



**Efektivitas Penerapan Media Permainan Spelling Bee Untuk  
Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab**

**\*Novi Ilmi Anggraini<sup>1</sup>, Khairy Abusyairi<sup>2</sup>, Muhammad Ihsanuddin Masdar<sup>3</sup>**

Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda<sup>1</sup>

Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda<sup>2</sup>

Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda<sup>3</sup>

**\*Correspondence Address : [noviilmianggraini@gmail.com](mailto:noviilmianggraini@gmail.com)**

**Citation**

Chicago Manual of Style 17<sup>th</sup> Edition

Novi Ilmi Anggraini et al., "Efektivitas Penerapan Media Permainan Spelling Bee Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab," *El-Syaker*, 1(3), 183-197.

**Received:** 12 Agustus 2024 **Accepted:** 13 September 2024 **Published:** 1 November 2024

**Abstract**

Interactive and competitive learning media, such as Spelling Bee, have the potential to increase students' involvement in the learning process, which can have a positive impact on their learning outcomes, this study aims to examine the effectiveness of spelling bee learning media in improving the mastery of Arabic vocabulary of MIN 2 Samarinda students. This research is a quantitative study using a quasi-experimental approach, with a sample of 68 people consisting of 34 people (experimental class) and 34 people (control class). The data collection methods used were observation, interviews, tests consisting of pre-test and post-test and documentation. The data analysis techniques used were descriptive analysis test, normality test, homogeneity test, independent sample t-test, and N-Gain test. The results showed that the experimental group using spelling bee learning media experienced a significant increase in vocabulary mastery compared to the control group using conventional learning methods. The post-test mean value of the experimental group was 80.88, while the control group achieved a post-test mean value of 61.03. In addition, the Sig value of the t-test results of the significance value (Sig. (2 tailed)) of 0.00 because the Sig value <0.005, as the independent sample t-test test decision making that H<sub>0</sub> is rejected and H<sub>1</sub> is accepted. Thus, the researcher concluded that spelling bee learning media is effective in learning Arabic vocabulary.

**Keywords :** game media, spelling bee, vocabulary acquisition

# Efektivitas Penerapan Media Permainan Spelling Bee Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

## A. Pendahuluan

Bahasa Arab adalah mata pelajaran yang memiliki peran penting bagi umat Islam,<sup>1</sup> terutama di Indonesia.<sup>2</sup> Mata pelajaran ini dirancang untuk memfasilitasi pengembangan keterampilan bahasa Arab secara menyeluruh, baik dari aspek reseptif maupun produktif.<sup>3</sup> Pendidikan Bahasa Arab dimulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi.<sup>4</sup> Namun, metode pembelajaran yang saat ini banyak diterapkan cenderung terpusat pada pendekatan guru, yang sering kali menyebabkan kebosanan dan kurangnya motivasi di kalangan siswa.<sup>5</sup> Hal ini terlihat ketika siswa menunjukkan sikap pasif saat materi disampaikan, sehingga guru mungkin berasumsi bahwa siswa telah sepenuhnya memahami materi. Padahal, saat evaluasi dilakukan, banyak siswa yang masih menunjukkan kekurangan dalam penguasaan kosakata (mufrodat) yang telah diajarkan.

Kosakata merupakan elemen krusial dalam pembelajaran Bahasa Arab yang harus dikuasai oleh siswa.<sup>6</sup> Model pembelajaran bahasa Arab harus berupa pola interaksi sistematis yang sederhana, yang dapat dikembangkan dan divariasikan untuk prosedur instruksional. Sejalan dengan itu, Ni'mah menegaskan bahwa kualitas berbahasa seseorang sangat bergantung pada kosakata yang dimiliki.<sup>7</sup> Kosakata memiliki peran penting dalam menguasai empat Kemahiran berbahasa,<sup>8</sup> selaras dengan pernyataan itu Vallet mengemukakan bahwa kemampuan untuk memahami empat Kemahiran tersebut bergantung pada penguasaan seseorang.<sup>9</sup> Kemampuan memahami kosakata bahasa Arab merupakan bagian terdasar yang penting dalam belajar bahasa Arab.<sup>10</sup> Hal ini karena penguasaan Kosakata bahasa

---

<sup>1</sup> Michael Carter, "The Study of Arabic," *Diogenes* 58, no. 1-2 (2011): 106-18.

<sup>2</sup> Nukman Nukman and Ahmad Fadhel Syakir Hidayat, "Utilization of Network-Based Learning Technology by Millennial Generation Lecturers: A Review of Arabic Language Learning in Higher Education," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 7, no. 1 (2024): 437-58.

<sup>3</sup> Ahmad Fadhel Syakir Hidayat et al., "Curriculum Management Characteristics in Arabic Language (A Comparative Study of Curriculum Documents in Arabic Language Education at UINSI Samarinda and UIN FAS Bengkulu)," *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 7, no. 2 (2023): 143-60.

<sup>4</sup> Ahmad Fadhel Syakir Hidayat et al., "Attempts to Unravel and to Overcome The Educational Issues of Nahwu (A Multi-Site Descriptive Study at UINSI Samarinda and UNSIQ Wonosobo)," *Al-Jawhar: Journal of Arabic Language* 2, no. 1 (2024): 1-18.

<sup>5</sup> Ahmad Fadhel Syakir Hidayat et al., "Keterampilan Berbahasa Arab Dalam Literatur Akademik Indonesia: Tren Penelitian Dalam Jurnal Terakreditasi SINTA (2018-2022)," *Borneo Journal of Language and Education* 4, no. 1 (2024): 50-64.

<sup>6</sup> Amr Rabie-Ahmed and Ayman Mohamed, "Collaborative and Individual Vocabulary Learning in the Arabic Classroom: The Role of Engagement and Task Demands," *Foreign Language Annals* 55, no. 4 (2022): 1006-24.

<sup>7</sup> Mohammad Fauziddin and Makhyatul Fikriya, "Mengenal Kosakata Bahasa Arab Melalui Permainan Kartu Huruf Hijaiyah Yang Dilengkapi Kosakata," *Journal of Education Research* 1, no. 1 (2020): 46-54.

<sup>8</sup> A N Aidah et al., "Pengaruh Metode Tamyiz Terhadap Penguasaan Kosakata Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas V SDI Al-Azhar 47 Samarinda," *Borneo Journal of Islamic ...*, 2023, <http://journal.uinsi.ac.id/index.php/bjie/article/view/6468>.

<sup>9</sup> Abdurochman Abdurochman, "Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Bagi Non Arab," *An Nabighoh* 19, no. 1 (2017): 63-83, <https://doi.org/https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v19i1.758>.

<sup>10</sup> S Khotijah et al., "The Effect of Wordwall Learning Media on Arabic Mufrodat Mastery in Grade III Students at Madrasah Ibtidaiyyah Negeri II," *Borneo Journal of ...*, 2022, <http://journal.uinsi.ac.id/index.php/bjle/article/view/5262>.

## Efektivitas Penerapan Media Permainan Spelling Bee Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

Arab sangat erat kaitannya dengan penguasaan keterampilan berbahasa seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Tanpa penguasaan yang baik terhadap kosakata, akan sulit bagi pelajar untuk menguasai bahasa Arab secara keseluruhan. Begitu pun sebaliknya, siswa akan terbantu dalam menguasai keempat keterampilan tersebut jika dibarengi dengan penguasaan kosakata bahasa Arab yang baik.

Salah satu permasalahan umum yang sering muncul dalam pembelajaran bahasa Arab adalah anggapan bahwa bahasa Arab sulit untuk dikuasai dan dipahami.<sup>11</sup> Hal inilah yang menjadi alasan masih banyak ditemukan kurangnya minat siswa dalam mempelajari bahasa Arab, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil refleksi tersebut untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan bantuan media pembelajaran untuk memberikan kemudahan bagi siswa pada penguasaan kosakata bahasa Arab mereka. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan penguasaan kosakata mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Oleh karena itu, perlu untuk mencari suatu media permainan yang dapat memberikan bantuan kepada siswa agar lebih memahami dan menguasai kosakata untuk Pelajaran bahasa Arab. Salah satu media permainan yang dapat digunakan adalah menggunakan media permainan spelling bee. Permainan spelling bee merupakan salah satu kegiatan yang dapat memberikan kesenangan. Selaras dengan pendapat Karina Wedhanti, Ratmaningsih dan Samiyati bahwa permainan spelling bee adalah salah satu teknik pengajaran kosakata yang bisa digunakan untuk membantu siswa memahami kosakata bahasa dengan mudah dan menyenangkan juga penting untuk menciptakan situasi kelas yang dapat menstimulasi siswa untuk belajar.<sup>12</sup>

Permainan spelling bee biasanya digunakan pada teknik pengajaran bahasa khususnya pada materi kosakata, karena permainan spelling bee tidak hanya menyenangkan tetapi juga berisi pembelajaran yang menarik. Permainan ini juga memberikan bantuan kepada siswa dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan Latihan kosakata seperti mendikte, mengisi kata-kata yang hilang, menyusun huruf acak dan lain-lain dengan benar.<sup>13</sup> Oleh karena itu permainan spelling bee dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif oleh guru dalam proses pembelajaran khususnya dalam penelitian ini adalah dalam pembelajaran bahasa Arab.

Media permainan Spelling Bee merupakan kegiatan kolaborasi yang bisa diterapkan untuk mengajarkan konsep dan pemahaman kosakata baik dengan menghafal atau menerjemahkan serta dapat juga mengenali huruf-huruf dalam setiap kosakata. Permainan ini juga dapat membuat peserta didik lebih aktif sehingga dapat membantu mengaktifkan kelas yang lelah. Permainan Spelling

---

<sup>11</sup> Diah Aulia Ulfah et al., "The Effect of Muhawarah Method on Speaking Skills of Arabic Language Education Students at UINSI Samarinda," *El-Syaker: Samarinda International Journal of Language Studies* 1, no. 1 (2024): 42–54.

<sup>12</sup> Wahyu Windasari, Imam Ghozali, and Fatih Al Fauzi, "The Effect of Spelling Bee Games on The Students' Achievement in English Vocabulary Mastery," *JURNAL PENDIDIKAN & PENGAJARAN (JUPE2)* 1, no. 2 (2023): 185–91.

<sup>13</sup> Siti Yohana and Yulia Sari Harahap, "The Acquisition Of English Vocabularies By Five Years Old Student Through Spelling Bee Game At Dd2 Education Centre," *UMNEEJ (Universitas Muslim Nusantara English Education Journal)* 1, no. 1 (2023): 19–28.

## Efektivitas Penerapan Media Permainan Spelling Bee Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

Bee merupakan permainan yang responsive dan menantang siswa untuk menyelesaikan suatu keterampilan dalam belajar bahasa Arab, terutama dalam keterampilan kosakata baik dalam menghafal dan menerjemahkan maupun dalam pengenalan abjad dalam setiap kosakata. Menurut Wright, Spelling Bee adalah permainan dimana individu didiskualifikasi jika mereka tidak benar dalam meneja. Spelling Bee tidak hanya berpusat pada mengingat huruf saja, namun lebih tentang bagaimana peserta didik mengatur kata-kata yang diberikan. Terdapat beberapa indikator dalam menjawab kata-kata yang dipahami siswa, termasuk bagaimana dari ucapan dan pengucapan, dan bagaimana siswa mampu membangunkan kata-kata untuk menjadi kalimat sempurna.<sup>14</sup>

Biasanya, permainan ini dimainkan pada Tingkat sekolah menengah pertama dan menengah atas yang harus meneja kata-kata rumit. Perlu diketahui ada banyak level dalam permainan Spelling Bee, mulai dari yang mudah hingga tingkat sulit. Untuk tingkat sekolah dasar, kami menggunakan tingkat mudah karena pengetahuan kosakata mereka yang minim. Kegiatan pembelajaran dimana menerapkan permainan Spelling Bee menjadi media untuk belajar kosakata bahasa Arab adalah siswa harus mengetahui abjad dan fenom, dan kemudian mereka harus menyebutkan huruf dari kata tersebut. Setelah itu, mereka harus mengucapkannya juga. Setelah itu, siswa harus menghafal istilah yang diberikan oleh guru. Dalam mempelajari kosakata, ada banyak cara yang bisa diterapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Sehingga memberika motivasi bagi guru untuk dapat menerapkan media permainan dalam proses pembelajaran dikelas. Menurut pandangan Widyaningrum, pengajaran kosakata dengan menggunakan media permainan Spelling Bee dipandang efektif karena dapat meningkatkan kosakata dan meningkatkan kepercayaan diri anak, pengetahuan yang lebih baik, keterampilan kognitif dan semangat kompetitif anak.<sup>15</sup>

Terdapat beberapa penelitian yang menjadi acuan peneliti. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Chendy dkk, yang dimana penelitian ini mendapati terdapat peningkatan yang signifikan dari penguasaan kosakata siswa yang diajar dengan menggunakan metode spelling bee di MTS Dar El Hikmah Pekanbaru.<sup>16</sup> Penelitian lain yang dilakukan oleh Yohana dan Harahap juga mendapati bahwasanya spelling bee game sangat efektif dalam membantu siswa meningkatkan penguasaan bahasa siswa.<sup>17</sup> Astina dan Toyibah juga menjelaskan bahwasanya terdapat perbedaan keterampilan menulis bahasa Arab siswa kelas VII MTs Bani Haji Abdul Rosyid Ngadirejo yang menggunakan media permainan spelling bee dengan metode ceramah.<sup>18</sup> Dibandingkan dengan penelitian-

---

<sup>14</sup> D M Wahyuningtyas, "The Effectiveness of Spelling Bee Game on Islamic Junior High School Students' vocabulary Mastery," *UIN KH Achmad Siddiq Jember*, 2022.

<sup>15</sup> Rizqyah Ananda Bagustian, "The Effectiveness of Spelling Bee Game in Teaching Vocabulary" (Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, n.d.).

<sup>16</sup> Prabangestha Prabangestha, Kasmianti Kasmianti, and Masbukin Masbukin, "The Effectiveness of Using the Spelling Bee Method to Improve Arabic Vocabulary Comprehension among Junior High School Students of Dar El-Hikmah Pekanbaru/Fa'āliyat Istikhdamī Tarīqah Spelling Be Litarqiyati Isti'āb Al-Mufradāt Al-Arabiyah Lada Thullābi," *Al-Manar* 14, no. 1 (n.d.).

<sup>17</sup> Yohana and Harahap, "The Acquisition Of English Vocabularies By Five Years Old Student Through Spelling Bee Game At Dd2 Education Centre."

<sup>18</sup> Chairani Astina and Toyibah Toyibah, "Penggunaan Media Permainan 'Spelling Bee' Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab," *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2020): 233-55.

## Efektivitas Penerapan Media Permainan Spelling Bee Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

penelitian sebelumnya terletak pada fokusnya pada penguasaan kosakata bahasa Arab di tingkat pendidikan dasar (MIN 2 Samarinda), yang berbeda dari konteks penelitian sebelumnya baik dari segi jenjang pendidikan, lokasi, maupun objek penelitiannya.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama melaksanakan Praktek Kerja Lapangan, pada umumnya guru dalam menjelaskan materi lebih banyak menggunakan sebatas metode ceramah, dalam melaksanakan Praktek Kerja Lapangan kemarin pada saat melaksanakan tes tertulis masih banyak ditemukan siswa yang salah dalam menentukan kosakata yang benar dari soal yang diberikan oleh guru, hal ini menunjukkan siswa belum menguasai dengan baik kosakata bahasa Arab. Kemudian banyak ditemukan siswa yang belum memahami bagaimana cara pengucapan huruf hijaiyah dengan benar dan membedakan huruf hijaiyah yang digunakan pada kosakata, hal inilah yang menyebabkan siswa belum memiliki penguasaan kosakata dengan baik.

Sehingga dengan menggunakan media permainan spelling bee diharapkan dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata dalam mata pelajaran bahasa Arab. Selaras dengan pendapat Mahendra bahwa permainan spelling bee adalah sebuah permainan dimana siswa diminta untuk mengeja kosakata-kosakata pilihan yang biasanya memiliki tingkatan kesulitan yang berbeda-beda. Dalam permainan ini siswa harus menghafal ejaan-ejaan kosakata dan mampu mengucapkan kosakata tersebut dengan ejaan yang benar.<sup>19</sup>

Pemaparan diatas menunjukkan bahwa rendahnya penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa dilihat dari penerapan metode pembelajaran oleh guru yang belum bervariasi dan kelemahan siswa dalam membedakan huruf hijaiyah pada kosakata. Sehingga peneliti mencoba untuk memudakan siswa dalam menguasai kosakata dengan baik melalui penelitian yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan media permainan "*spelling bee*" untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab siswa min 2 samarinda.

### B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian yang digunakan adalah jenis eksperimental semu (*quasi eksperimental*) dengan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV MIN 2 Samarinda yang berjumlah 120 orang. Penentuan sampel pada penelitian ini ialah nonprobability sampling dengan teknik purposive sampling yaitu cara pemilihan sampel ditentukan dengan pertimbangan-pertimbangan khusus, ada tujuan tertentu dalam sampel penelitian baik dilihat dari segi besarnya ukuran sampel, prosedur penelitian dan kualitas respondennya, kelas IV B dan IV C dijadikan sampel dalam penelitian ini dimana kelas eksperimennya adalah kelas IV B dan kelas kontrolnya adalah kelas IV C.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Peneliti melakukan observasi terlebih dahulu di kelas IV MIN 2 Samarinda untuk mengamati pelaksanaan proses pembelajaran dan untuk melihat kondisi dari sekolah tersebut, adapun wawancara ini dilakukan dengan mewawancarai guru mata pelajaran bahasa Arab, siswa dan siswi kelas IV MIN 2

---

<sup>19</sup> Nurul Vivianti and Husnani Aliah, "The Effect of Using Spelling Bee Games on Vocabulary Mastery," *Edumaspu: Jurnal Pendidikan* 7, no. 2 (2023): 3016-21.

## Efektivitas Penerapan Media Permainan Spelling Bee Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

Samarinda serta pihak-pihak yang dapat memberikan informasi terkait dengan penelitian, tes merupakan suatu teknik yang digunakan dalam rangka melakukan kegiatan yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan mahasiswa setelah proses pembelajaran, dan dokumentasi digunakan sebagai pelengkap sekaligus penambah keakuratan, kebenaran, data atau informasi yang dikumpulkan dari bahan-bahan dokumentasi yang ada dilapangan serta dapat dijadikan bahan dalam pengecekan keabsahan data. Kelayakan butir soal dilakukan dengan uji validitas dan uji realibilitas menggunakan SPSS versi 26. Adapun analisis data menggunakan analisis deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas data, uji hipotesis dan uji N-Gain.

Adapun Indikator dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

**Tabel 1. Indikator Penelitian**

Media permainan "Spelling Bee"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menumbuhkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran</li> <li>• Mampu membantu siswa untuk mengeja kosakata bahasa Arab dengan benar</li> <li>• Mampu membantu siswa dalam mempelajari bentuk-bentuk dari huruf hijaiyah</li> </ul>
Penguasaan Kosakata Bahasa Arab	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mampu memahami makna kata ketika mendengar atau membaca kata tersebut</li> <li>• Siswa mampu mengucapkan kata dengan benar ketika menggunakannya dalam percakapan</li> <li>• Siswa mampu menulis kata tersebut dengan benar</li> <li>• Siswa mampu menggunakan kata tersebut dalam kalimat sempurna baik dalam tulisan maupun percakapan</li> <li>• Siswa mampu membaca kata tersebut jika melihatnya dalam sebuah tulisan, baik dalam kalamt sempurna maupun ketika berdiri sendiri</li> </ul>

### C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Samarinda, yang terletak di Jalan Sultan Alimuddin RT. 26, Kelurahan Selili, Kecamatan Samarinda Ilir, Kota Samarinda, Provinsi Kalimantan Timur. Proses belajar mengajar di madrasah ini dimulai sejak tahun 1982 dan awalnya dikelola oleh pengurus Pendidikan Al-Ijtihad. Pada tahun 1995, madrasah ini resmi berstatus sebagai Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 berdasarkan Keputusan Kantor Agama dan Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia No. 5154 Tahun 1995. Kurikulum di MIN 2 Samarinda awalnya mengikuti KTSP sejak tahun 2012, namun pada tahun 2013 digantikan oleh Kurikulum 2013 (K-13). Saat ini, kurikulum di MIN 2 Samarinda terdiri dari dua sistem: Kurikulum Merdeka untuk kelas 1, 2, 4, dan 5, sementara kelas 3 dan 6 masih menggunakan Kurikulum 2013 (K-13).

MIN 2 Samarinda terus berkomitmen untuk mengembangkan pendidikan umum dan agama, dengan fokus khusus pada penanaman nilai-nilai keislaman pada siswa. Tujuan utama pendirian MIN 2 adalah untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas, baik dalam bidang agama maupun akademik. Komitmen ini mencerminkan pentingnya pendidikan agama Islam yang berkelanjutan untuk

## Efektivitas Penerapan Media Permainan Spelling Bee Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

mempersiapkan generasi mendatang menghadapi tantangan global di masa depan.

Peneliti melakukan uji butir soal dengan menggunakan uji validitas dan uji realibilitas, adapun hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Uji Validitas**

No. soal	Pearson Correlation (rHitung)	rTabel	Kesimpulan	Interpretasi
Soal 1	0.393	>0.361	VALID	RENDAH
Soal 2	0.6282		VALID	TINGGI
Soal 3	0.263		TIDAK VALID	-
Soal 4	0.6154		VALID	TINGGI
Soal 5	0.4903		VALID	CUKUP
Soal 6	0.112		TIDAK VALID	-
Soal 7	0.5102		VALID	CUKUP
Soal 8	0.4803		VALID	CUKUP
Soal 9	0.3732		VALID	RENDAH
Soal 10	-0.334		TIDAK VALID	-
Soal 11	0.6665		VALID	TINGGI
Soal 12	0.4628		VALID	CUKUP
Soal 13	0.5417		VALID	CUKUP
Soal 14	0.6864		VALID	TINGGI
Soal 15	0.634		VALID	TINGGI
Soal 16	0.2259		TIDAK VALID	-
Soal 17	0.5252		VALID	CUKUP
Soal 18	0.5064		VALID	CUKUP
Soal 19	0.3664		VALID	RENDAH
Soal 20	0.3481		TIDAK VALID	-
Soal 21	0.4226		VALID	CUKUP
Soal 22	0.5042		VALID	CUKUP
Soal 23	0.4015		VALID	CUKUP
Soal 24	0.6466		VALID	TINGGI
Soal 25	0.5598		VALID	RENDAH

Hasil uji validitas menggunakan SPSS menunjukkan nilai r hitung pada kolom Pearson Correlation. Nilai r tabel yang digunakan sebagai acuan adalah 0,361. Sebagai syarat validitas, item soal dianggap valid jika nilai r hitung lebih besar dari r tabel ( $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ ). Berdasarkan hasil ini, 20 butir soal dinyatakan valid, yaitu soal nomor 1, 2, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, dan 25. Sementara itu, terdapat 5 butir soal yang tidak valid, yaitu soal nomor 3, 6, 10, 16, dan 20. Dengan demikian, soal-soal yang valid tersebut dapat digunakan sebagai instrumen tes penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik.

## Efektivitas Penerapan Media Permainan Spelling Bee Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

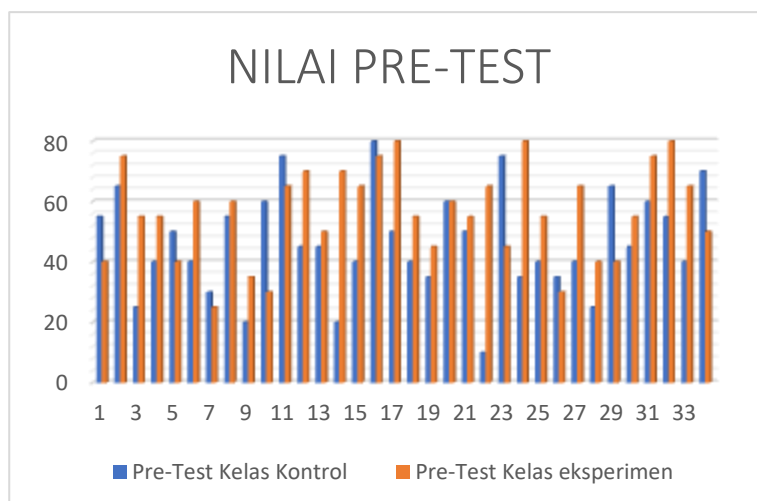
Tabel 3. Uji Realibilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.985	25

Berdasarkan tabel output SPSS, nilai signifikansi Cronbach's Alpha sebesar 0,985, yang lebih besar dari ambang batas 0,6 ( $0,985 > 0,6$ ). Sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha, dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut memiliki reliabilitas yang sangat tinggi.

### Pre-Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Hasil pre-test kelas kontrol dan pre-test kelas eksperimen pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar grafik sebagai berikut:



Gambar 1. Nilai Pre-Test

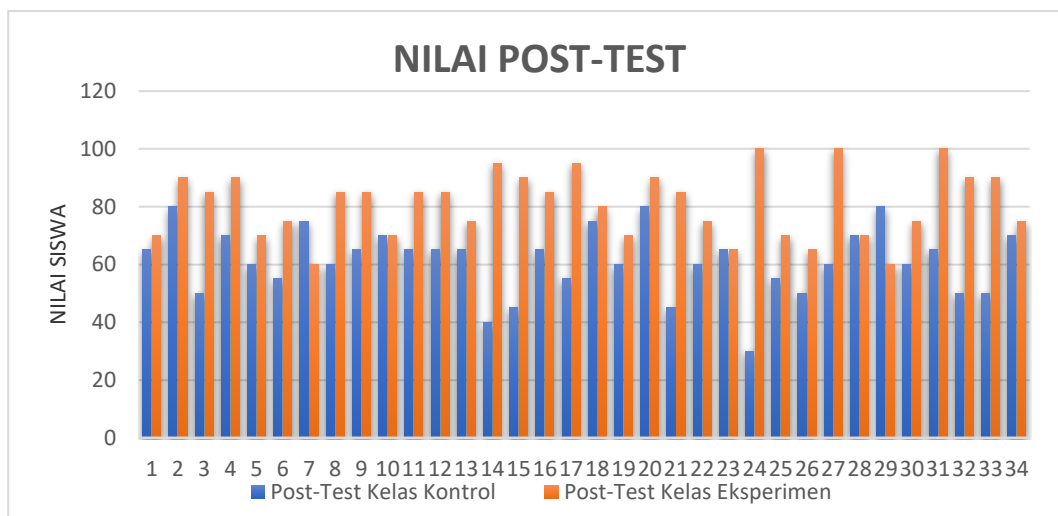
Berdasarkan tabel di atas, hasil penilaian pre-test untuk kelas kontrol menunjukkan nilai mean sebesar 46,32, dengan nilai maksimum 80, nilai minimum 10, dan standar deviasi 16,891. Sementara itu, hasil pre-test untuk kelas eksperimen menunjukkan nilai mean sebesar 56,18, dengan nilai minimum 25, nilai maksimum 80, dan standar deviasi 15,328.

Dari hasil analisis deskriptif, nilai rata-rata penguasaan kosakata bahasa Arab pada kelas eksperimen adalah 56,18 dengan standar deviasi 15,328, nilai maksimum 80, dan nilai minimum 25. Sementara itu, pada kelas kontrol, nilai rata-rata penguasaan kosakata bahasa Arab adalah 46,32 dengan standar deviasi 16,891, nilai maksimum 80, dan nilai minimum 10. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Arab antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pre-test.

### Post-Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Hasil pre-test kelas kontrol dan pre-test kelas eksperimen pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar grafik sebagai berikut:

## Efektivitas Penerapan Media Permainan Spelling Bee Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab



**Gambar 2. Nilai Pre-Test**

Hasil analisis deskriptif, maka statistik skor post-test penguasaan kosakata bahasa arab siswa kelas IV MIN 2 Samarinda pada kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan dalam bentuk tabel berikut:

**Tabel 4. Analisis Deskriptif**

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Post-Test Kelas Kontrol	34	30	80	2075	61.03	11.598
Post-Test Kelas Eksperimen	34	60	100	2750	80.88	11.512
Valid N (listwise)	34					

Berdasarkan tabel diatas diketahui hasil penilaian dari post-test untuk kelas kontrol diperoleh mean 61,03, nilai maximum 80, nilai minimum 30 dan standar deviasi 11,598. Sedangkan hasil penilaian dari pre-test untuk kelaas eksperimen diperoleh mean 80.88, nilai minimum 60, nilai maximum 100 dan standar deviasi 11,512.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif data post-test penguasaan kosakata bahasa Arab, setelah penerapan media permainan Spelling Bee pada kelas eksperimen, diperoleh nilai rata-rata post-test sebesar 80,88 dengan standar deviasi 11,512, nilai maksimum 100, dan nilai minimum 60. Sebaliknya, pada kelas kontrol, nilai rata-rata post-test adalah 61,03 dengan standar deviasi 11,598, nilai maksimum 80, dan nilai minimum 30. Selain itu, nilai gain score yang diperoleh setelah penerapan media permainan Spelling Bee adalah sebesar 0,59, yang termasuk dalam kategori sedang atau cukup efektif.

### Uji normalitas

## Efektivitas Penerapan Media Permainan Spelling Bee Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

Pada penelitian ini uji normalitas menggunakan pendekatan uji Shapiro-Wilk pada taraf signifikansi 0.05. Adapun hasil dari uji normalitas disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 5. Uji Normalitas**

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Penguasaan Kosakata Siswa	Pre-Test Eksperimen	.116	34	.200 <sup>*</sup>	.961	34	.265
	Post-Test Eksperimen	.169	34	.015	.946	34	.093
	Pre-Test Kontrol	.117	34	.200 <sup>*</sup>	.981	34	.804
	Post-Test Kontrol	.141	34	.084	.961	34	.261
<sup>*</sup> . This is a lower bound of the true significance. <sup>a</sup> . Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan perhitungan Shapiro-Wilk, nilai signifikansi pre-test pada kelas eksperimen adalah 0,265 dan pada kelas kontrol adalah 0,804, yang menunjukkan bahwa data pre-test didistribusikan secara normal. Untuk hasil post-test, nilai signifikansi pada kelas eksperimen adalah 0,93 dan pada kelas kontrol adalah 0,261, juga menunjukkan distribusi normal. Kesimpulannya, baik data pre-test maupun post-test untuk kelas kontrol dan eksperimen didistribusikan secara normal, karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

### Uji Homogenitas

Uji ini dilakukan sebagai syarat dalam analisis independent sample t test pada uji berikutnya. Uji homogenitas sangat diperlukan sebelum membandingkan dua kelompok, agar perbedaan yang ada bukan terjadi disebabkan oleh adanya perbedaan data dasar. Hasil perhitungan uji homogenitas untuk data pre-test dan post-test dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 6. Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Penguasaan Kosakata Siswa	Based on Mean	.395	1	66	.532
	Based on Median	.172	1	66	.680
	Based on Median and with adjusted df	.172	1	65.995	.680
	Based on trimmed mean	.389	1	66	.535

Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi hasil pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa data bersifat homogen. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data yang diperoleh dari pre-test dan post-test pada kedua kelas memiliki tingkat variasi atau homogenitas yang sama. Sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas, dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen, sehingga H0 diterima dan H1 ditolak.

## Efektivitas Penerapan Media Permainan Spelling Bee Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

### Uji T (Independent Samples Test)

Setelah uji prasyarat dilakukan dan data yang telah dianalisis terbukti normal dan homogen, maka selanjutnya adalah pengujian hipotesis untuk membuktikan kebenaran dan menjawab hipotesis yang dipaparkan dalam penelitian ini. Adapun dalam penelitian ini, uji hipotesis yang digunakan adalah uji independent sampel t-test. Pengujian hipotesis ini dilakukan agar dapat mengetahui penggunaan media permainan spelling bee dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab siswa kelas VI MIN 2 Samarinda. Adapun tabel hasil uji independent sample t-test dengan menggunakan program SPSS 26 adalah sebagai berikut:

**Tabel 7. Uji T**

		Levene's Test for Equality of Variances		t			Test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Penguasaan Kosakata Siswa	Equal variances assumed	.395	.532	7.084	66	.000	19.853	2.803	14.257	25.448
	Equal variances not assumed			7.084	65.996	.000	19.853	2.803	14.257	25.448

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai ini lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), sesuai dengan kriteria pengujian,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan Spelling Bee efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas IV MIN 2 Samarinda.

### Uji N-Gain

Uji N-gain dilakukan untuk menguji ke efektivitasan penerapan media permainan Spelling Bee yang telah dilakukan pada kelas eksperimen, uji ini memberikan hasil yang menentukan Tingkat ke efektivitasan suatu treatment yang digunakan. Dapat di lihat dari tabel berikut :

**Tabel 8. N-Gain**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	34	.29	1.00	.5889	.19112
Ngain_Persen	34	28.57	100.00	58.8892	19.11180
Valid N (listwise)	34				

Sebelum membahas tentang tabel diatas terlebih dahulu kita mengetahui pedoman kategorisasi perolehan nilai N-gain. Berikut adalah table kategorisasi nilai N-Gain.

**Tabel 9. Pedoman N-Gain**

Nilai N-Gain	Kategori
$G > 0.7$	Tinggi
$0.3 < g < 0.7$	Sedang

## Efektivitas Penerapan Media Permainan Spelling Bee Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

$G < 0.7$	Rendah
-----------	--------

Berdasarkan hasil uji N-Gain Score, rata-rata N-Gain Score pada kelas eksperimen sebesar 0,59, yang berada dalam kategori sedang, dengan nilai N-Gain minimal 28,57% dan maksimal 100%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan Spelling Bee cukup efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VI MIN 2 Samarinda.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Arab antara kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dan kelas eksperimen yang menggunakan media permainan Spelling Bee. Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi 0,265 untuk pre-test kelas eksperimen dan 0,093 untuk post-test kelas eksperimen, yang menunjukkan bahwa data pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Begitu pula, untuk kelas kontrol, nilai signifikansi adalah 0,804 untuk pre-test dan 0,261 untuk post-test, yang menunjukkan distribusi normal pada data kelas kontrol. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi 0,532 (based on mean)  $> 0,05$ , mengindikasikan bahwa varians data post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Dengan demikian, salah satu syarat untuk uji independent sample t-test telah terpenuhi. Hasil uji independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan dalam penguasaan kosakata antara kedua kelas. Selain itu, observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan media permainan Spelling Bee menunjukkan bahwa semua aktivitas dilakukan dengan baik dan sesuai dengan langkah-langkah yang ditetapkan, sehingga media permainan tersebut dianggap sangat efektif.

Hasil penelitian sebelumnya mendukung temuan penelitian ini, yang menunjukkan bahwa penerapan metode Spelling Bee, terutama yang dibantu oleh media kartu, dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa.<sup>20</sup> Penelitian lain juga mengindikasikan adanya peningkatan signifikan dalam penguasaan mufradat peserta didik setelah menggunakan metode Spelling Bee.<sup>21</sup> Selain itu, penelitian lain menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab, terutama dalam keterampilan menulis, setelah penggunaan media permainan Spelling Bee.<sup>22</sup> Penelitian oleh Chairani Astina dan Toyibah menggarisbawahi kelebihan penerapan permainan Spelling Bee dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab, seperti kemampuannya untuk

---

<sup>20</sup> Ulil Fitria, "Penerapan Metode Spelling Bee Dengan Media Kartu Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Pembelajaran Kosakata Di MIN 11 Banda Aceh." (UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2024).

<sup>21</sup> Prabangestha, Kasmia, and Masbukin, "The Effectiveness of Using the Spelling Bee Method to Improve Arabic Vocabulary Comprehension among Junior High School Students of Dar El-Hikmah Pekanbaru/Fa'aliyatu Istikhdamī Tarīqah Spelling Be Litarqiyati Isti'āb Al-Mufradāt Al-Arabiyyah Lada Thullābi."

<sup>22</sup> Yusrotul Ainiyah, "Implementasi Media Permainan Spelling Bee Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Mufradat di SMP Roudlotul Hidayah Pakis Trowulan Mojokerto" (Universitas Pesantren Tinggi Darul'Ulum, 2020).

## Efektivitas Penerapan Media Permainan Spelling Bee Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

mempermudah penambahan kosakata dan meningkatkan daya ingat siswa.<sup>23</sup> Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian ini, yang menunjukkan bahwa media permainan Spelling Bee efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab.

Secara keseluruhan, efektivitas media permainan Spelling Bee dalam penguasaan kosakata bahasa Arab diperlihatkan melalui perbedaan signifikan antara kelas eksperimen yang menerapkan media ini dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan manfaat penggunaan media permainan Spelling Bee dalam pembelajaran bahasa Arab, membuktikan bahwa media ini memberikan pengaruh positif terhadap siswa. Oleh karena itu, penelitian ini menyimpulkan bahwa media permainan Spelling Bee efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VI MIN 2 Samarinda.

### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Spelling Bee secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VI MIN 2 Samarinda. Sebelum penerapan, rata-rata nilai pre-test untuk kelas eksperimen adalah 56,18, sementara kelas kontrol adalah 46,32, tanpa perbedaan signifikan antara keduanya. Namun, setelah penerapan media pembelajaran Spelling Bee, nilai rata-rata post-test untuk kelas eksperimen meningkat menjadi 80,88, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 61,03. Uji independent sample t-test menunjukkan signifikansi 0,000, yang menunjukkan bahwa media Spelling Bee efektif dalam meningkatkan kosakata bahasa Arab siswa. Dengan N-gain score sebesar 0,59, media ini dikategorikan cukup efektif. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media permainan Spelling Bee dalam kurikulum bahasa Arab dapat secara efektif meningkatkan kosakata siswa, sehingga dapat diterapkan secara luas di sekolah-sekolah untuk meningkatkan hasil pembelajaran bahasa Arab.

### Referensi

- Abdurochman, Abdurochman. "Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Bagi Non Arab." *An Nabighoh* 19, no. 1 (2017): 63–83. <https://doi.org/https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v19i1.758>.
- Aidah, A N, A F S Hidayat, and M N Annisa. "Pengaruh Metode Tamyiz Terhadap Penguasaan Kosakata Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas V SDI Al-Azhar 47 Samarinda." *Borneo Journal of Islamic ...*, 2023. <http://journal.uinsi.ac.id/index.php/bjie/article/view/6468>.
- Ainiyah, Yusrotul. "IMPLEMENTASI MEDIA PERMAINAN SPELLING BEE DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS MUFRADAT DI SMP ROUDLOTUL HIDAYAH PAKIS TROWULAN MOJOKERTO." Universitas Pesantren Tinggi Darul'Ulum, 2020.
- Astina, Chairani, and Toyibah Toyibah. "Penggunaan Media Permainan 'Spelling Bee' Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab." *Lisanan Arabiya:*

---

<sup>23</sup> Astina and Toyibah, "Penggunaan Media Permainan 'Spelling Bee' Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab."

## **Efektivitas Penerapan Media Permainan Spelling Bee Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab**

- Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2020): 233–55.
- Bagustian, Rizqyah Ananda. "The Effectiveness of Spelling Bee Game in Teaching Vocabulary." Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, n.d.
- Carter, Michael. "The Study of Arabic." *Diogenes* 58, no. 1–2 (2011): 106–18.
- Fauziddin, Mohammad, and Makhyatul Fikriya. "Mengenal Kosakata Bahasa Arab Melalui Permainan Kartu Huruf Hijaiyah Yang Dilengkapi Kosakata." *Journal of Education Research* 1, no. 1 (2020): 46–54.
- Fitria, Ulil. "Penerapan Metode Spelling Bee Dengan Media Kartu Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Pembelajaran Kosakata Di MIN 11 Banda Aceh." UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2024.
- Hidayat, Ahmad Fadhel Syakir, Akhirudin Akhirudin, and Sutiah Sutiah. "Curriculum Management Characteristics in Arabic Language (A Comparative Study of Curriculum Documents in Arabic Language Education at UINSI Samarinda and UIN FAS Bengkulu)." *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 7, no. 2 (2023): 143–60.
- Hidayat, Ahmad Fadhel Syakir, Nukman Nukman, Ganjar Yusup Sofian, and Maryam Nur Annisa. "Keterampilan Berbahasa Arab Dalam Literatur Akademik Indonesia: Tren Penelitian Dalam Jurnal Terakreditasi SINTA (2018-2022)." *Borneo Journal of Language and Education* 4, no. 1 (2024): 50–64.
- Hidayat, Ahmad Fadhel Syakir, Rifqi Aulia Rahman, Bakri Mohammad Bkheet Ahmed, and Wildana Wargadinata. "Attempts to Unravel and to Overcome The Educational Issues of Nahwu (A Multi-Site Descriptive Study at UINSI Samarinda and UNSIQ Wonosobo)." *Al-Jawhar: Journal of Arabic Language* 2, no. 1 (2024): 1–18.
- Khotijah, S, A F S Hidayat, B Nisyam, and ... "The Effect of Wordwall Learning Media on Arabic Mufrodāt Mastery in Grade III Students at Madrasah Ibtidaiyyah Negeri II." *Borneo Journal of ...*, 2022. <http://journal.uinsi.ac.id/index.php/bjle/article/view/5262>.
- Nukman, Nukman, and Ahmad Fadhel Syakir Hidayat. "Utilization of Network-Based Learning Technology by Millennial Generation Lecturers: A Review of Arabic Language Learning in Higher Education." *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 7, no. 1 (2024): 437–58.
- Prabangestha, Prabangestha, Kasmianti Kasmianti, and Masbukin Masbukin. "The Effectiveness of Using the Spelling Bee Method to Improve Arabic Vocabulary Comprehension among Junior High School Students of Dar El-Hikmah Pekanbaru/Fa'āliyatu Istikhdāmi Tarīqah Spelling Be Litarqiyati Isti'āb Al-Mufradāt Al-Arabiyyah Lada Thullābi ." *Al-Manar* 14, no. 1 (n.d.).
- Rabie-Ahmed, Amr, and Ayman Mohamed. "Collaborative and Individual Vocabulary Learning in the Arabic Classroom: The Role of Engagement and Task Demands." *Foreign Language Annals* 55, no. 4 (2022): 1006–24.
- Ulfah, Diah Aulia, Ahmad Fadhel Syakir Hidayat, Miftahul Khair, and Badrun Nisyam. "The Effect of Muhawarah Method on Speaking Skills of Arabic Language Education Students at UINSI Samarinda." *El-Syaker: Samarinda International Journal of Language Studies* 1, no. 1 (2024): 42–54.

## **Efektivitas Penerapan Media Permainan Spelling Bee Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab**

Vivianti, Nurul, and Husnani Aliah. "The Effect of Using Spelling Bee Games on Vocabulary Mastery." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 7, no. 2 (2023): 3016–21.

Wahyuningtyas, D M. "THE EFFECTIVENESS OF SPELLING BEE GAME ON ISLAMIC JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS' VOCABULARY MASTERY." *UIN KH Achmad Siddiq Jember*, 2022.

Windasari, Wahyu, Imam Ghozali, and Fatih Al Fauzi. "The Effect of Spelling Bee Games on The Students' Achievement in English Vocabulary Mastery." *JURNAL PENDIDIKAN & PENGAJARAN (JUPE2)* 1, no. 2 (2023): 185–91.

Yohana, Siti, and Yulia Sari Harahap. "The Acquisition Of English Vocabularies By Five Years Old Student Through Spelling Bee Game At Dd2 Education Centre." *UMNEEJ (UNIVERSITAS MUSLIM NUSANTARA ENGLISH EDUCATION JOURNAL)* 1, no. 1 (2023): 19–28.