampu menerjemahkan kata-kata dengan tepat dan akurat. Kemampuan ini mencerminkan pemahaman mendalam terhadap makna kata dalam konteks yang berbeda.
 - 2) Kemampuan dalam menulis Penguasaan *mufradat*: ditunjukkan melalui kemampuan siswa dalam mengucapkan dan menulis kata-kata dengan benar. Pengucapan yang tepat dan penulisan yang sesuai dengan kaidah bahasa Arab menunjukkan tingkat penguasaan yang baik.
 - 3) Kemampuan Penggunaan dalam Kalimat: Siswa yang menguasai *mufradat* dapat menggunakan kata-kata tersebut dalam kalimat secara lisan maupun tulisan dengan benar. Kemampuan ini menunjukkan pemahaman siswa terhadap struktur kalimat dan konteks penggunaan kata.
- c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penguasaan *Mufradat*

Penguasaan *mufradat* siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang memengaruhinya. Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan pembelajaran.³²

- 1) Faktor internal meliputi minat, motivasi, dan kemampuan kognitif siswa. Siswa yang memiliki minat dan motivasi tinggi dalam belajar bahasa Arab cenderung lebih mudah menguasai *mufradat* dibandingkan siswa yang kurang termotivasi. Selain itu, kemampuan daya ingat dan konsentrasi siswa juga berpengaruh terhadap keberhasilan penguasaan *mufrada*.

³²Safira Aura Rachmawati et al., "Analisis Kesulitan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa," *Journal of Arabic Learning and Teaching* 12 no 1 (2023): 46–50.

- 2) Faktor eksternal meliputi metode pembelajaran, media pembelajaran, serta lingkungan belajar. Metode pembelajaran yang monoton dan kurang variatif dapat menyebabkan siswa cepat bosan dan sulit mengingat *mufradat*. Sebaliknya, penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan media pembelajaran yang menarik, seperti *game-based learning* dan media *flash card*, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu penguatan memori terhadap *mufradat*.

Dengan demikian, faktor metode dan media pembelajaran menjadi aspek penting yang dapat dimanipulasi oleh guru untuk meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa.

C. Kerangka Pikir

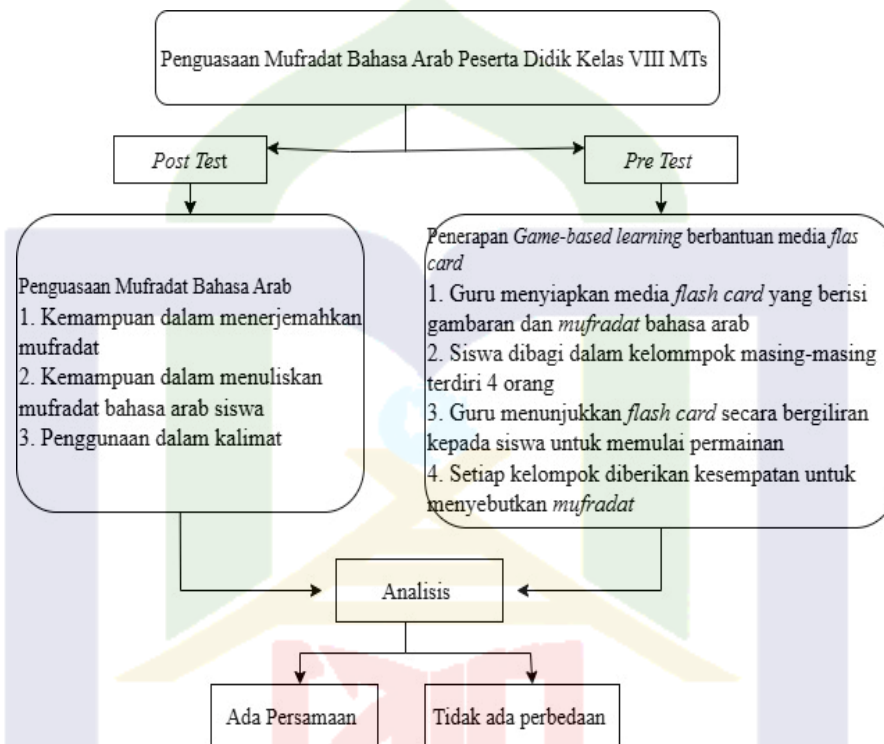
Kerangka pikir merupakan gambaran tentang pola hubungan antara konsep atau variabel secara koheren yang merupakan gambaran yang utuh terhadap fokus penelitian.³³ Kerangka pikir biasanya disajikan dalam bentuk bagan atau diagram agar hubungan antarvariabel lebih mudah dipahami. Tujuan utama dari penyusunan kerangka pikir adalah untuk membangun dasar berpikir yang teratur dan logis dalam menjelaskan permasalahan yang dibahas pada penelitian secara jelas dan sistematis.³⁴

Dalam kerangka pikir variabel-variabel penelitian dijelaskan secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat

³³Hannani et Al., *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*" IAIN Nusantara Press), 2023.

³⁴Haura Hanifah et al., "Landasan Teori, Penelitian Relevan, Kerangka Berpikir Dan Hipotesis Penelitian Pendidikan," *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2025): 391–404.

dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian.³⁵ Berikut ini merupakan model kerangka pikir yang peneliti uraikan pada penelitian berikut ini:



Gambar 2.1 Bagang Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Istilah hipotesis berasal dari dua kata yaitu *hypo* yang berarti di bawah dan *thesa* yang berarti kebenaran. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana jawaban tersebut masih perlu

³⁵ Addini Zahra Syahputri, Fay Della Fallenia, and Ramadani Syafitri, "Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif," *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 1 (2023): 160–66.

diuji kebenarannya melalui data yang dikumpulkan secara empiris di lapangan.³⁶

Dengan demikian hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan atau jawaban sementara terhadap suatu permasalahan penelitian, yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui proses penelitian. Hipotesis disusun berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dirumuskan sebelumnya sehingga memiliki dasar teoritis yang logis untuk diuji secara empiris.³⁷ Sesuai dengan judul penelitian yang diteliti maka hipotesis yang diajukan adalah:

1. Penguasaan *mufradat* bahasa arab siswa kelas VIII MTs DDI AL-Ihsan Kananag Kabupaten Polewali Mandar berada pada kategori rendah sebelum diterapkan *game-based learning* berbantuan media *flash card*.
2. Penguasaan *mufradat* bahasa arab siswa kelas VIII MTs DDI AL-Ihsan Kanang Kabupaten Polewali Mandar berada pada kategori tinggi setelah diterapkan *game-based learning* berbantuan media *flash card*.
3. Terdapat perubahan signifikan penguasaan *mufradat* bahasa arab siswa sebelum dan setelah diterapkan *efektivitas game-based learning* berbantuan media *flash card*.

³⁶Neni Hasnunidah, "Metodologi Penelitian Pendidikan," *Yogyakarta: Media Akademi*, 2017.

³⁷Jumira Warlizasusi, "Hipotesis Tindakan Dan Pemilihan Tindakan," *Penelitian Tindakan Kelas*, 2021, 93.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang menitikberatkan pada pengujian teori melalui pengukuran variabel-variabel penelitian dengan data berupa angka yang kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik.³⁸ Menurut Sugiyono, metode penelitian kuantitatif merupakan metode yang berpijak pada filsafat positivisme. Metode ini diterapkan untuk meneliti populasi maupun sampel tertentu dengan memanfaatkan instrumen penelitian sebagai alat pengumpulan data. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik atau analisis kuantitatif guna menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Filsafat positivisme sendiri memandang bahwa suatu realitas atau gejala dapat diamati secara nyata, diukur, bersifat tetap, tersusun secara sistematis, serta memiliki hubungan sebab dan akibat yang dapat dijelaskan secara ilmiah.³⁹

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, yaitu penelitian yang dilakukan untuk melihat pengaruh suatu perlakuan atau treatment terhadap variabel yang diteliti. Adapun desain yang digunakan ialah *Pre-Experimental Design*. Desain tersebut dipilih karena penelitian belum memenuhi kriteria eksperimen murni secara keseluruhan, terutama karena tidak melibatkan variabel kontrol sebagai pengendali dalam proses

³⁸Muh Yani Balaka, "Metodologi Penelitian Kuantitatif," 2022.

³⁹Soegiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 2011.

penelitian. Oleh sebab itu, desain ini digunakan untuk mengetahui serta menggambarkan pengaruh dari perlakuan yang diberikan terhadap objek penelitian.⁴⁰

Dalam penelitian ini digunakan bentuk *One-Grup Pretest Posstest Design*, dimana hanya satu kelompok yang digunakan tanpa adanya kelompok kontrol. Sebelum diberi perlakuan berupa efektivitas *game based learning* berbantuan *media flash card*, siswa terlebih dahulu menjalani tes awal (*pretest*). Setelah proses pembelajaran selesai, dilakukan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur perubahan hasil belajar serta membandingkan kemampuan siswa setelah diberi perlakuan.

Dengan demikian, efektivitas *game-based learning* berbantuan media *flash card* dapat diketahui melalui perbandingan nilai siswa sebelum dan sesudah perlakuan, meskipun desain penelitian ini tergolong sederhana karena tidak melibatkan kelompok kontrol dan sampel tidak dipilih secara acak.

$O_1 \text{ X } O_2$

Keterangan:

O_1 = (Sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan (Treatment)

O_2 = Posttest (setelah diberikan perlakuan)

⁴⁰Siti Fadjarajani et al., “Metodologi Penelitian Pendekatan Multidisipliner” (ideas publishing, 2020).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs DDI Al-Ihsan Kanang, Kabupaten Polewali Mandar. Lokasi penelitian tersebut dijadikan sebagai sasaran penelitian setelah melakukan observasi lapangan di sekolah tersebut belum tersentuh sistem pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *game-based learning* berbantuan media *flash card* terhadap penguasaan *mufradat*.

2. Waktu Penelitian

Setelah penyusunan proposal penelitian telah di seminarkan dan sudah mendapatkan izin penelitian selama satu bulan dengan mencakup kegiatan yaitu pengumpulan data, pengolahan data, dan penyusunan hasil peneliitian.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi penelitian merupakan keseluruhan subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi sasaran generalisasi hasil penelitian.⁴¹ Penentuan populasi dilakukan secara sengaja dan sistematis berdasarkan kesesuaian dengan tujuan penelitian, sehingga data yang diperoleh dapat menggambarkan kondisi sebenarnya dari objek yang diteliti. Dengan kata lain, populasi menjadi landasan utama dalam menarik kesimpulan penelitian secara ilmiah.⁴²

⁴¹Sidik Priadana Denok Sunarsi, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 2021.

⁴²Nur Fadilah Amin et al., "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian" 14, no. 1 (2023): 15–31.

Dalam penelitian pendidikan, populasi tidak hanya dipahami sebagai kumpulan individu secara kuantitatif, tetapi juga sebagai kelompok yang memiliki kesamaan karakteristik akademik, kurikulum, serta pengalaman belajar yang relevan dengan variabel penelitian. Oleh karena itu, penetapan populasi harus mempertimbangkan aspek tingkat pendidikan, mata pelajaran, serta kondisi pembelajaran yang berlangsung. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang yang berjumlah 96 siswa.

Tabel 3.1 Populasi siswa kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang

No	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	VIII. 1	9	6	15
2	VIII. 2	5	12	17
3	VIII. 3	6	11	17
4	VIII. 4	4	11	15
5	VIII. 5	5	11	16
6	VIII. 6	6	10	16
Total Secara Keseluruhan				96

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili keseluruhan subjek penelitian. Penggunaan sampel dilakukan agar penelitian lebih mudah dilaksanakan, tetapi dapat menggambarkan kondisi populasi yang

diteliti.⁴³ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang Kabupaten Polewali Mandar yang berjumlah 96 siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Teknik *probability Sampling* dengan pendekatan *Cluster Random Sampling*. *Cluster Random Sampling* merupakan teknik *Probability sampling* di mana populasi dibagi ke dalam kelompok-kelompok (*cluster*), kemudian memilih *cluster* secara acak untuk dijadikan sampel penelitian.⁴⁴ Teknik sampling ini merupakan cara pengambilan sampel secara acak dari kelas-kelas yang sudah tersedia sebagai populasi.

Pemilihan teknik ini didasarkan pada kondisi bahwa sampel penelitian berupa kelompok siswa yang sudah terbentuk sebelumnya tanpa ada campur tangan dari peneliti, sehingga peneliti tetap menggunakan kelas yang sudah terbentuk dari sekolah. Proses pemilihan dilakukan melalui kertas undian. Berdasarkan hasil pengundian, kelas VIII.1 terpilih secara acak untuk dijadikan sebagai sampel penelitian dengan jumlah 15 siswa.

3.2 Sampel data kelas VIII MTs DDI AL-Ihsan Kanang

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	VIII.1	9	6	15
Jumlah Total		9	6	15

D. Metode Pengumpulan dan Pengelolaan Data

Dalam suatu penelitian, dibutuhkan metode pengumpulan data yang merupakan proses penting dalam mendukung suatu penelitian. Metode

⁴³Zainuddin Iba Aditya Wardhana, *Metode Penelitian* (Purbalingga, 2023).

⁴⁴ Bagus Sumargo, *Teknik Sampling* (Unj press, 2020).

pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk mendapatkan atau mengumpulkan data dan informasi.⁴⁵

Adapun Teknik yang di gunakan peneliti dalam mengumpulkan data dan informasi tentang efektivitas *game-based learning* berbantuan media *flash card* terhadap penguasaan *mufradat* siswa kelas VIII MTs DDI AL-Ihsan Kanang.

1. Tes

Tes adalah alat yang digunakan untuk mengetahui kemampuan atau hasil belajar siswa setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Bentuk tes bermacam-macam seperti soal pilihan ganda, soal esay dan lain-lain.⁴⁶ Metode tes ini di gunakan untuk mengetahui minat belajar siswa. Adapun peragkat penilaian dalam penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test*.

- a. *Pre-test* adalah tes yang diberikan kepada siswa sebelum pembelajaran. *Pretest* diberikan di awal pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang materi yang akan dipelajari. Dari *pretest*, guru atau peneliti dapat melihat sejauh mana siswa sudah memahami materi sebelum pembelajaran dimulai.
- b. *Post-test* adalah tes akhir yang dilakukan untuk mengukur sejauh mana tingkat keberhasilan siswa setelah diberikan *treatment* (perlakuan) dalam suatu metode pembelajaran. Dalam penelitian ini, *post-test* digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan *mufradat* setelah penerapan metode *mind mapping*. Hasil *post-test* kemudian dibandingkan dengan hasil *pre-test* untuk

⁴⁵M Jogiyanto Hartono, *Metoda Pengumpulan Dan Teknik Analisis Data* (Penerbit Andi, 2018).

⁴⁶Adisna Nadia Phafiandita and Ayu Permadani, "Urgensi Evaluasi Pembelajaran Di Kelas" 3, no. 2 (2022): 111–21.

melihat efektivitas metode yang digunakan. Melalui *post-test*, peneliti dapat menilai perubahan kemampuan siswa dan menentukan apakah terjadi peningkatan yang signifikan setelah diberikan perlakuan.

2. Treatment

Treatment adalah suatu perlakuan atau tindakan yang diberikan kepada siswa. *Treatment* dalam penelitian ini merupakan bentuk perlakuan yang diberikan kepada siswa dengan menerapkan efektivitas *game based learning* berbantuan media *flash card* dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya dalam penguasaan *mufradat* (kosakata) dengan tema *الْمِهْن* (profesi). *Treatment* dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, yang dilaksanakan setelah *pre- test* dan sebelum *post-test*. Setiap pertemuan berlangsung selama 2 x 40 menit (80 menit).

a. Pertemuan Pertama

- 1) Guru membuka kelas dengan salam dan berdoa bersama.
- 2) Peneliti memeriksa kehadiran dan perkenalan dengan siswa.
- 3) Peneliti menyiapkan bahan ajar berupa flash card.
- 4) Peneliti menjelaskan materi pembelajaran terkait topik *الْمِهْن* (profesi)
- 5) Peneliti membagikan flash card kepada siswa.
- 6) Siswa mainkan permainan menggunakan flash card sesuai dengan

mufradat yang diberikan

مُعَنِّ	penyanyi	طَيَّارٌ	Pilot
صَيِّدِي	Apoteker	جُنْدِيٌّ	Tentara
حَارِسٌ	Sappam	صَحْفِيٌّ	Wartawan
سَائِقٌ	Supir	مُمَثِّلٌ	Aktor
مُدَّرِّسٌ	Guru	قَاضٍ	Hakim

- 7) Siswa diminta menghafalkan *mufradat* melalui permainan bantuan nyanyian.
- 8) Siswa diminta membuat contoh kalimat sederhana, sebelumnya peneliti memberikan contoh kalimat sederhana seperti:

أَبِي مُعَلِّمٍ، أُحِبُّ أَنْ أَكُونَ طَبِيبًا

(Ayahku seorang guru. Saya ingin menjadi dokter)

- 9) Setelah itu, peneliti meminta beberapa siswa untuk membacakan contoh kalimat sederhananya.
 - 10) Peneliti memberikan koreksi dan umpan balik.
 - 11) Peneliti memberikan evaluasi kuis lisan dengan menanyakan *mufradat* tentang profesi , misalnya:
 مَا الْمِهْنُ الَّتِي تَعَلَّمْتَهَا؟ (Apa profesi yang sudah kamu pelajari)
 مَا مِهْنُكَ الْمُفَضَّلَةُ؟ ((Apa profesi yang paling kamu sukai?)
 - 12) Peneliti memberikan refleksi singkat terkait pembelajaran hari ini.
 - 13) Peneliti menutup pelajaran dengan doa bersama dan salam penutup.
- b. Pertemuan Kedua
- 1) Peneliti membuka pembelajaran dengan salam dan doa Bersama.
 - 2) Mempersiapkan kelas dengan memberikan *ice breking* sebelum pembelajaran dimulai.
 - 3) Peneliti melakukan apresiasi dengan meninjau kembali *mufradat*. tentang profesi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

- 4) Peneliti menambahkan beberapa *mufradat* baru seperti:

Insinyur	مُهَنْدِسٌ	Petani	فَلَّاحٌ
Kepala Sekolah	مُدِيرُ الْمَدْرَسَةِ	Siswa	تَلْمِيذٌ
Pegawai	مُوظَّفٌ	Dokter	طَبِيبٌ
Polisi	شُرْطِيٌّ	Koki	طَبَّاخٌ
Penjual	بَائِعٌ	Perawat	مُمَرِّضٌ

- 5) Peneliti meminta siswa menggunakan *flash card* dalam permainan untuk memahami kosakata baru tersebut.

- 6) Siswa diminta menghafalkan *mufradat* dengan bantuan nyanyian.

- 7) Peneliti memberi contoh kalimat sederhana menggunakan *mufradat* tersebut, seperti:

هُوَ بَائِعٌ، أُرِيدُ أَنْ أَكُونَ مُهَنْدِسًا

(Dia seorang penjual. Saya ingin menjadi insinyur)

- 8) Setelah itu, peneliti meminta beberapa siswa untuk membacakan contoh kalimat sederhana.

- 9) Setelah itu, peneliti melakukan evaluasi dengan memberikan pertanyaan lisan, seperti:

مَا الْمِهْنُ الَّتِي تَعَلَّمْتَهَا؟

مَا مِهْنُكَ الْمُفَضَّلَةُ؟

(Apa saja profesi yang telah kamu pelajari?)

(Apa profesi yang paling kamu sukai?)

- 10) Peneliti memberikan apresiasi kepada siswa yang menguasai *mufradat* dengan baik.

- 11) Peneliti memberikan refleksi singkat dengan menanyakan kesan siswa terhadap pembelajaran hari ini.

12) Peneliti menutup pelajaran dengan doa bersama dan salam penutup.

c. Pertemuan Ketiga

- 1) Peneliti memulai dengan salam kepada siswa dan berdoa bersama sebelum pelajaran dimulai.
- 2) Mempersiapkan kelas dan menanyakan kabar siswa.
- 3) Peneliti mengevaluasi materi pembelajaran dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok, kemudian memberikan *flash card* ke setiap kelompok.
- 4) Peneliti menjelaskan bahwa setiap kelompok berdiskusi melalui permainan untuk menyusun kartu sesuai *mufradat* yang telah dipelajari, kemudian membuat 3 contoh kalimat sederhana.
- 5) Perwakilan setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka.
- 6) Peneliti memberikan umpan balik langsung atas hasil tulisan dan pelafalan siswa.
- 7) Peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap *mufradat* yang telah dipelajari.
- 8) Peneliti memberikan apresiasi kepada kelompok yang memberikan jawaban dengan tepat dan benar.
- 9) Setelah memberikan waktu refleksi, peneliti menanyakan perasaan dan pengalaman belajar siswa terhadap penggunaan *game-based learning* berbantuan *media flash card*.
- 10) Peneliti menutup pelajaran dengan doa bersama dan salam penutup.

E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional setiap variabel dalam penelitian ini disusun untuk memperjelas maksud dari masing-masing variabel yang diteliti sehingga tidak menimbulkan perbedaan penafsiran. Selain itu, definisi operasional ini bertujuan untuk membantu pembaca memahami fokus penelitian secara lebih mudah. Adapun penjelasan mengenai definisi operasional variabel dijabarkan sebagai berikut:

1. Efektivitas *Game-Based Learning* Berbantuan Media *Flash Card*

Game-based learning berbantuan media flash card dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran yang menggabungkan permainan dengan kartu bergambar yang berisi kosakata bahasa Arab beserta artinya. Siswa kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang mempelajari *mufradat* melalui aktivitas seperti mencocokkan kartu, menebak arti kata, dan permainan kelompok sederhana. Pembelajaran ini dilaksanakan dalam dua kali pertemuan sesuai jadwal pelajaran bahasa Arab.

Selama proses pembelajaran, siswa dilibatkan secara aktif dalam permainan, *diskusi*, dan menjawab pertanyaan. Guru berperan sebagai pembimbing yang mengarahkan jalannya kegiatan agar siswa lebih mudah memahami *mufradat*. Variabel ini diukur berdasarkan pelaksanaan pembelajaran serta tingkat keaktifan siswa selama mengikuti kegiatan.

2. Penguasaan *Mufradat*

Penguasaan *mufradat* dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam *mengingat*, memahami, dan menggunakan *mufradat* bahasa arab setelah

mengikuti pembelajaran dengan metode *game-based learning* berbantuan media *flash card*.⁴⁷ Penguasaan *mufradat* diukur berdasarkan tiga indikator yaitu:

- a. Kemampuan dalam menerjemahkan *mufradat*
- b. Kemampuan dalam menulis *mufradat* Bahasa arab
- c. Penggunaan dalam kalimat

Penguasaan *mufradat* siswa diukur melalui hasil tes *mufradat* yang diberikan setelah proses pembelajaran, sehingga diperoleh gambaran tingkat kemampuan *mufradat* bahasa Arab yang dimiliki siswa.

F. Instrumen Penelitian

Untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian, peneliti menggunakan instrumen berupa tes. Instrumen ini digunakan sebagai alat untuk mengukur ada atau tidaknya pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Tes yang digunakan terdiri dari dua jenis, yaitu *pre-test* yang dilaksanakan sebelum pembelajaran dimulai dan *post-test* yang diberikan setelah pembelajaran selesai. Adapun kisi-kisi instrumen tes dapat dilihat sebagai berikut:

⁴⁷ Trustmedia Publishing and Tentang Hak Cipta, "Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab : Teori Dan Aplikasi Saepudin , M . Pd . Penulis : Saepudin , M . Pd . Editor : Muchlasin Desain Cover : Alazuka Desain Isi : Aep SH Cetakan I : April 2012 ISBN Penerbit Percetakan : CV . Orbitrust Corp .," n.d.

1. Kisi-Kisi Instrumen

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Soal Tes

No	Indikator Penguasaan Mufradat	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Siswa mampu menerjemahkan <i>mufradat</i> bahasa arab	Siswa mampu mengidentifikasi arti kata bahasa arab	Pilihan ganda	1-5
		Siswa mampu memasang gambar dengan <i>mufradat</i> Bahasa arab	Menjodohkan	6-10
2	Kemampuan menulis	Siswa mampu menuliskan <i>mufradat</i> dari mufradat yang di sediakan	Isian (menulis <i>mufradat</i>)	11-15
3	Penggunaan dalam kalimat	Menyusun kata menjadi kalimat sederhana dengan <i>mufradat</i> tertentu	Isian (menyusun kata)	16-20

Kriteria Penskoran bertujuan sebagai acuan dalam memberikan skor pada setiap soal yang telah disusun. Berikut table kriteria penskoran:

No	Bentuk Soal	Skor Benar	Skor Salah
1	Pilihan Ganda	1	0
2	Menjodohkan	1	0
3	Isian (menulis <i>mufradat</i>)	2	1
4	Isian (menyusun kata)	2	1

Penghitungan skor yang diperoleh siswa dapat dihitung dengan cara sebagai berikut:

Hasil Penskoran dapat dikategorikan menggunakan pedoman penguasaan *mufradat* bahasa arab sebagai berikut:

Tabel 3.4. Pedoman Kategori Penguasaan *mufradat* Bahasa Arab

Intravel Nilai (Angka 0-100	Kategori
89-100	Sangat Tinggi
77-88	Tinggi
65-76	Cukup
0-65	Rendah

2. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas berasal dari istilah *validity* yang menunjukkan tingkat kemampuan suatu instrumen dalam mengukur apa yang seharusnya diukur. Suatu instrumen dinilai memiliki validitas yang baik apabila mampu memberikan hasil pengukuran yang tepat dan akurat.⁴⁸ Dengan demikian, validitas menjadi ukuran untuk menilai ketepatan atau keabsahan suatu instrumen. Instrumen dapat dikatakan valid apabila memiliki tingkat validitas yang tinggi. Oleh karena itu, uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan benar-benar sesuai dalam mengukur variabel yang diteliti:

⁴⁸ Muhammad Fakhri Ramadhan, Rusydi A Siroj, and Muhammad Win Afgani, "Validitas and Reliabilitas" 06, no. 02 (2024): 10967–75.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2) (N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dengan Y

$\sum XY$: Jumlah perkalian antara variabel X dan Y

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat nilai X

$\sum Y$: Jumlah kuadrat nilai Y

$(\sum X^2)$: Jumlah nilai X kemudian dikuadratkan

$(\sum Y^2)$: Jumlah nilai Y kemudian dikudratkan

Uji validitas instrument dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya instrument tersebut. Untuk menegtahui pengujian signifikan korelasi dilakukan dengan cara membandingkan antara r_{it} dengan r_{tabel} *Product Moment* dengan taraf signifikansi 5%. Jika $r_{it} > r_{tabel}$ maka item instrumen tersebut dikatakan valid.

Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, hasil uji validitas instrumen tes selanjutnya dibandingkan dengan nilai r tabel *Product Moment* pada taraf signifikansi 5%. Dengan jumlah responden sebanyak 15 siswa, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,514. Suatu butir soal dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar daripada r tabel ($r_{hitung} > 0,514$).

Tabel 3.5 Validitas Butir Instrum

NO	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,526	0,514	Valid
2	0,281	0,514	Tidak Valid
3	0,604	0,14	Valid

NO	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
4	0,542	0,514	Valid
5	0,740	0,543	Valid
6	0,603	0,514	Valid
7	0,615	0,514	Valid
8	0,529	0,514	Valid
9	0,566	0,514	Valid
10	0,602	0,514	Valid
11	0,063	0,514	Tidak Valid
12	0,527	0,514	Valid
13	0,575	0,514	Valid
14	0,557	0,514	Valid
15	0,633	0,514	Valid
16	0,550	0,14	Valid
17	0,623	0,514	Valid
19	0,564	0,514	Valid
20	0,531	0,514	Valid

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat keadaan soal tes tulisan, yaitu sejauh mana soal-soal tersebut mampu menghasilkan skor yang tetap atau konsisten apabila digunakan pada waktu yang berbeda atau dalam

kondisi yang tidak sama.⁴⁹ Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan setelah proses uji validitas selesai, dan hanya butir soal yang telah dinyatakan valid yang digunakan dalam pengujian. Teknik reliabilitas yang digunakan adalah Alpha Cronbach, dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{kit} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{S\Sigma_i^2}{S_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{ki} : Koefisien reliabilitas tes

k : Jumlah butir pertanyaan

$S\Sigma_i^2$: Jumlah varians butir

S_t^2 : Varians total skor

Berikut adalah kriteria korelasi yang digunakan sebagai patokan dalam pengujian reliabilitas instrumen yang tertera pada table dibawah ini:

Tabel 3.6 Kriteria Reliabilitas Instrumen

Koefisien Reliabilitas	Reliabilitas sangat tinggi
0,9 – 1,00	Reliabilitas tinggi
0,7 – 0,90	Reliabilitas sedang
0,40 – 0,70	Reliabilitas rendah
0,20 – 0,40	Reliabilitas sangat rendah

⁴⁹Farida Anna Musyarofah, “Validitas Dan Reliabilitas Dalam Analisis Butir Soal,” *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* I no 1 (2021): 34–44.

Koefisien Reliabilitas	Reliabilitas sangat tinggi
0, 20	Reliabilitas sangat tinggi

Setelah mengetahui hasil validitas instrument, maka dilanjutkan dengan uji reabilitas data menggunakan *software* SPSS dengan rumus *Alpha Cronbach* dengan kriteria suatu instrument penelitian dikatakan reliabel bila koefisien reliabilitas $r_{hitung} \leq 0,6$.⁵⁰

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of items
0,897	20

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,897. Nilai tersebut lebih besar dari batas minimum yang ditetapkan, yaitu 0,6, sehingga dapat dinyatakan bahwa instrumen tes yang digunakan memiliki tingkat reliabilitas yang baik dan layak digunakan dalam penelitian.

G. Metode Analisis Data

1. Analisis Deskriptif

Analisis data adalah kegiatan mengolah serta menafsirkan data sehingga menjadi informasi yang bermakna, baik dalam bentuk angka

⁵⁰Suharsimi Arikunto, "Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Kedua," Jakarta: Bumi Aksara, 2013.

maupun penjelasan deskriptif, untuk menjawab rumusan dan sub rumusan masalah penelitian. Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kuantitatif, yaitu analisis data dengan memanfaatkan perhitungan statistik.⁵¹ Melalui pendekatan tersebut, data yang telah dikumpulkan diolah secara terstruktur, kemudian dianalisis untuk menghasilkan kesimpulan berdasarkan hasil perhitungan. Hasil analisis ini digunakan untuk menggambarkan kondisi yang terjadi di lokasi penelitian, yang selanjutnya disajikan dalam bentuk yang sistematis. Data yang diperoleh kemudian disajikan dan dianalisis dalam bentuk tabel menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Jumlah soal benar}}{\text{Total Soal}} \times 100$$

2. Analisis Inferensial

Analisis inferensial adalah cara menganalisis data untuk mengetahui apakah hasil penelitian yang diperoleh memiliki pengaruh yang nyata atau tidak. Berbeda dengan analisis deskriptif yang hanya menjelaskan data, analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.⁵²

a. Uji Persyaratan Analisis

1) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak. Data dikatakan berdistribusi

⁵¹akni, “Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan,” *Bandung: Alfabeta*, 2016.

⁵² Asumsi Dasar et al., “Penelitian Ilmiah (Kuantitatif) Beserta Paradigma , Pendekatan ,”3 (2023): 682–93.

normal apabila nilai-nilai siswa menyebar secara wajar dan tidak menyimpang secara ekstrem. Uji normalitas penting dilakukan karena uji *t* hanya dapat digunakan jika data berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest*. Apabila hasil uji menunjukkan data berdistribusi normal, maka analisis data dapat dilanjutkan menggunakan uji *t*. Sebaliknya, jika data tidak berdistribusi normal, maka peneliti perlu mempertimbangkan penggunaan uji statistik lain.

Jika nilai *Sig.* (signifikansi) $> 0,05$ maka H_0 diterima, artinya data berdistribusi normal. Jika nilai *Sig.* $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya data berdistribusi tidak normal. Dengan demikian, uji normalitas digunakan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memenuhi asumsi distribusi normal sebelum dilakukan analisis lebih lanjut.

2) Uji hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan *game-based learning* berbantuan media *flash card* terhadap penguasaan *mufradat* siswa kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang Kabupaten Polewali Mandar. Karena penelitian ini menggunakan satu kelompok yang diberi perlakuan dan dilakukan dua kali tes, yaitu *pretest* (sebelum perlakuan) dan *posttest* (setelah perlakuan), maka uji hipotesis dilakukan menggunakan uji *t* berpasangan (Paired Sample *t*-test) dengan bantuan program SPSS. Uji *t* berpasangan digunakan untuk melihat apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun rumus uji *t* yang di gunakan adalah:

$$t = \frac{\bar{D}}{S_D/\sqrt{n}}$$

Keterangan:

t = nilai *t* yang dihitung (*t*-hitung)

$\bar{D}$ = rata-rata selisih antara *pretest* dan *posttest*

SD = standar deviasi dari selisih antara *pretest* dan *posttest*

n = jumlah sampel (banyaknya siswa)

3) Hipotesis Penelitian

H_0 (Hipotesis nol): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media *flash card* terhadap penguasaan *mufradat* siswa.

H_1 (Hipotesis alternatif): Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media *flash card* terhadap penguasaan *mufradat* siswa.

b. Kriteria Pengambilan Keputusan

Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan.

Jika nilai Sig. (2-tailed) ≥ 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya tidak ada pengaruh yang signifikan

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan data yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian di MTs DDI Al-Ihsan Kanang. Data penelitian diperoleh melalui tes penguasaan *mufradat* yang diberikan kepada siswa kelas VIII sebelum perlakuan (*pre-test*) dan setelah perlakuan (*post-test*). Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas untuk mengetahui kelayakan instrumen sebagai alat pengumpulan data.

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa, serta statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian. Adapun hasil penelitian yang diperoleh disajikan sebagai berikut.

1. Penguasaan *Mufradat* Siswa Kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang Sebelum Diterapkan *Game-Based Learning* Berbantuan Media *Flash Card*

Untuk mengetahui tingkat penguasaan *mufradat* siswa sebelum diterapkan *Game-Based Learning* berbantuan media *flash card*, peneliti memberikan *pre-test* kepada siswa kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang. *Pre-test* dilaksanakan sebelum pemberian perlakuan dengan tujuan untuk memperoleh gambaran kemampuan awal siswa dalam penguasaan *mufradat* bahasa Arab. Hasil *pre-test* yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Adapun hasil *pre-test* siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Hasil *Pre-test* Siswa

No	Nama Siswa	Nilai Pre-test (0 ₁)
1.	Nadia Awlia W	53
2.	Putri Yasmin	50
3.	Pandi	69
4.	Nabila	40
5.	Siti Annisa	53
6.	Sartika	46
7.	Fuzana	63
8.	Ibnu Musbir	70
9.	Muhammad Fahri Husen	40
10.	Silfa Nur Asyipa	70
11.	Muhammad insan	50
12.	Kahfi Rahman Insan	20
13.	Muhammad Aarsal	30
14.	Irsyadi Ramadhan	25
15.	Muhammad Fadlan	40
	TOTAL	719

Setelah mengetahui hasil dari nilai *pre-test* siswa, penelitian kemudian *menganalisis* nilai tersebut dengan menggunakan SPSS. Hasil analisis yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Analisis Statistik Deskriptif Nilai *Pre-test*

Statistics	
Nilai prites	
N Valid	15
Missing	0
Mean	47,93
Std. Error of Mean	4,097
Median	50,00
Mode	40
Std. Deviation	15,868
Variance	251,781
Range	50
Minimum	20
Maximum	70
Sum	719

Hasil pengolahan nilai *Pre-test* kemampuan siswa menunjukkan bahwa rata-rata skor mencapai 47,93, dengan nilai tengah (median) 50, modus 40, dan standar deviasi 15,868. Nilai terendah tercatat 20, sedangkan nilai tertinggi mencapai 70. Data ini memberikan gambaran awal mengenai variasi kemampuan siswa sebelum mereka mengikuti pembelajaran lebih lanjut.

Setelah nilai mean, median, modus, dan standar deviasi diketahui, langkah selanjutnya adalah menampilkan distribusi frekuensi untuk melihat sebaran kemampuan siswa secara lebih jelas. Hal ini dapat dilakukan melalui tabel distribusi frekuensi atau diagram histogram. Rinciannya dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Prekuensi dan Presentasi Nilai *Pre-test* Siswa

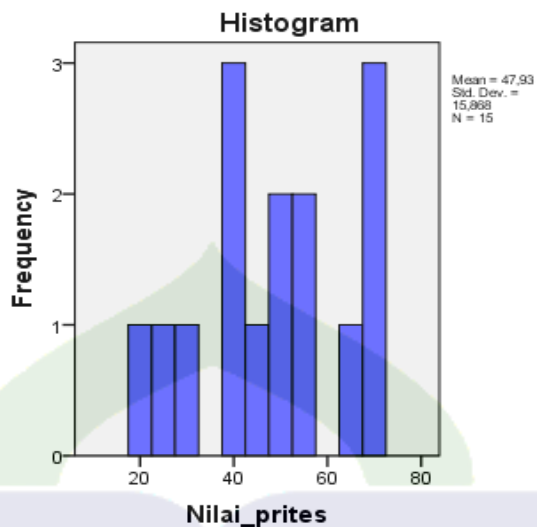
Nilai_prites				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid20	1	6,7	6,7	6,7
25	1	6,7	6,7	13,3
30	1	6,7	6,7	20,0
40	3	20,0	20,0	40,0
46	1	6,7	6,7	46,7
50	2	13,3	13,3	60,0
53	2	13,3	13,3	73,3
63	1	6,7	6,7	80,0
69	1	6,7	6,7	86,7
70	2	13,3	13,3	100,0
Total	15	100,0	100,0	

Setelah memperoleh nilai *Pre-test* siswa, peneliti kemudian melakukan pengelompokan skor tersebut ke dalam beberapa kategori untuk mengetahui jumlah peserta yang termasuk dalam kategori sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Berikut ini disajikan tabel yang menggambarkan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang, Kabupaten Polewali Mandar.

Tabel 4.4 Hasil Frekuensi Dan Presentasi Hasil *Pre-test*

No	Nilai	Kategori Kemampuan	Frekuensi	Persentase
1	90-100	Sangat Baik	0	0%
2	80-89	Baik	0	46.7%
3	70-79	Cukup	15	53.3%
4	0-69	Kurang	15	0%
Jumlah				100%

Untuk lebih jelasnya, hasil analisis distribusi frekuensi diatas dapat pula ditunjukkan pada gambar histogram berikut:



Gambar 4.1 Histogram *Pre-test*

Tabel dan gambar histogram diatas menunjukkan bahwa keterampilan bahasa Arab siswa kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang, Kabupaten Polewali Mandar, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori cukup, sedangkan kategori baik dan sangat baik tidak terdapat peserta. Sebanyak 15 peserta termasuk dalam kategori cukup, sementara kategori kurang tidak ada. Kondisi ini menandakan bahwa kemampuan awal siswa masih berada pada tingkat menengah dan perlu peningkatan. Selanjutnya, peneliti memberikan perlakuan pembelajaran pada setiap pertemuan menggunakan metode game-based learning yang dibantu media flash card, kemudian dilakukan Post-test untuk menilai efektivitas metode ini dalam meningkatkan kemampuan mufradat siswa.

2. penguasaan *Mufradat* siswa Kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang Setelah Diterapkan *Game-Based Learning* Berbantuan Media *Flash Card*

Setelah mengetahui kemampuan awal siswa melalui *pre-test*, peneliti melanjutkan dengan memberikan pembelajaran menggunakan metode *game-based learning* yang dibantu media *flash card*. Metode ini diterapkan pada setiap pertemuan untuk membuat siswa lebih aktif dan tertarik, serta membantu mereka lebih mudah menguasai *mufradat* bahasa Arab. Setelah semua perlakuan selesai, peneliti memberikan *post-test* kepada siswa kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang, Kabupaten Polewali Mandar. Tes ini bertujuan untuk melihat apakah kemampuan *mufradat* siswa meningkat setelah menggunakan metode *game-based learning* berbantuan media *flash card*. Hasil *post-test* dapat dilihat sebagai berikut: Adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil *post-test* Siswa

No	Nama Siswa	Nilai Post-test (0 ₁)
1.	Nadia Awlia W	80
2.	Putri Yasmin	85
3.	Pandi	70
4.	Nabila	93
5.	Siti Annisa	93
6.	Sartika	76
7.	Fuzana	66
8.	Ibnu Musbir	76
9.	Muhammad Fahri Husen	93

10.	Silfa Nur Asyipa	75
11.	Muhammad insan	86
12.	Kahfi Rahman Insan	73
13.	Muhammad Aarsal	80
14.	Irsyadi Ramadhan	70
15.	Muhammad Fadlan	86
	TOTAL	1.153

Setelah mengetahui hasil dari nilai *post-test* siswa, penelitian kemudian menganalisis nilai tersebut dengan menggunakan SPSS. Hasil analisis yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Analisis Statistik Deskriptif Nilai *Post-test*

Statistics		
nilai posttest ujian		
N	Valid	15
	Missing	0
	Mean	80,13
	Std. Error of Mean	2,295
	Median	80,00
	Mode	93
	Std. Deviation	8,887
	Variance	78,981
	Range	27
	Minimum	66
	Maximum	93
	Sum	1202

Berdasarkan hasil *post-test*, diperoleh rata-rata skor siswa kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang sebesar 80,13, dengan nilai tengah (median) 80,

modus 93, dan standar deviasi 8,887. Nilai terendah tercatat 66, sedangkan nilai tertinggi mencapai 93. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam penguasaan *mufradat* bahasa Arab siswa setelah penerapan metode *game-based learning* berbantuan media *flash card*.

Setelah diperoleh nilai *mean*, *median*, *modus*, dan standar deviasi, selanjutnya dapat dilakukan penyajian distribusi frekuensi untuk menggambarkan sebaran kemampuan siswa secara lebih jelas. Hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan *mufradat* bahasa Arab siswa setelah penerapan metode *game-based learning* berbantuan media *flash card*. Penyajian distribusi frekuensi ini dapat dilakukan baik dalam bentuk tabel maupun diagram histogram. Adapun penyajiannya dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.7 Frekuensi dan Presentasi Nilai Post-Test
nilai posttest ujian

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 66	1	6,7	6,7	6,7
70	2	13,3	13,3	20,0
73	1	6,7	6,7	26,7
75	1	6,7	6,7	33,3
76	2	13,3	13,3	46,7
80	2	13,3	13,3	60,0
85	1	6,7	6,7	66,7
86	2	13,3	13,3	80,0
93	3	20,0	20,0	100,0
Total	15	100,0	100,0	

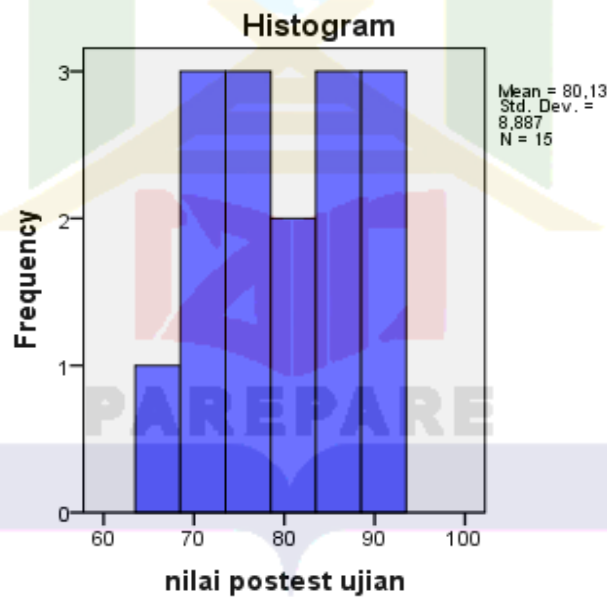
Berdasarkan nilai *post-test* yang diperoleh siswa setelah mengikuti perlakuan, peneliti mengkategorikan skor untuk mengetahui jumlah siswa

yang termasuk dalam kategori sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Hasil pengelompokan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Frekuensi dan Persentase Hasil *Post-test*

No	Nilai	Kategori Kemampuan	Frekuensi	Persentase
1	90-100	Sangat Baik	3	0%
2	80-89	Baik	7	46.7%
3	70-79	Cukup	5	53.3%
4	0-69	Kurang	0	0%
Jumlah				100%

Berikut adalah histogram dari tabel frekuensi dan persentase hasil *post-test* yang ada diatas dapat diperhatikan pada gambar berikut:



Gambar 4.2 Histogram *Post-test*

Tabel dan histogram diatas menunjukkan bahwa keterampilan berbicara bahasa arab siswa kelas VIII MTs DDI AL-Ihsan Kanang Kabupaten Polewali Mandar dengan kategori sangat baik.

3. Efektivitas *Game-Based Learning* Berbantuan Media *Flash Card* terhadap Penguasaan Mufradat Siswa Kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang

Tabel 4.9 Analisis Dekskriptif *Pre-tes* dan *post-test*

Statistics		Pre-test	Post-test
N	Valid	15	15
	Missing	0	0
	Mean	47,93	80,13
	Std. Error of Mean	4,097	2,295
	Median	50,00	80,00
	Mode	40	93
	Std. Deviation	15,868	8,887
	Variance	251,781	78,981
	Range	50	27
	Minimum	20	66
	Maximum	70	93
	Sum	719	1202

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa nilai *pre-test* siswa kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang menunjukkan rata-rata 47,93, median 50, modus 40, standar deviasi 15,868, dengan nilai terendah 20 dan tertinggi 70. Sementara itu, hasil *post-test* menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata 80,13, median 80, modus 93, standar deviasi 8,887, nilai minimum 66, dan maksimum 93.

Perbandingan kedua tes ini mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan. Pada *pre-test*, sebagian besar

siswa masih memperoleh skor yang tergolong rendah hingga sedang, yang menunjukkan kemampuan awal mereka yang masih terbatas. Setelah penerapan metode *game-based learning* berbantuan media *flash card* selama beberapa pertemuan tatap muka, hasil *post-test* menunjukkan peningkatan kemampuan yang nyata. Nilai rata-rata meningkat dari 47,93 menjadi 80,13, sehingga menegaskan bahwa metode *game-based learning* berbantuan media *flash card* efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang, Kabupaten Polewali Mandar.

B. Pengajuan Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas Data

Sebelum melakukan analisis data untuk mengetahui efektivitas penggunaan metodel *Game based learning* berbantuan media *flah card* untuk meningkatkan penguasaan *mufradar* siswakelas VIII Kabupaten Polewali Mandar, peneliti terlebih dahulu melaksanakan uji normalitas. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki pola sebaran yang normal atau tidak. Dalam penelitian ini, dasar pengambilan keputusan mengacu pada nilai signifikansi, yaitu apabila nilai $\text{Sig.} > 0,05$, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai $\text{Sig.} < 0,05$, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Adapun Hasil uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 4.10 Uji Normalitas *Pre-test* dan *Post-test*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Pre-test	Post-test
N		15	15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	47,93	80,13
	Std. Deviation	15,868	8,887
Most Extreme Differences	Absolute	,109	,146
	Positive	,108	,146
	Negative	-,109	-,126
Test Statistic		,109	,146
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}	,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

- a. Jika $\text{sig.} \geq 0,05$ maka dapat dikatakan distribusi normal
- b. Jika $\text{sig.} \leq 0,05$ maka dapat dikatakan tidak berdistribusi normal

Berdasarkan uji tabel normalitas pada data pre-test dan post-test maka diperoleh nilai signifikansi yaitu 0,200 yaitu menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,5 maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal.

C. Pengujian Hipotesis

Setelah mengolah data dengan melakukan uji normalitas maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji Paired Sample T-test. Dasar dari pengambilan hipotesis data yaitu menggunakan sig. (2-tailed) 0,05. Jadi apabila nilai sig. (2-tailed) $\leq 0,05$ maka hipotesis diterima dan jika nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka hipotesis ditolak.

Dibawah ini adalah tabel hasil uji hipotesis data keterampilan menggunakan bahasa arab siswa MTs DDI AL-Ihsan Kanang Kabupaten

Polewali Mandar sebelum dan setelah penerapan *game-based learning* berbantuan media *flash card*.

Tabel 4.11 uji Hipotesis *Paired Samples Statistics*

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pre-test	47,93	15	15,868	4,097
Post-test	80,13	15	8,887	2,295

Berdasarkan tabel Paired Samples Statistics di atas, diperoleh bahwa nilai rata-rata (mean) *pre-test* sebelum penerapan metode *game based learning* berbantuan media *flash card* adalah 47,93, sedangkan nilai rata-rata (mean) *post-test* setelah penerapan metode tersebut meningkat menjadi 80,13. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada penguasaan *mufradar* siswa kelas VIII MTS DDI Al-Ihsan Kanang Kabupaten Polewali Mandar sebelum dan setelah penerapan metode *game based learning* berbantuan media *flash card*.

Tabel 4.12 Uji Hipotesis *Paired Samples Correlation*

Paired Samples Correlations			
	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pre-test & Post-test	15	-,179	,524

Berdasarkan tabel Paired Samples Correlations di atas, diperoleh nilai korelasi antara *pre-test* dan *post-test* sebesar -0,179 dengan nilai signifikansi 0,524 ($p > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang

signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test* siswa yang mengikuti metode *game-based learning* berbantuan media *flash card*. Meskipun demikian, hasil korelasi ini hanya menggambarkan tingkat keterkaitan antar skor, dan tidak digunakan sebagai dasar untuk pengambilan keputusan terhadap hipotesis penelitian.

Tabel 4.13 Uji hipotesis *Paired Samples Statistics T-Test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-test - Post-test	-32,200	19,524	5,041	-43,012	-21,388	-6,388	14	,000

Berdasarkan tabel Paired Samples Test di atas, nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05 ($\text{sig.} < 0,05$). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada peningkatan penguasaan *mufradat* siswa sebelum dan sesudah penerapan metode *game-based learning* berbantuan media *flas chard*. Temuan ini menegaskan bahwa metode pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang Kabupaten Polewali Mandar.

Setelah diberikan perlakuan menggunakan metode *game-based learning* berbantuan media *flas chard* penting untuk mengevaluasi sejauh mana peningkatan penguasaan *mufradat* siswa. Oleh karena itu, uji efektivitas ini

menunjukkan bahwa penerapan metode *game-based learning* berbantuan media *flas chard* terbukti dapat meningkatkan kemampuan penguasaan *mufradat* siswa secara signifikan pada kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang Kabupaten Polewali Mandar.

Tabel 4.14 Uji N-Gain Skor dan Persen

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGainScore	15	,03	,88	,5594	,29399
NGainPersen	15	3,23	88,33	55,9414	29,39920
Valid N (listwise)	15				

Berdasarkan hasil uji *N-Gain* diatas, diperoleh nilai rata-rata (mean) skor *N-Gain* adalah 0,5594 dan nilai rata-rata (mean) dalam bentuk persen adalah 55,9414.

Tabel 4.15 Pengkategorian *N-Gain Score*

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sementara itu, pembagian kategori perolehan N-Gain dalam bentuk persen (%) dapat mengacu pada tabel berikut:

Tabel 4.16 Pengkategorian *N-Gain Score* (persen)

Persentasi (100%)	Kategori
1-39	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
76-100	efektif

Berdasarkan tabel pengkategorian *N-Gain Score* dan Persen di atas, diperoleh nilai rata-rata (mean) skor *N-Gain* sebesar 0,5594 dan nilai rata-rata (mean) dalam bentuk persentase sebesar 55,9414%. Berdasarkan kriteria pengkategorian *N-Gain Persen*, nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa *game-based learning* berbantuan media *flash card* yang digunakan efektif. Jadi dapat disimpulkan bahwa *game-based learning* berbantuan media *flash card* efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa kelas VIII MTs DDI AL-Ihsan Kanang Kabupaten Polewali Mandar.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Penguasaan *mufradat* siswa kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang sebelum penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media *Flash Card*

Pembahasan hasil penelitian diawali dengan menguraikan kedua variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu *Game-Based Learning* berbantuan media *Flash Card* sebagai variabel bebas (X) dan penguasaan

mufradat sebagai variabel terikat (Y). *Game-Based Learning* merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Dalam penelitian ini, model tersebut dipadukan dengan penggunaan media *flash card* yang berisi gambar, tulisan, serta *mufradat* bahasa Arab sebagai sarana untuk membantu siswa mengenali, memahami, mengingat, dan menggunakan *mufradat* secara lebih efektif. Adapun penguasaan *mufradat* pada penelitian ini diukur melalui tiga indikator, yaitu kemampuan menerjemahkan *mufradat*, menuliskan *mufradat* bahasa Arab, serta menggunakan *mufradat* dalam kalimat sederhana.

Uraian pada bagian ini bertujuan untuk menggambarkan kemampuan awal penguasaan *mufradat* siswa kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang Kabupaten Polewali Mandar sebelum diberikan perlakuan berupa penerapan model *game-based learning* berbantuan media *flash card*. Gambaran tersebut menjadi dasar dalam melihat perubahan kemampuan siswa setelah proses pembelajaran dilaksanakan.

Keberhasilan pembelajaran bahasa Arab tidak hanya dipengaruhi oleh materi yang disampaikan, tetapi juga sangat bergantung pada model pembelajaran dan media yang digunakan guru. Model pembelajaran yang tepat mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, meningkatkan motivasi belajar, serta memudahkan siswa memahami materi yang dipelajari. Sebaliknya, apabila pembelajaran masih berlangsung secara konvensional dan didominasi oleh penjelasan guru, siswa cenderung menjadi pasif sehingga mengalami kesulitan dalam memahami maupun mengingat

mufradat bahasa Arab. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk memilih model pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik agar terlibat secara langsung dalam proses belajar.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menerapkan model *game-based learning* yang dipadukan dengan media *flash card*. Pemilihan model dan media tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa kegiatan belajar yang dikemas dalam bentuk permainan disertai penggunaan media visual mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Melalui aktivitas permainan menggunakan *flash card*, siswa tidak hanya menghafal mufradat, tetapi juga belajar mengenali arti kata, bentuk penulisannya dalam bahasa Arab, serta cara menggunakannya dalam kalimat sederhana sehingga pengalaman belajar yang diperoleh menjadi lebih bermakna

Sebelum perlakuan diberikan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan *pre-test* kepada 15 siswa kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang. Pelaksanaan *pre-test* bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai kemampuan awal siswa dalam penguasaan *mufradat*. Berdasarkan hasil analisis statistik, diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 47,93, dengan nilai tertinggi 70, nilai terendah 20, dan standar deviasi sebesar 15,868. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam menguasai *mufradat* bahasa Arab masih relatif rendah.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran sebelum perlakuan diberikan. Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam

memahami *mufradat* bahasa Arab yang berkaitan dengan tema *المِهْنَةُ* (profesi). Untuk mengetahui kemampuan awal tersebut, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan sederhana mengenai *mufradat* seperti *طَبِيبٌ* (dokter), *مُعَلِّمٌ* (guru), *جُنْدِيٌّ* (tentara), *فَلَّاحٌ* (petani), dan *صَيْدَلِيٌّ* (apoteker). Hasilnya menunjukkan bahwa hanya beberapa siswa yang mampu menjawab dengan benar, sedangkan sebagian besar lainnya masih tampak ragu bahkan tidak memberikan jawaban. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penguasaan *mufradat* bahasa Arab siswa masih memerlukan peningkatan.

Pada aspek penguasaan *mufradat*, sebagian siswa masih mengalami kesulitan pada setiap indikator yang diukur dalam penelitian ini. Pada indikator kemampuan menerjemahkan *mufradat*, masih terdapat jawaban yang kurang tepat siswa belum mampu membedakan makna yang berkaitan dengan profesi. Misalnya, kata *طَبِيبٌ* diartikan sebagai *مُعَلِّمٌ*, padahal arti yang benar adalah *طَبِيبٌ* sedangkan kata *جُنْدِيٌّ* diartikan sebagai *شُرْطِيٌّ* padahal makna yang tepat adalah *جُنْدِيٌّ*. Bahkan dari 15 siswa hanya ada beberapa yang bisa menjawab beberapa yang bisa menjawab soal tentang menerjemahkan *mufradat*, dari 10 soal mampu menerjemahkan *mufradat* yang paling banyak salahnya: *صَحْفِيٌّ*, *مُهَنْدِسٌ*, *فَلَّاحٌ*, *طَبِيبٌ*, *تَاجِرٌ*. Adapun pada indikator kemampuan menuliskan *mufradat* bahasa Arab, masih ditemukan kesalahan dalam penulisan huruf hijaiyah, penyusunan huruf, maupun penulisan kata secara utuh. Bahkan terdapat beberapa siswa yang tidak mampu menuliskan *mufradat* dengan benar seperti soal bahasa arab nya sappen ada yang menjawab *مُوَظَّفٌ* bahkan ada beberapa beberapa jawaban kosong. Adapun pada indikator kemampuan menggunakan *mufradat* dalam

kalimat sederhana, sebagian besar peserta didik belum mampu menyusun kata-kata acak menjadi kalimat bahasa Arab yang benar, seperti pada soal يَزْرَعُ - الْفَلَّاحُ - فِي - الْمَرْعَةِ - الْأُرْزُ - وَالذَّرَّةُ yang masih banyak disusun tidak sesuai dengan kaidah bahasa Arab. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menerjemahkan, menuliskan, dan menggunakan *mufradat* masih perlu ditingkatkan. Kondisi tersebut dapat dilihat dari hasil *pre-test* yang diperoleh siswa sebagaimana ditunjukkan pada analisis hasil pekerjaan tiga peserta didik dengan nilai terendah berikut ini.

- a. Siswa atas nama: Khafi Ramadhan memperoleh nilai *pre-test* sebesar 20. Berdasarkan hasil analisis lembar jawaban, siswa masih mengalami kesulitan pada sebagian indikator menerjemahkan *mufradat*. Pada indikator menerjemahkan *mufradat*, siswa hanya mampu menjawab 5 dari 10 soal dengan benar. Pada indikator menuliskan *mufradat* bahasa Arab, siswa hanya menjawab 2 dari 5 soal dengan benar, sedangkan jawaban lainnya masih terdapat kesalahan dalam penulisan huruf hijaiyah sehingga *mufradat* belum ditulis secara lengkap. Adapun pada indikator menyusun kata menjadi kalimat sederhana, siswa hanya mampu menyusun 3 dari 5 kalimat dengan benar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam penguasaan *mufradat* masih tergolong rendah dan perlu ditingkatkan.
- b. Siswa atas nama: Muhammad Ramadhan memperoleh nilai *pre-test* sebesar 25. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menerjemahkan *mufradat* bahasa Arab. Pada soal menerjemahkan masih terdapat beberapa jawaban yang tidak tepat karena siswa belum mampu membedakan arti beberapa *mufradat* yang berkaitan

dengan profesi dimana yang terjawab hanya 4 dari 10 soal. Pada indikator menuliskan *mufradat* bahasa Arab, siswa masih melakukan kesalahan dalam penulisan huruf maupun penyusunan kata dimana hanya 2 soal yang terjawab dari 5 soal. Adapun pada indikator menyusun kalimat sederhana, siswa belum mampu menyusun susunan kata menjadi kalimat yang benar, bahkan siswa tersebut memang menjawab tapi satupun dari 5 pertanyaan tidak ada yang benar. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam memahami dan menggunakan *mufradat* masih memerlukan peningkatan.

- c. Siswa atas nama Muhammad arsyah memperoleh nilai pre-test sebesar 30. Berdasarkan hasil analisis jawaban, siswa telah mampu menjawab beberapa soal dengan benar, namun jumlah jawaban yang tepat masih relatif sedikit. Pada indikator menerjemahkan *mufradat* masih ditemukan beberapa kesalahan dalam menentukan arti *mufradat*. Pada indikator menuliskan *mufradat* bahasa Arab, siswa belum mampu menuliskan seluruh *mufradat* dengan benar sehingga masih terdapat kesalahan bentuk huruf dan penulisan kata. Sementara itu, pada indikator menyusun kalimat sederhana, siswa belum mampu menyusun urutan kata sesuai struktur kalimat bahasa Arab sehingga jawaban yang diberikan belum sesuai dengan instruksi soal. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik dalam penguasaan *mufradat* masih tergolong rendah.

Rendahnya hasil *pre-test* menunjukkan bahwa pembelajaran sebelumnya belum maksimal. Pembelajaran *mufradat* masih cenderung dilakukan secara konvensional, seperti pemberian daftar *mufradat*, penulisan

di papan tulis, lalu siswa diminta menghafal. Cara ini membuat siswa hanya menghafal kata secara terpisah tanpa menghubungkannya dengan gambar, benda, situasi, atau penggunaannya dalam kalimat

Berdasarkan kondisi tersebut, pembelajaran mufradat membutuhkan metode dan media yang lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan. *Game-Based Learning* berbantuan *Flash Card* menjadi alternatif yang relevan karena dapat membuat siswa lebih aktif dan mudah mengingat *mufradat* melalui bantuan visual. Hal ini sejalan dengan teori *game-based learning*, teori media pembelajaran yang menekankan pentingnya aktivitas belajar dan alat bantu visual dalam memudahkan pemahaman siswa. serta penelitian Mohammad Imron yang menunjukkan bahwa *flash card* dapat membantu meningkatkan penguasaan *mufradat*. Dengan demikian, sebelum penerapan *game-based learning* berbantuan media *flash card*, penguasaan *mufradat* siswa kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang masih belum optimal.⁵³

2. Penguasaan *mufradat* siswa kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang setelah penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media *Flash Card*

Setelah penerapan *game-based learning* berbantuan media *flash card*, peneliti memberikan *post-test* kepada siswa untuk mengetahui peningkatan penguasaan *mufradat* siswa kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata *post-test* sebesar 80,13 dengan standar deviasi 8,887. Nilai terendah siswa adalah 66, sedangkan nilai tertinggi mencapai 93. Jika dibandingkan dengan nilai rata-

⁵³ Imron, "Media Kartu Bergambar (Flash Card) Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat." *Jurnal Arabic of Language and Linguistics Education* 1, no 2 (2023): 90-105

rata *pre-test* sebesar 47,93, terjadi peningkatan sebesar 32,20 poin. Dengan demikian, penguasaan *mufradat* siswa setelah diberikan perlakuan berada pada kategori tinggi, sedangkan sebelum perlakuan masih berada pada kategori rendah.

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi dan persentase nilai *post-test*, diketahui bahwa kemampuan penguasaan *mufradat* siswa mengalami perubahan yang cukup baik setelah diterapkannya model *game-based learning* berbantuan media *flash card*. Sebanyak 3 siswa berada pada kategori sangat baik, 7 siswa berada pada kategori baik, dan 5 siswa berada pada kategori cukup, sedangkan tidak terdapat lagi siswa yang berada pada kategori kurang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan, sebagian besar siswa telah mampu mencapai kategori kemampuan yang lebih tinggi dibandingkan sebelum penerapan model pembelajaran. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan menggunakan *game-based learning* berbantuan media *flash card* mampu membantu siswa menguasai *mufradat* bahasa Arab secara lebih optimal.

Selain ditunjukkan melalui peningkatan hasil *post-test*, perubahan juga terlihat selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik tampak lebih antusias mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Mereka lebih aktif berpartisipasi dalam permainan, berani menjawab pertanyaan yang diberikan guru, serta lebih percaya diri ketika diminta mengucapkan maupun menuliskan *mufradat* bahasa Arab. Suasana belajar yang sebelumnya cenderung pasif berubah menjadi lebih interaktif karena siswa terlibat secara langsung dalam aktivitas permainan

menggunakan *flash card*. Penggunaan kartu bergambar yang dipadukan dengan permainan membuat siswa lebih mudah menghubungkan gambar dengan *mufradat* sehingga proses peningkatan *mufradat* menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

Peningkatan kemampuan siswa juga terlihat pada ketiga indikator penguasaan *mufradat* yang diukur dalam penelitian ini, yaitu kemampuan menerjemahkan *mufradat*, menuliskan *mufradat* bahasa Arab, dan menggunakan *mufradat* dalam kalimat sederhana. Pada indikator menerjemahkan *mufradat*, sebagian besar siswa telah mampu menentukan *mufradat* bahasa Arab dengan benar. Kesalahan dalam membedakan makna beberapa kosakata profesi yang sebelumnya masih banyak ditemukan pada saat *pre-test* sudah jauh berkurang. Peserta didik tampak lebih mudah mengenali arti kosakata seperti طَبِيبٌ (dokter), مُعَلِّمٌ (guru), جُنْدِيٌّ (tentara), صَيْدَلِيٌّ (apoteker), dan فَلاَّحٌ (petani). Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* yang memadukan gambar dan tulisan membantu siswa mengingat makna *mufradat* dengan lebih baik.

Selain mampu mengenali dan menuliskan *mufradat*, siswa juga menunjukkan peningkatan dalam menggunakan *mufradat* ke dalam kalimat sederhana. Hal tersebut terlihat dari jawaban *post-test*, di mana sebagian besar siswa telah mampu menyusun kata-kata acak menjadi kalimat bahasa Arab yang benar, seperti يَزْرَعُ الْفَلَّاحُ الْأُرْزَّ وَالذَّرَّةَ فِي الْمَرْعَةِ. Meskipun demikian, masih terdapat siswa yang melakukan kesalahan dalam urutan kata dan penyusunan kalimat sehingga memerlukan bimbingan lebih lanjut. Secara umum, kemampuan siswa dalam menggunakan *mufradat* mengalami

peningkatan dibandingkan dengan kondisi sebelum diterapkannya *game-based learning* berbantuan media *flash card*. Gambaran peningkatan tersebut dapat dilihat lebih jelas melalui hasil analisis jawaban *post-test* dari tiga peserta didik, sebagaimana disajikan berikut ini:

- a. Siswa atas nama Kahfi Rahman Insan memperoleh nilai *post-test* sebesar 73, meningkat dari nilai *pre-test* sebesar 20. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan penguasaan *mufradat* setelah diterapkannya *game-based learning* berbantuan media *flash card*. Berdasarkan hasil analisis lembar jawaban, siswa telah menunjukkan perkembangan pada setiap indikator yang diukur. Pada indikator menerjemahkan *mufradat*, jumlah jawaban benar meningkat dibandingkan saat *pre-test*. Pada indikator menuliskan *mufradat* bahasa Arab, siswa sudah mampu menuliskan sebagian besar *mufradat* dengan lebih tepat, meskipun masih terdapat beberapa kesalahan kecil pada penulisan huruf hijaiyah. Sementara itu, pada indikator menyusun kalimat sederhana, siswa telah mampu menyusun sebagian besar kalimat sesuai urutan yang benar.
- b. Siswa atas nama Irsyadi Ramadhan memperoleh nilai *post-test* sebesar 80, meningkat dari nilai *pre-test* sebesar 25. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan penguasaan *mufradat* setelah diterapkannya *game-based learning* berbantuan media *flash card*. Berdasarkan hasil analisis lembar jawaban siswa telah mampu menerjemahkan lebih banyak *mufradat* dengan benar dibandingkan pada saat *pre-test*. Pada indikator menuliskan *mufradat* bahasa Arab, sebagian besar kosakata telah ditulis dengan lebih tepat meskipun masih terdapat beberapa kesalahan pada penulisan huruf

hijaiyah. Sementara itu, pada indikator menyusun kalimat sederhana, siswa telah mampu menyusun beberapa kalimat dengan urutan yang benar, walaupun masih terdapat satu hingga dua kesalahan pada susunan kata. Secara keseluruhan, kemampuan siswa dalam menerjemahkan, menuliskan, dan menggunakan mufradat mengalami peningkatan dibandingkan sebelum diterapkannya *game-based learning* berbantuan media *flash card*.

- c. Siswa atas nama Muhammad Aarsal memperoleh nilai *post-test* sebesar 80, meningkat dari nilai *pre-test* sebesar 30. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang baik dalam penguasaan *mufradat* setelah diterapkannya *game-based learning* berbantuan media *flash card*. Berdasarkan hasil analisis lembar jawaban, siswa telah mampu menerjemahkan sebagian besar *mufradat* dengan benar. Pada indikator menuliskan *mufradat* bahasa Arab, peserta didik juga menunjukkan perkembangan yang lebih baik dengan berkurangnya kesalahan dalam penulisan huruf hijaiyah. Sementara itu, pada indikator menyusun kalimat sederhana, siswa telah mampu menyusun sebagian besar kalimat sesuai urutan yang benar, meskipun masih terdapat beberapa kesalahan kecil dalam penempatan kata. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menerjemahkan, menuliskan, dan menggunakan *mufradat* mengalami peningkatan setelah diterapkannya *game-based learning* berbantuan media *flash card*.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media *Flash Card* membantu peserta didik meningkatkan kemampuan menerjemahkan, menuliskan, dan menggunakan mufradat dalam kalimat sederhana.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* berbantuan media *Flash Card* memberikan dampak positif dalam pembelajaran bahasa Arab. Melalui *Flash Card*, siswa dapat melihat *mufradat* melalui tulisan dan gambar sehingga lebih mudah menghubungkan kata bahasa Arab dengan maknanya. Selain itu, kegiatan permainan membuat siswa lebih aktif dalam menyebutkan arti kata, menuliskan *mufradat*, menjawab pertanyaan, dan menggunakan *mufradat* dalam kalimat sederhana.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Jumriana yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab Berbantuan *Flash Card* dan *Game* Bahasa Arab-Inggris untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang”.⁵⁴ Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Flash Card* dan game dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Arab. Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media *Flash Card* dan unsur permainan, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian. Penelitian Jumriana berfokus pada hasil belajar bahasa Arab, sedangkan penelitian ini berfokus pada penguasaan *mufradat* siswa.

Dengan demikian, hasil *post-test* memperkuat bahwa penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media *Flash Card* dapat meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang. Peningkatan tersebut terlihat pada tiga indikator, yaitu kemampuan menerjemahkan *mufradat*, menulis *mufradat* bahasa Arab, dan menggunakan

⁵⁴ Jumriana Jumriana, “Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab Berbantuan *Flash Card* dan *Game* Bahasa Arab-Inggris untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang” (IAIN Pare pare, 2023).

mufradat dalam kalimat. Artinya, siswa tidak hanya mampu menghafal *mufradat*, tetapi juga mulai memahami arti, menuliskan bentuk kata, dan menggunakannya dalam kalimat sederhana.

Setelah penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media *Flash Card*, kemampuan siswa dalam menerjemahkan mengalami peningkatan. Siswa yang sebelumnya masih kesulitan menghubungkan *mufradat* dengan maknanya mulai lebih mudah memahami arti kata karena dibantu oleh kartu bergambar dan aktivitas permainan yang menyenangkan. Selain itu, kemampuan siswa dalam menulis *mufradat* bahasa Arab juga mengalami peningkatan karena mereka lebih sering melihat bentuk tulisan *mufradat* secara jelas dan berulang, sehingga lebih terbiasa mengenali susunan huruf dan menuliskan kata dengan tepat. Peningkatan juga terlihat pada penggunaan *mufradat* dalam kalimat sederhana, di mana siswa mulai mampu menggunakan *mufradat* secara lebih aktif, meskipun sebagian masih membutuhkan bimbingan dalam menyusun kalimat yang tepat.

3. Efektivitas *Game-Based Learning* berbantuan media *Flash Card* dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media *Flash Card* efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang Kabupaten Polewali Mandar. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa dari 47,93 pada *pre-test* menjadi 80,13 pada *post-test*, sehingga terdapat peningkatan sebesar 32,20 poin. Hasil uji Paired Samples

T-Test memperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000, lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*, sehingga H0 ditolak dan H1 diterima.

Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan skor sebesar 0,5594 atau 55,9414% yang berada pada kategori sedang. Artinya, penerapan *Game-Based Learning* berbantuan media *Flash Card* memberikan peningkatan yang cukup baik terhadap penguasaan *mufradat* siswa. Peningkatan ini terjadi karena pembelajaran dilakukan melalui permainan yang melibatkan siswa secara aktif, sehingga mereka lebih mudah memahami, mengingat, menulis, dan menggunakan *mufradat* dalam kalimat sederhana.

Penggunaan media *Flash Card* juga membantu siswa menghubungkan *mufradat* dengan gambar atau makna tertentu. Dengan bantuan media visual, siswa tidak hanya *menghafal* kata, tetapi juga memahami arti dan bentuk tulisannya. Selain itu, aktivitas permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengulang *mufradat* secara berulang dalam suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini membuat pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori *Game-Based Learning* yang menekankan bahwa permainan dapat menjadi strategi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Selain itu, penggunaan *Flash Card* sesuai dengan teori media pembelajaran karena media visual dapat membantu menyampaikan materi secara lebih konkret dan mudah dipahami. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian

Mohammad Imron yang menunjukkan bahwa *Flash Card* dapat meningkatkan penguasaan *mufradat*, serta penelitian Jumriana yang membuktikan bahwa penggunaan media dan permainan dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Arab.⁵⁵

Oleh karena itu, *Game-Based Learning* berbantuan media *Flash Card* merupakan salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa. Hal ini dikarenakan metode tersebut tidak hanya memberikan pemahaman materi secara teoritis, tetapi juga memperkuat kemampuan siswa melalui kegiatan praktik langsung, pengulangan *mufradat*, penggunaan media visual, dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 47,93 menjadi 80,13, serta hasil uji Paired Samples T-Test yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000, maka dapat disimpulkan bahwa *Game-Based Learning* berbantuan media *flash card* efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang Kabupaten Polewali Mandar.

⁵⁵Imron, "Media Kartu Bergambar (Flash Card) Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodad."

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat Penguasaan *Mufradat* Siswa Sebelum Penerapan *Game-Based Learning* Berbantuan Medi *flash card*. Sebelum diberlakukan metode *Game-Based Learning* dengan dukungan media *Flash Card*, penguasaan *mufradat* siswa kelas VIII MTs DDI Al-Ihsan Kanang tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil *pre-test* yang menunjukkan rata-rata nilai sebesar 47,93 dengan standar deviasi 15,868. Sebagian besar siswa belum mampu menguasai *mufradat* dengan baik, sehingga nilai mereka termasuk kategori rendah.
2. Kemampuan Penguasaan *Mufradat* Siswa Setelah Penerapan *Game-Based Learning* Berbantuan Media *Flash Card*. Setelah metode *Game-Based Learning* berbasis *Flash card* diterapkan, kemampuan penguasaan *mufradat* siswa meningkat secara signifikan. Hasil post-test menunjukkan rata-rata nilai sebesar 80,13 dengan standar deviasi 8,887. Mayoritas siswa berada pada kategori cukup hingga tinggi. Peningkatan rata-rata sebesar 32,20 poin dibandingkan *pre-test* menandakan adanya perkembangan positif pada penguasaan *mufradat*, terutama dalam hal menerjemahkan kosakata, menulis kosakata bahasa Arab, dan menyusun kata menjadi kalimat sederhana.
3. Efektivitas *Game-Based Learning* Berbantuan Media *Flash Card* Efektif Dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufradat*.

Game-Based Learning dengan media *Flash Card* terbukti efektif meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa. Hal ini diperkuat oleh hasil uji statistik Paired Samples T-Test yang menunjukkan rata-rata *pre-test* 47,93 dan *post-test* 80,13, dengan peningkatan 32,20 poin. Nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$) menunjukkan bahwa perbedaan ini signifikan secara statistik. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran bahasa Arab, terutama untuk meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa, guru dianjurkan menerapkan metode pembelajaran yang lebih beragam dan interaktif, seperti *Game-Based Learning* berbantuan *Flash Card*. Penerapan metode yang tepat diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat *mufradat*.
2. Penggunaan *Game-Based Learning* berbantuan *Flash Card* terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa. Oleh karena itu, metode ini direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran bahasa Arab, khususnya untuk mendorong siswa berpartisipasi aktif dan mampu menerapkan *mufradat* dalam kalimat sederhana secara tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Wardhana, Zainuddin Iba. *Metode Penelitian*. Purbalingga, 2023.
- Afiyah, Kholifatun Nur, and Wulan Sutriyani. "Efektivitas Metode Game-Based Learning Berbantuan Media Flashcard Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa." *LINEAR: Journal of Mathematics Education* 5, no. 2 (2024)
- Agustianingsih, Sely, and M Zaky Sya'bani. "Analisis Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Kelas VII B Akhwat MTS Jabal An-Nur Al-Islami." *Al Mitsali: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 1 (2023)
- AI;, Hannani et. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah" IAIN Nusantara Press*), 2023.
- Alvira, Erina Mifta, Arel Vaganza, Andromeda Putri, and Bagus Setiawan. "Analisis Permasalahan Belajar : Faktor-Faktor Efektivitas Proses Pembelajaran Pada Siswa." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2024)
- Amin, Nur Fadilah, Sabaruddin Garancang, Kamaluddin Abunawas, Muhammadiyah Makassar, Islam Negeri, and Alauddin Makassar. "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian" 14, no. 1 (2023)
- Anisa, Alifah Fuji Yanthi, and Naila Attamimi. "Implementasi Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini." *Ash-Shobiy: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dan Al-Qur'an* 2, no. 2 (2023)
- Anshar, Anshar. "Korelasi Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Dengan Keterampilan Berpidato Bahasa Arab." *Al-Maraji': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 6, no. 1 (2022)
- Arikunto, Suharsimi. "Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Kedua." *Jakarta: Bumi Aksara*, 2013.
- Balaka, Muh Yani. "Metodologi Penelitian Kuantitatif," 2022.
- Cinta, Aisyah, Putri Wibawa, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, Universitas Pendidikan, and Indonesia Kampus. "Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV." *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 6 no 3 (2022)
- Dasar, Asumsi, Metode Analisis, Data Dan, and Zihnil Afif. "Penelitian Ilmiah (Kuantitatif) Beserta Paradigma , Pendekatan ,," 3 (2023)
- Dodego, Subhan Hi Ali. "Pentingnya Penguasaan Bahasa Arab Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora* 1, no. 2 (2022)
- Fadjarajani, Siti, Ely Satiyasih Rosali, Siti Patimah, Fahrina Yustiasari Liriwati, Nasrullah Nasrullah, Ana Srieikaningsih, Achmad Daengs GS, Robetmi

- Jumpakita Pinem, Hegar Harini, and Acai Sudirman. "Metodologi Penelitian Pendekatan Multidisipliner." ideas publishing, 2020.
- Hanifah, Haura, Lathifa Salsabillah, Allisa Tazkia Fitri, Riska Mona Febriani, and Rully Hidayatullah. "Landasan Teori, Penelitian Relevan, Kerangka Berpikir Dan Hipotesis Penelitian Pendidikan." *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2025)
- Hasnunidah, Neni. "Metodologi Penelitian Pendidikan." *Yogyakarta: Media Akademi*, 2017.
- Imron, Mohammad. "Media Kartu Bergambar (Flash Card) Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodad." *Arabic of Language and Linguistics Education* 1 no 2 (2023)
- Jakni, S Pd. "Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan." *Bandung: Alfabeta*, 2016.
- Jogiyanto Hartono, M. *Metoda Pengumpulan Dan Teknik Analisis Data*. Penerbit Andi, 2018.
- Jumriana. "Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab Berbantuan," 2023.
- Jumriana, Jumriana. "Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab Berbantuan Flash Card dan Game Bahasa Arab-Inggris Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 SDIT Al-Insan Pinrang." IAIN Pare pare, 2023.
- Karna, Salsabila Dwi, Adrias Adrias, and Aissy Putri Zulkarnaini. "Efektivitas Dan Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3 no 3 (2025)
- Khairiyah, Hanifah, Yayan Nurbayan, and Nalahuddin Saleh. "Efektivitas Penggunaan Kitab Al- ' Arabiya Baina Yadaik Jilid 1 Dalam Penguasaan Mufradat Siswa" 7 (2024)
- Murniati, Murniati, and Marliati Marliati. "Analisis Kemampuan Pengucapan Mufrodad (Kosakata) Bahasa Arab Kelas VIII MTs Al Ikhlas Donggo." *AL-AF'IDAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Pengajarannya* 6, no. 1 (2022)
- Musyarofah, Farida Anna. "Validitas Dan Reliabilitas Dalam Analisis Butir Soal." *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* I no 1 (2021)
- Nawawi, Wafiq Azizatunni'mah Muchlisin. "Efektivitas Permainan Acak Kata Dengan Flashcard Untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas Xi Sma It Bina Amal Kota Semarang." *Journal Of Arabic Learning And Teaching* 14, No. 1 (2025)
- Nurarisda, and Ratu Yulianti Natsir Wildhan Burhanuddin. "The Effectiveness of Flash Card Media in Improving Students' English Vocabulary at Smp Negeri 2

- Galesong Utara.” *Journal of Language Testing and Assessment* 3 no 1 (2023)
- Nurdiniawati. “Penggunaan Media Flash Cards Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Dan Bahasa Arab” 4 no 1, no. 1 (2020)
- Palupi, Sucitra Risa, and Hasan Suaedi. “Model Pembelajaran Berbasis Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Memfasilitasi Pembelajaran Aktif Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Jember Pada Materi Unsur Intrinsik Cerita Pendek” 9 (2025)
- Phafiandita, Adisna Nadia, and Ayu Permadani. “Urgensi Evaluasi Pembelajaran Di Kelas” 3, no. 2 (2022)
- Publishing, Trustmedia, and Tentang Hak Cipta. “Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab : Teori Dan Aplikasi Saepudin , M . Pd . Penulis : Saepudin , M . Pd . Editor : Muchlasin Desain Cover : Alazuka Desain Isi : Aep SH Cetakan I : April 2012 ISBN Penerbit Percetakan : CV . Orbitrust Corp .,” n.d.
- Putri, Rahmawati Salihin, and Asep Kurniawan. “Manajemen Kelas Dalam Peningkatan Efektifitas Pembelajaran.” *Jurnal Publikasi Manajemen Informatika* 4 no 3 (2025)
- Rachmawati, Safira Aura, Zaim Elmubarok, Muchlisin Nawawi, and Universitas Negeri Semarang. “Analisis Kesulitan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa.” *Journal of Arabic Learning and Teaching* 12 no 1 (2023)
- Rahmadani, Annisa, Fitri Khhoiroh Sayidah Harahap, Nabila Ulkaira, Yunita Azhari, and Zafran Hasibuan. “Efektifitas PENGGUNAAN Strategi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri 060822 Medan.” *Jurnal Pendidikan Berkarakter* 2 no1 (2024)
- Rahman, Ali, Herdah Herdah, Ahmad S Rustan, and Sitti Jamilah Amin. “Peningkatan Keterampilan Berbahasa Arab Santri Melalui Pembuatan Rancangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Pondok Pesantren Nurul Azhar Talaweh Sidrap.” IAIN Parepare Nusantara Press, 2019.
- Ramadhan, Muhammad Fakhri, Rusydi A Siroj, and Muhammad Win Afgani. “Validitas and Reliabilitas” 06, no. 02 (2024)
- Ramli, Kaharuddin. *Cara Cepat Menguasai Bahasa Arab Sistem 24 Kali Pertemuan*. M Haramain, n.d.
- Suhirman, Lalu Rustono Farady Marta Kelik Wachyudi Arya Pageh Wibawa Elizabet Kafiari Ismail Rabiyyatul Adawiyah Anyan Giovanni Battista Ismail, and Puteri. *No Title*, 2025.
- Sumargo, Bagus. *Teknik Sampling*. Unj press, 2020.
- Sunarsi, Sidik Priadana Denok. *Metode Penelitian Kuantitatif*, 2021.

- Supriatna, Aziziyah Asep Alfyan Syach. “Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fikih Kelas V Di MI Tarbiyatul Athfal.” *Jurnal Ilmiah Bidang Sosial , Ekonomi, Budaya, Teknologi Dan Pendidikan* 4, no. 11 (2025)
- Syahada, Hany Aulia, and Venni Herli Sundi. “Meningkatkan Partisipasi Belajar Melalui Model ‘ Game Based Learning ’ Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas 3 UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan,” 2024
- Syahputri, Addini Zahra, Fay Della Fallenia, and Ramadani Syafitri. “Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif.” *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 1 (2023)
- Syuhada, Mohammad Rizqi Alif, and Ubaid Ridho. “Penelitian Linguistik Modern Tentang Mufradat.” *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 1 (2025)
- Taufik, Taufik, Diva Ikrima Azmi, Izni Nurul Ambami Zahire, Nafilatus Sa’adah, Novi Ernawati, and Putri Wulandari. “Pembelajaran Unsur-Unsur Bahasa Arab (Mufradat Dan Qawaid) Dengan Penerapan Strategi Pembelajaran Flashcard Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI).” *Diwan: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab* 15, no. 1 (2023)
- Warlizasusi, Jumira. “Hipotesis Tindakan Dan Pemilihan Tindakan.” *Penelitian Tindakan Kelas*, 2021, 93.
- Widiana, I Wayan. “Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Edutech Undiksha* 10 no 1 (2022)



Lampiran 1. Kartu *flash chard*



Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RPP Bahasa Arab

Kelas : VIII MTs DDI AL-Ihsan Kanang

Materi : المهنة (Profesi)

Alokasi Waktu : 2 pertemuan (8x35 menit)

Media : *Game based learning* berbantuan media *flash card*

Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa mampu menerjemahkan *mufradat* bahasa arab tentang (المهنة) yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Siswa mampu mengucapkan dan menulis *mufradat* profesi dengan benar
3. Siswa mampu Menggunakan kosakata profesi dalam kalimat sederhana.

Capaian Pembelajaran

- a. Siswa mampu memahami kosakata, perintah, dan ungkapan sederhana yang berkaitan dengan materi profesi (المهنة).

Pertemuan 1 (Pengenalan Profesi (المهنة))

Pertemuan Pertama

1. Guru menyiapkan bahan ajar
2. Peneliti menyiapkan bahan ajar
3. Peneliti menjelaskan materi pembelajaran terkait topik profesi (المهنة)
4. Peneliti membagikan flash card kepada siswa.
5. Siswa diminta untuk menghafal *mufradat* yang telah diberikan
6. Siswa membuat contoh kalimat sederhana, sebelumnya peneliti memberikan contoh kalimat sederhana.

7. Setelah itu, peneliti meminta beberapa siswa untuk membacakan contoh kalimat sederhana dengan *mufradat* yang diberikan
8. Peneliti memberikan evaluasi kuis lisan dengan menanyakan *mufradat* tentang profesi, misalnya: مَا مِهْنَتُكَ الْمُفَضَّلَةُ؟ ((Apa profesi yang paling kamu sukai?))
9. Peneliti memberikan refleksi singkat terkait pembelajaran hari ini.

Pertemuan Kedua

1. Mempersiapkan kelas dengan memberikan *ice breking* sebelum pembelajaran dimulai.
2. Peneliti melakukan apresiasi dengan meninjau kembali *mufradat* tentang profesi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
3. Peneliti menambahkan beberapa *mufradat* baru
4. Peneliti meminta siswa menggunakan *flash card* dalam permainan untuk memahami kosakata baru tersebut.
5. Siswa diminta menghafalkan *mufradat* dengan bantuan nyanyian.
6. Peneliti memberi contoh kalimat sederhana menggunakan *mufradat* tersebut,
7. Guru memberikan koreksi dan umpan balik.
8. Setelah itu, guru melakukan evaluasi dengan memberikan pertanyaan lisan, seperti: Apa hobimu yang paling kamu sukai?
9. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang menguasai *mufradat* dengan baik.

Pertemuan Ketiga

1. Peneliti mengevaluasi materi pembelajaran dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok, kemudian memberikan *flash card* ke setiap kelompok.

2. Peneliti menjelaskan bahwa setiap kelompok berdiskusi melalui permainan untuk menyusun kartu sesuai *mufradat* yang telah dipelajari, kemudian membuat 3 contoh kalimat sederhana.
3. Perwakilan setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka.
4. Peneliti memberikan umpan balik langsung atas hasil tulisan dan pelafalan siswa.
5. Peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap *mufradat* yang telah dipelajari.
6. Peneliti memberikan apresiasi kepada kelompok yang memberikan jawaban dengan tepat dan benar.
7. Guru menguatkan Hasil Pembelajaran
8. Setelah memberikan waktu refleksi, peneliti menanyakan perasaan dan pengalaman belajar siswa terhadap penggunaan *game-based learning* berbantuan *media flash card*.
9. Guru menutup pelajaran dengan doa Bersama dan salam penutup

Lampiran 3. Instrumen Penelitian Sebelum Diuji Cobakan

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91121 Telp.(0421) 21307
	VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

NAMA : RINI ANDINI
NIM : 2220203888204018
FAKULTAS : TARBIYAH
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN BAHASA ARAB
JUDUL : EFEKTIVITAS GAME-BASED LEARNING
BERBANTUAN MEDIA FLASH CARD TERHADAP
PENGUASAAN MUFRADAT SISWA KELAS VIII
MTS DDI AL- IHSAN KANANG

Lampiran 4 Instrumen Pre-test Post-Test

SOAL *PRE-TEST* DAN *POST-TEST*

A. Identitas Siswa

Nama Siswa :

NIS :

Kelas :

B. Petunjuk Pengerjaan Soal !

- 1) Isilah identitas terlebih dahulu!
 - 2) Bacalah instruksi soal dengan cermat!
 - 3) Mulailah dengan mengerjakan yang paling mudah
 - 4) Jawablah soal dengan sungguh-sungguh dan jujur!
- I. Berikan tanda silang (x) pada jawaban yang benar !

1. Apa arti طَبِيبٌ

- | | |
|--------------|--------------|
| a. a. Guru | b. c. Polisi |
| c. b. Dokter | d. d. siswa |

2. مُعَلِّمٌ artinya?

- | | |
|------------|---------------|
| a. a. Guru | c. Penjual |
| b. b. Guru | c. d. Nelayan |

3. تَلْمِيزٌ berarti?

- | | |
|----------|-----------|
| a. Guru | c. Dokter |
| b. Siswa | d. Polisi |

4. Bahasa arab dari “Tentara” adalah

- | | |
|------------------|-----------------|
| a. a. شُرَاطِيٌّ | b. c. نَجَّارٌ |
| c. b. طَبِيبٌ | d. d. جُنْدِيٌّ |

5. فَلَاحٌ Artinya?

a. a. Pilot	b. c. Penyanyi
c. b. Petani	d. d. Hakim

II. Pasangkanlah gambar di bawa ini dengan *mufradat* yang tepat

6.



صَحْفِيّ

7.



صَبَّاحِيّ

8.



طَيَّارٌ

9.



مُمْرَضٌ

10.



مُمَلِّ

III. Tuliskan *mufradat* bahasa arab yang sesuai di bawah!

11. Satpam

12. Hakim

13. Penjual

14. Koki

15. Sopir

IV. Susunlah kata-kata acak berikut menjadi kalimat yang benar dan bermakna!

16. وَالذُّرَّةَ – يَزْرَعُ – الْمَرْعَةَ – الْفَلَّاحُ – فِي – الْأُرْزُ

17. فِي – يُعَالِجُ – الْمَرْضَى – الطَّبِيبُ – الْمُسْتَشْفَى

18. فِي – يُعَالِجُ – الْمُسْتَشْفَى – الطَّبِيبُ – الْمَرْضَى

19. فِي – يَبِيعُ – السُّوقَ – الْبَائِعُ – الطَّعَامَ

20. فِي – يَحْرُسُ – اللَّيْلَ – الْحَارِسُ – الْمَبْنَى

Disetujui Oleh:

Pembimbing

Dr. Raodhatul Jannah, M.Pd

NIP: 199505152025052007

Lampiran 5. Instrumen Hasil Kerja Peserta Didik

Pre-test

SOAL PRE-TEST

A. Identitas Siswa

Nama Siswa : Kahfi Dohman Ihsana

NIS : _____

Kelas : V III, 1

B. Petunjuk Pengerjaan Soal !

- 1) Isilah identitas terlebih dahulu!
- 2) Bacalah instruksi soal dengan cermat!
- 3) Mulailah dengan mengerjakan yang paling mudah
- 4) Jawablah soal dengan sungguh-sungguh dan jujur!

I. Berikan tanda silang (x) pada jawaban yang benar !

1. Apa arti طبيب
 - a. Guru
 - b. ~~Dokter~~ X
 - c. ☒ Polisi
 - d. siswa
2. كَبِيرٌ artinya:
 - a. ☒ Guru ✓
 - b. Petani
 - c. Penjual
 - d. Nelayan
3. تَلْمِذٌ berarti :
 - a. Guru
 - b. ☒ Siswa ✓
 - c. Dokter
 - d. Polisi
4. Bahasa arab dari "Tentara" adalah
 - a. شُرَطِيٌّ
 - b. طَبِيبٌ

c. 342

④ 344 ✓

5. $\frac{1}{2}$ artinya :

a. Pilot

④ Petani ✓

c. Penyanyi

d. Hakim

II. Pasangkanlah gambar di bawa ini dengan mufrodat yang tepat

6.



مستحق:

7.



سجلتي

8.

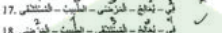
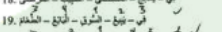
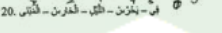


34

9.



مَمْرُ هُنَّ

10.  
- III. Tuliskan mufradat bahasa arab yang sesuai di bawah!
11. Satpam  ✓
12. Hakim  ✓
13. Penjual  ✓
14. Koki  ✓
15. Sopir  ✓
- IV. Susunlah kata-kata acak berikut menjadi kalimat yang benar dan bermakna!
16.  ✓
17.  ✓
18.  ✓
19.  ✓
20.  ✓

SOAL PRE-TEST

A. Identitas Siswa

Nama Siswa : MUHAMMAD HANIKAH MANIRAN

NIS :

Kelas : VII.1

B. Petunjuk Pengerjaan Soal !

- 1) Isilah identitas terlebih dahulu!
- 2) Bacalah instruksi soal dengan cermat!
- 3) Mulailah dengan mengerjakan yang paling mudah
- 4) Jawablah soal dengan sungguh-sungguh dan jujur!

I. Berikan tanda silang (x) pada jawaban yang benar !

1. Apa arti طَبِيبٌ

- a. Guru
- b. Dokter ☒
- c. Polisi
- d. siswa ☒

2. مَنْطِقٌ artinya:

- a. Guru ☒
- b. Petani ☒
- c. Penjual
- d. Nelayan

3. تَلْمِيزٌ berarti :

- a. Guru
- b. Siswa ☒
- c. Dokter ☒
- d. Polisi

4. Bahasa arab dari "Tentara" adalah

- a. شُرَطِيٌّ ☒
- b. طَبِيبٌ

- c. نقار
d. نقار

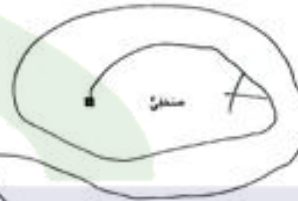
5. نقار artinya :

- a. Pilot
b. Petani
c. Penyanyi
d. Hakim



II. Pasangkanlah gambar di bawah ini dengan mufradat yang tepat

6.



7.



8.



9.



PAREPARE

10.



نَسَبٌ

III. Tuliskan mufradat bahasa arab yang sesuai di bawah!

11. Satpam  ✓12. Hakim  ✓13. Penjual  ✓14. Koki  ✓15. Sopir  ✓

IV. Susunlah kata-kata acak berikut menjadi kalimat yang benar dan bermakna!

16. وَالْمَرْءُ - يَزْعُجُ - الْمَرْءَ عَذَابَ - الْقَلْعِ - فِي - الْأَرْزِ

17. فِي - يُدَاخِجُ - الْمَرْءَ عَذَابَ - طَبِيبٌ - لَمْ يَسْتَشْفِ

18. فِي - يُدَاخِجُ - لَمْ يَسْتَشْفِ - طَبِيبٌ - الْمَرْءَ عَذَابَ

19. فِي - يَبِيعُ - شَوْقٌ - الْبَاتِغِ - الطَّعَامِ

20. فِي - يَخْزِنُ - طَائِلٌ - الْعَارِزِ - الْمَتَى

SOAL PRE-TEST

A. Identitas Siswa

Nama Siswa : Pratiwi Ajiyanti

NIS :

Kelas : VIII.3

B. Petunjuk Pengerjaan Soal !

- 1) Isilah identitas terlebih dahulu!
- 2) Bacalah instruksi soal dengan cermat!
- 3) Mulailah dengan mengerjakan yang paling mudah
- 4) Jawablah soal dengan sungguh-sungguh dan jujur!

1. Berikan tanda silang (x) pada jawaban yang benar !

1. Apa arti طهيت

a. Guru

b. Dokter

- ✕ Polisi

d. siswa

2. **مُعَلِّمٌ** artinya:

X Guru

b. Petani

c. Penjual

d. Nelayan

3. تَلْعِبُ berarti :

a. Guru

b. Siswa

K Dokter

d. Polisi

4. Bahasa arab dari "Tentara" adala.

شرطی

b. طیبیت

- c. طيار
d. ملاك
5. ملاك artinya :
- a. Pilot ✈
b. Petani
c. Penyanyi
x Hakim

II. Pasangkanlah gambar di bawa ini dengan mufrodad yang tepat

6.



7.



8.



9.



مطيار

مطيار

مطيار

مطيار



10.



مُشْكِل

III. Tuliskan mufradat bahasa arab yang sesuai di bawah!

11. Satpam قَوَامِدْ 2 1

12. Hakim قَوَامِدْ 1

13. Penjual بَائِعْ 2

14. Koki طَبَّاخْ 1

15. Sopir سَائِقْ 1

IV. Susunlah kata-kata acak berikut menjadi kalimat yang benar dan bermakna!

16. وَالْمَرْءُ - يَرْزُقُ - الْمَرْزُوعَةَ - فَتَلَّاحُ - فِي - الْأَرْضِ

17. فِي - يُدْعَى - الْمَرْمَى - الشَّيْبُ - فَتَسْتَقْبِلُ 2

18. فِي - يُدْعَى - فَتَسْتَقْبِلُ - الْعَبِيدُ - الْمَرْمَى 1

19. فِي - يَبِيعُ - فَتَوْقُ - فَتَبْعُ - فَتَلْعَامُ 1

20. فِي - يَخْرُجُ - فَتَلْبُ - فَتَلْعَمُ - فَتَلْسُ 1



Post-test

SOAL ~~PRE-TEST~~ DAN POST-TEST

A. Identitas Siswa *redha ikram khatai kamethan usran*

Nama Siswa :
NIS :
Kelas : VII.1

B. Petunjuk Pengerjaan Soal !

- 1) Isilah identitas terlebih dahulu!
- 2) Bacalah instruksi soal dengan cermat!
- 3) Mulailah dengan mengerjakan yang paling mudah
- 4) Jawablah soal dengan sungguh-sungguh dan jujur!

I. Berikan tanda silang (x) pada jawaban yang benar !

1. Apa arti طبيب
a. Guru
b. ☒ Dokter ✓
c. Polisi
d. siswa
2. 73
معلم artinya:
a. ☒ Guru ✓
b. Petani
c. Penjual
d. Nelayan
3. تلميذ berarti :
a. Guru
b. ☒ Siswa ✓
c. Dokter
d. Polisi
4. Bahasa arab dari "Tentara" adalah
a. ☒ شُرطِيَّة ✓
b. طبيب

c. لُجَر
d. جُدَر

5. لُجَر artinya :

a. Pilot
b. Petani ✓
c. Penyanyi
d. Hakim

II. Pasangkanlah gambar di bawa ini dengan mufrodlat yang tepat

6.   10
مُتَحَفِّلِي

7.   7
مُتَحَفِّلِي

8.   10
مُطَيَّر

9.   10
مُطَيَّر

10. 

III. Tuliskan mufradat bahasa arab yang sesuai di bawah!

11. Satpam 

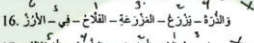
12. Hakim 

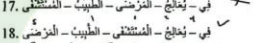
13. Penjual 

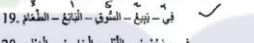
14. Koki 

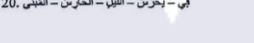
15. Sopir 

IV. Susunlah kata-kata acak berikut menjadi kalimat yang benar dan bermakna!

16. 

17. 

18. 

19. 

20. 



SOAL-PRE-TEST DAN POST-TEST

A. Identitas Siswa

Nama Siswa : *Muhammad Arsyad*

NIS :

Kelas : *IVA*

B. Petunjuk Pengerjaan Soal !

- 1) Isilah identitas terlebih dahulu!
- 2) Bacalah instruksi soal dengan cermat!
- 3) Mulailah dengan mengerjakan yang paling mudah
- 4) Jawablah soal dengan sungguh-sungguh dan jujur!

I. Berikan tanda silang (x) pada jawaban yang benar !

1. Apa arti *طبيب* ?

- a. Guru
- ☒ b. Dokter
- c. Polisi
- d. siswa

2. *مُعَلِّمٌ* artinya:

- ☒ a. Guru
- b. Petani
- c. Penjual
- d. Nelayan

3. *تلميذ* berarti :

- a. Guru
- ☒ b. Siswa
- c. Dokter
- d. Polisi

4. Bahasa arab dari "Tentara" adalah

- a. *شُرَطِيَّة*
- ☒ b. *طَبِيب*

c. لَجَار
d. جَلَوِي

5. فَلَاح artinya :

a. Pilot
b. Petani
c. Penyanyi
d. Hakim

II. Pasangkanlah gambar di bawa ini dengan mufrodlat yang tepat

6. 

7. 

8. 

9. 

صَنَائِعِي
صَوَّافِي
مُطَوِّر
مُفَرِّجِي

PAREPARE

10.



نفس

III. Tuliskan mufradat bahasa arab yang sesuai di bawah!

11. Satpam  ✓
 12. Hakim  ✓
 13. Penjual  ✓
 14. Koki  ✓
 15. Sopir  ✓

IV. Susunlah kata-kata acak berikut menjadi kalimat yang benar dan bermakna!

16. والذرة - نزرع - المزرعة - الفلاح - في - الأرض  ✓
 17. في - نعالج - المرضى - الطبيب - المستشفى  ✓
 18. في - نعالج - المستشفى - الطبيب - المرضى  ✓
 19. في - نبيع - الدواقي - البقاع - الطعام  ✓
 20. في - نخبز - الليل - الخمر - المبنى  ✓

SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST

A. Identitas Siswa

Nama Siswa : Muhammad Arsyad

NIS :

Kelas : VII

B. Petunjuk Pengerjaan Soal !

- 1) Isilah identitas terlebih dahulu!
- 2) Bacalah instruksi soal dengan cermat!
- 3) Mulailah dengan mengerjakan yang paling mudah
- 4) Jawablah soal dengan sungguh-sungguh dan jujur!

I. Berikan tanda silang (x) pada jawaban yang benar !

1. Apa arti طبيب

- a. Guru
- ☒ b. Dokter
- c. Polisi
- d. siswa

2. مُعَلِّمٌ artinya:

- ☒ a. Guru
- b. Petani
- c. Penjual
- d. Nelayan

3. تَلْمِذٌ berarti :

- a. Guru
- ☒ b. Siswa
- c. Dokter
- d. Polisi

4. Bahasa arab dari "Tentara" adalah

- a. مُنَظِّمٌ
- ☒ b. مُنَظِّبٌ

c. لَجَارُ
☒ جَلْدِي ✓

5. فَلَاحٌ artinya :
 a. Pilot
☒ b. Petani ✓
 c. Penyanyi
 d. Hakim

II. Pasangkanlah gambar di bawa ini dengan mufrodlat yang tepat

6.



7.



8.



9.



صَنْخِي

صَنْخِي

طَلِي

مُعَرِّض

(Note: Handwritten lines connect the images to the terms: 6 to صَنْخِي, 7 to صَنْخِي, 8 to طَلِي, 9 to مُعَرِّض)

XXX

10.



①
②
③

منزل

III. Tuliskan mufradat bahasa arab yang sesuai di bawah!

11. Satpam ^{سُكَّان}12. Hakim ^{طَبِيبٌ}13. Penjual ^{بَائِعٌ}14. Koki ^{صَلْبِيخٌ}15. Sopir ^{سَوَّارٌ}

IV. Susunlah kata-kata acak berikut menjadi kalimat yang benar dan bermakna!

16. وَالذَّرْعُ - يَزْرَعُ - الْمَرْعَى - الْفَلَاخُ - فِي - الْأَرْضِ

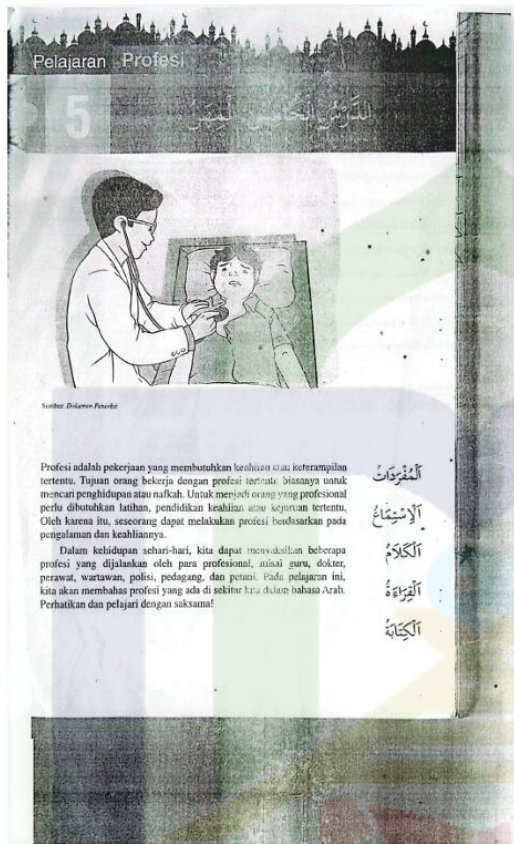
17. فِي - يُعَالِجُ - الْمَرْضَى - الطَّبِيبُ - الْمُسْتَشْفَى

18. فِي - يُعَالِجُ - الْمُسْتَشْفَى - الطَّبِيبُ - الْمَرْضَى

19. فِي - يَبِيعُ - الْمَتَى - الْمَتَى - الْمَتَى

20. فِي - يَخْزِنُ - اللَّيْلُ - الْخَارِصَ - الْمَتَى

Lampiran 6. materi Pembelajaran



Lampiran 7. Uji Validitas Instrumen

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,526	0,514	Valid
2	0,281	0,514	Tidak Valid
3	0,604	0,514	Valid
4	0,542	0,514	Valid
5	0,740	0,514	Valid
6	0,603	0,514	Valid
7	0,615	0,514	Valid
8	0,526	0,514	Valid
9	0,566	0,514	Valid
10	0,602	0,514	Valid
11	0,063	0,514	Tidak Valid
12	0,527	0,514	Valid
13	0,575	0,514	Valid
14	0,557	0,514	Valid
15	0,633	0,514	Valid
16	0,550	0,514	Valid
17	0,623	0,514	Valid
18	0,566	0,514	Valid
19	0,564	0,514	Valid
20	0,531	0,514	Valid

Lampiran 8. Reliabilitas

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	15	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	15	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.897	20

Lampiran 9 Surat Keterangan Pembimbing Skripsi



DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
NOMOR : B-3567/In.39/FTAR.01/PP.00.9/11/2025

TENTANG

PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAEREPARE

- Menimbang
- Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi/tugas akhir mahasiswa FAKULTAS TARBIYAH IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa tahun 2025
 - Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk disertai tugas sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa.
- Mengingat
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
 - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;
 - Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah RI Nomor: 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
 - Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor: 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare.
- Memperhatikan :
- Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Nomor: SP-DIPA-025.04.2.307381/2024, tanggal 29 November 2024 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2025
 - Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 74 TAHUN 2025 Tahun 2025, tanggal 21 Januari 2025 tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah;
- MEMUTUSKAN
- Menetapkan
- Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare Tahun 2025
 - Menunjuk saudara: **DR. RAODHATUL JANNAH, M.PD**, sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir bagi mahasiswa :
Nama Mahasiswa : RINI ANDINI
NIM : 2220203888204018
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Judul Penelitian : EFEKTIVITAS GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA FLASH CARD TERHADAP PENGUASAAN MUFRADAT SISWA KELAS VIII MTS DDI AL-IHSAN KANANG KABUPATEN POLEWALI
 - Tugas pembimbing adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan sinopsis sampai selesai sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi/tugas akhir;
 - Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada Anggaran belanja IAIN Parepare;
 - Surat keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan Parepare
Pada tanggal 04 November 2025

Dekan.



Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198304202008012010

Lampiran 10. Surat Permohonan Izin Meneliti Dari IAIN Parepare



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jl. Amai Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 9110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id

Nomor : B-1522/In.39/FTAR.01/PP.00.9/05/2026
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

19 Mei 2026

Yth. BUPATI POLEWALI MANDAR
Cq. Kepala Badan KESBANGPOL Polewali Mandar
di
KAB. POLEWALI MANDAR

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama : RINI ANDINI
Tempat/Tgl. Lahir : KAB. POLEWALI MANDAR, 23 April 2005
NIM : 2220203888204018
Fakultas / Program Studi : Tarbiyah / Pendidikan Bahasa Arab
Semester : VIII (Delapan)
Alamat : DESA AMOLA, KECAMATAN BINUANG, POLEWALI MANDAR

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah BUPATI POLEWALI MANDAR dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul :

EFEKTIVITAS GAME-BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA FLASH CARAD TERHADAP PENGUASAAN MUFRADAT SISWA KELAS VIII MTS DDI AL-IHSAN KANANG KABUPATEN POLEWALI MANDAR

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 19 Mei 2026 sampai dengan tanggal 19 Juni 2026.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,



Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198304202008012010

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare

Lampiran 11. Surat Izin Meneliti dari Kantor Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu



PEMERINTAH KABUPATEN POLEWALI MANDAR
DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jln. Manunggal No.11 Pekkabata Polewali, Kode Pos 91315
 Website: dpmptsp.polmankab.go.id Email: dpmptsp@polmankab.go.id

IZIN PENELITIAN
 NOMOR: 500.16.7.2.0399/PLDPMPTSP/IV/2026

Dasar : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 atas perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
 2. Peraturan Daerah Kabupaten Polewali Mandar Nomor 2 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Peraturan Daerah Nomor 9 Tahun 2009 tentang Organisasi dan Tata Kerja Inspektorat Bappeda dan Lembaga Teknis Daerah Kabupaten Polewali Mandar;
 3. Memperhatikan:
 a. Surat permohonan sdr RINI ANDINI
 b. Surat rekomendasi dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Nomor: B-0399/Kesbangpol/B.1/410.7/IV/2026, Tgl. 20-05-2026

MEMBERIKAN IZIN

Kepada : Nama	: RINI ANDINI
NIM/NIDN/NIP/NPn	: 220203886204018
Asal Perguruan Tinggi	: INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
Fakultas	: TARBIYAH
Jurusan	: PENDIDIKAN BAHASA ARAB
Alamat	: DESA AMOLA KECEMATAN BINUANG KABUPATEN POLEWALI MANDAR

Untuk melakukan penelitian di MTS DDI AL-Ihsan Kanang Kabupaten Polewali Mandar Kabupaten Polewali Mandar yang dilaksanakan Pada bulan Mei s.d Juli 2026 dengan proposal berjudul "EFEKTIVITAS GAME-BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA FLASH CARD TERHADAP PENGUASAAN MUFRADAT SISWA KELAS VIII MTS DDI AL-IHSAN KANANG KABUPATEN POLEWALI MANDAR"

Adapun izin penelitian ini dibuat dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, harus melaporkan diri kepada Pemerintah setempat;
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Menjalani semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) berkas copy hasil penelitian kepada Bupati Polewali Mandar up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
5. Surat izin penelitian akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin penelitian tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.
6. Izin penelitian ini hanya berlaku 6 bulan sejak diterbitkan.

Demikian izin penelitian ini dikeluarkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Ditetapkan di Polewali Mandar,
 Pada tanggal 20 Mei 2026
 Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu,



MUHAMMAD NAWIR, S.Sos, M.Si
 Pangkat : Pembina Utama Muda
 NIP : 196908241993031007

1. Unsur forkopin =

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

Lampiran 11 Surat Keterangan Selesai Meneliti dari MTs. DDI AL-Ihsan Kanang

 **PONDOK PESANTREN DARUD DA'WAH WAL-IRSYAD (DDI) AL-IHSAN KANANG**
MTs DDI KANANG
KABUPATEN POLEWALI MANDAR
Alamat : (Jl. Mangondang No. 35 Kanang Desa Batetangnga Kec. Binuang Kab. Polewali NSM 121276040012 NPSN-40605830

SURAT KETERANGAN SELESAL PENELITIAN
Nomor : B-575/MTs.31.03.012/PP.00.5/06/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala MTs DDI Kanang Kab. Polewali Mandar Provinsi Sulawesi Barat, menerangkan bahwa :

N a m a : **RINI ANDINI**
Tempat & Tgl. Lahir : Sauran, 23 April 2005
Jenis Kelamin : Perempuan
NIM : 220203888204018
Instansi/Pekerjaan : IAIN Parepare/Mahasiswa
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Bahasa Arab
Alamat : Desa Batetangnga Kec. Binuang Kab. Polewali Mandar

Benar telah melaksanakan penelitian di MTs DDI Kanang Kabupaten Polewali Mandar, terhitung mulai tanggal 20 Mei s/d 20 Juni 2026, dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul:

"EFEKTIFITAS GAME-BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA FLASH CARD TERHADAP PENGUASAAN MUFRADAT SISWA KELAS VIII MTs DDI KANANG KABUPATEN POLEWALI MANDAR"

Demikian surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kanang, 20 Juni 2026
Kepala Madrasah,

ALIMIN, S.Pd.I
Nip. 197312312007011175

Lampiran 12 Dokumentasi

Proses Pengerjaan *Pre-Test* Peserta Didik



Proses Pembelajaran Bahasa Arab



Penerapan Game-Based Learning Berbantuan Medis Flash Chard



Proses pengerjaan *Post-Test* Peserta Didik





BIODATA PENULIS



Penulis bernama lengkap Rini Andini, lahir di Sauran pada tanggal 23 April 2005. Penulis merupakan anak kedua dari Empat bersaudara, lahir dari pasangan bapak Suaib dan ibu Lia. Perjalanan pendidikan formal penulis dimulai dari MI DDI Pasang yang diselesaikan pada tahun 2010. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan di Madrasah Tsanawiyah MTS DDI AL-Ihsan Kanang dan lulus pada tahun 2017, kemudian melanjutkan ke Madrasah Aliyah MA DDI AL-Ihsan Kanang dan menyelesaikannya pada tahun 2022. Setelah menyelesaikan pendidikan menengah, penulis melanjutkan studi ke jenjang perguruan tinggi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare pada program sarjana strata satu (S1). Penulis memilih Fakultas Tarbiyah dengan program studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA). Saat ini, penulis berada pada tahap akhir pendidikan sarjana di IAIN Parepare dengan menyusun skripsi berjudul **“Efektivitas Game-Based Learning Berbantuan Media Flash card terhadap Penguasaan Mufradat Siswa Kelas VIII MTS DDI AL-Ihsan Kanang Kabupaten Polewali Mandar.”** Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademik untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).