

Efektivitas Media Word Search dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Siswa MAN 1 Lamongan

Ameliza Nihayatus Sholihah^{1*}, Syafi'i¹

¹Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

*Corresponding Email: melizanihayatus26@gmail.com

ABSTRACT

Vocabulary mastery (mufradat) is a crucial foundation in learning Arabic, serving as the basis for the four language skills. In reality, classroom learning is often constrained by students' low ability in mastering vocabulary. This condition is aggravated by the use of conventional teaching methods, which makes students quickly bored and less motivated. This study aims to analyze the effectiveness of the Word Search media in improving Arabic vocabulary mastery among tenth-grade students at MAN 1 Lamongan. The research was motivated by students' limited vocabulary mastery, which hindered their performance in the four Arabic language skills: listening, speaking, reading, and writing. Conventional teaching methods made the learning process monotonous and less engaging. This research employed a quantitative approach using a pre-experimental one group pretest–posttest design. The subjects were 35 purposively selected students. The research instrument was a 20-item vocabulary test validated by experts. Data were analyzed using the Wilcoxon Signed Rank Test to determine the significance of differences between pretest and posttest scores. The findings revealed an increase in the mean score from 73.43 to 98.43, with a 25-point improvement. The Wilcoxon test yielded a Z-value of -5.261 and a significance level of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant difference. The Word Search medium effectively enhanced students' memory, motivation, and engagement. It also fostered an enjoyable, active, and competitive learning atmosphere, leading to a significant improvement in vocabulary learning outcomes.

Keywords: Word Search Media, Vocabulary, Arabic Language Learning.

ABSTRAK

Penguasaan kosakata (mufradat) merupakan fondasi krusial dalam pembelajaran bahasa Arab, yang menjadi keterampilan berbahasa. Kenyataannya, pembelajaran di lapangan seringkali terkendala oleh rendahnya kemampuan siswa dalam menguasai kosakata. Kondisi ini diperburuk oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, sehingga membuat siswa cepat bosan dan kurang termotivasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media *Word Search* dalam meningkatkan penguasaan mufradat (kosakata) bahasa Arab siswa kelas X-B MAN 1 Lamongan. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya kemampuan siswa dalam menguasai kosakata, yang berdampak pada kesulitan memahami empat keterampilan berbahasa Arab, yaitu menyimak (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca

(*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*). Keterbatasan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional membuat siswa cepat bosan dan kurang termotivasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental one group pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 35 siswa yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa tes penguasaan mufradat yang terdiri dari 20 butir soal yang telah divalidasi oleh ahli. Data dianalisis menggunakan uji Wilcoxon *Signed Rank Test* untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara hasil pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 73,43 menjadi 98,43 dengan selisih 25,00 poin. Nilai Z sebesar -5,261 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) menunjukkan perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Temuan ini mengindikasikan bahwa *Word Search* efektif meningkatkan daya ingat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran mufradat. Pembelajaran berbasis permainan ini juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan kompetitif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Kata Kunci: Media Words Search, Mufradat, Bahasa Arab, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Bahasa Arab memiliki porsi yang sangat penting dalam sistem pendidikan Islam di Indonesia karena berfungsi sebagai sarana utama dalam memahami sumber pokok ajaran Islam, yaitu Al-Qur'an dan Hadis. Penguasaan bahasa Arab tidak hanya berkaitan dengan kemampuan berkomunikasi, tetapi juga menjadi kunci dalam menggali nilai-nilai keislaman, kebudayaan, dan keilmuan (Kartini and Putra 2020). Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Arab merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari system pendidikan Islam, baik di madrasah, pesantren, maupun Lembaga pendidikan umum yang menjadikan bahasa Arab sebagai bagian dari kurikulum nasional.

Salah satu aspek yang paling mendasar dalam pembelajaran bahasa Arab adalah bagian penguasaan mufradat (kosakata). Mufradat berperan sebagai fondasi bagi seluruh keterampilan berbahasa, sebab tanpa penguasaan kosakata yang memadai, siswa akan kesulitan mengembangkan empat keterampilan bahasa lainnya, yaitu menyimak (*maharah istima'*), berbicara (*maharah kalam*), membaca (*maharah qira'ah*), dan menulis (*maharah kitabah*). Dengan kata lain, kemampuan memahami dan menggunakan bahasa Arab secara komunikatif sangat bergantung pada seberapa luas kosakata yang dikuasai siswa.

Meskipun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa di madrasah masih menghadapi tantangan dalam menguasai mufradat. Berdasarkan hasil observasi awal di MAN 1 Lamongan, ditemukan bahwa Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata baru serta menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Kondisi ini diperburuk oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional seperti ceramah dan hafalan, yang membuat

suasana belajar menjadi monoton dan kurang menarik (Maskor et al. 2016). Di sisi lain, guru belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, padahal pemilihan, media memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar (Moto 2019).

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan menarik agar siswa dapat memahami dan mengingat kosakata dengan cara yang lebih aktif serta menyenangkan. Salah satu media yang memiliki potensi besar adalah *Word Search*, yaitu permainan edukatif berupa teka-teki huruf yang di dalamnya tersembunyi sejumlah kata tertentu. Media ini didasarkan pada pendekatan *game-based learning*, di mana unsur permainan dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Prensky 2003). Memulai kegiatan mencari kata, siswa tidak hanya belajar mengenali dan mengingat mufradat, tetapi juga terlibat secara emosional dan kognitif dalam proses belajar, sehingga pengalaman belajar lebih bermakna dan berkesan.

Lebih lanjut, penerapan *Word Search* juga sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh (Mayer 2014), yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika peserta didik memproses informasi melalui pengalaman visual dan verbal secara bersamaan. Aktivitas mencari kata pada permainan ini menstimulasi kerja memori visual dan verbal secara simultan, sehingga membantu memperkuat daya ingat serta retensi informasi dalam jangka panjang.

Hasil beberapa penelitian sebelumnya turut mendukung efektivitas media berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Mulyani et al. 2023) dan (Syahroni 2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Word Search* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat kosakata sekaligus menumbuhkan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan metode tradisional, namun, kajian yang secara khusus meneliti efektivitas *Word Search* dalam pembelajaran mufradat bahasa Arab di lingkungan madrasah masih relatif jarang dilakukan.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan menganalisis efektivitas media *Word Search* dalam meningkatkan penguasaan mufradat siswa MAN 1 Lamongan. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya Khazanah kajian tentang penerapan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) dalam konteks pendidikan bahasa Arab. Bagi guru bahasa Arab mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, serta menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental one group pretest-posttest*. Desain ini digunakan untuk mengetahui efektivitas media *Word Search* terhadap hasil belajar siswa dengan cara membandingkan skor sebelum dan sesudah perlakuan (Creswell 2009). Subjek penelitian terdiri atas 35 siswa kelas X-B MAN 1

Lamongan yang dipilih melalui teknik *purposive* sampling, berdasarkan keseragaman karakteristik kemampuan dasar bahasa Arab. Instrumen yang dipilih tentu saja telah melalui pengujian oleh para ahli melalui proses *uji nonparametrik Wilcoxon Signed Rank Test* untuk melihat kesesuaian instrument yang digunakan. (Putri and Novianto 2022) Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan tes serta latihan soal untuk menilai sejauh mana penggunaan media *Word Search* berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata. Pada tahap pertama, peserta didik diberi pretest sebagai gambaran kemampuan awal. Setelah itu, pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media flashcard sebagai perlakuan. Usai perlakuan diberikan, siswa kembali mengerjakan posttest guna mengetahui perkembangan hasil belajar yang dicapai.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam studi ini terdiri atas tes penguasaan mufradat dan lembar observasi aktivitas siswa. Tes penguasaan mufradat berbentuk isian yang berjumlah 20 butir soal, dan setiap butir telah melalui proses validasi isi oleh dua dosen ahli bahasa Arab untuk memastikan kesesuaian dan keakuratan materi yang diujikan. Sementara itu, lembar observasi digunakan untuk menilai tingkat keterlibatan, antusiasme, serta partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. (Ahmad Nizar Rangkuti 2016)

Adapun prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahapan utama. Tahap pertama adalah pretest, yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam menguasai mufradat sebelum diberikan perlakuan. Tahap kedua adalah perlakuan (treatment), yakni penerapan media *Word Search* dalam dua kali pertemuan, masing-masing berdurasi 40 menit. Pada tahap ini, guru memperkenalkan daftar mufradat yang akan dipelajari, membagikan lembar permainan kepada siswa, serta mendampingi mereka dalam proses pencarian kata. Tahap ketiga adalah posttest, yang diberikan setelah kegiatan pembelajaran selesai untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media *Word Search*. Data analisis menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank test dengan bantuan SPSS versi 26 karena data berdistribusi non-parametrik. Selain itu, dihitung pula ukuran efek (*effect size*) menggunakan rumus $r = Z / \sqrt{N}$ untuk mengetahui kekuatan pengaruh perlakuan.

Perbedaan antara nilai pretest dan posttest selanjutnya dianalisis menggunakan *Uji Wilcoxon Signed Rank Test* dengan rumus:

$$T = \min(T^+, T^-)$$

Keterangan:

T^+ = jumlah ranking dari selisih positif (Posttest > Pretest)

T^- = jumlah ranking dari selisik negative (Posttest < Pretest)

T = nilai statistic uji Wilcoxon (yang lebih kecil antara T^+ dan T^-)

Untuk sampel besar ($n > 25$), digunakan aproksimasi Z:

$$Z = \frac{T - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

T = nilai Wilcoxon (jumlah ranking terkecil)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan secara langsung pada bulan Februari hingga Maret 2025 dengan dua sesi pertemuan, masing-masing berlangsung selama 40 menit. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen pretest dan posttest. Pretest diberikan sebelum penerapan media flashcard untuk menilai kemampuan awal siswa, sedangkan posttest dilaksanakan setelah perlakuan untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar. Instrumen penelitian terdiri dari 20 butir soal yang meminta siswa untuk melengkapi huruf kosakata dan telah melalui uji coba sebelum digunakan.

Proses pembelajaran mufradat dengan menggunakan media *Word Search* di kelas diawali dengan kegiatan pendahuluan, di mana guru memberikan motivasi, menjelaskan tujuan pembelajaran, serta memperkenalkan tema kosa kata yang dipelajari. Tahap ini penting untuk menumbuhkan kesiapan mental siswa sekaligus memberikan gambaran mengenai aktivitas yang akan dilakukan. Setelah itu, guru memberikan lembar *Word Search* kepada setiap siswa, yang berisi kotak huruf dengan daftar mufradat tertentu yang relevan dengan materi. (Saifara 2020) Media tersebut dirancang sedemikian rupa sehingga kosakata tersembunyi secara horizontal, vertical, maupun diagonal, sehingga menuntut konsentrasi sekaligus melatih keterampilan pengenalan kata. Pada tahap inti, siswa diarahkan untuk menemukan kosakata tersebut baik secara individu maupun berkelompok. Aktivitas ini menciptakan suasana belajar yang aktif, kompetitif, dan menyenangkan karena siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan puzzle, namun tetap dalam konteks pembelajaran. Selama proses pencarian, guru berperan sebagai fasilitator yang aktif memberikan arahan, bimbingan, serta pendampingan kepada siswa yang mengalami kesulitan, sehingga interaksi antara guru dan siswa tetap terjaga. Setelah semua kosakata ditemukan, guru mengajak siswa untuk membacakan kembali mufradat tersebut dengan pengucapan yang benar, kemudian menjelaskan arti setiap kosakata agar pemahaman siswa semakin mendalam. Tidak berhenti pada tahap pengenalan, guru juga memberikan Latihan aplikasi berupa penyusunan kalimat sederhana atau dialog singkat dengan menggunakan kosakata yang telah ditemukan. Latihan ini bertujuan agar siswa tidak hanya mengenali kosakata

secara pasif, tetapi juga mampu menggunakannya dalam konteks komunikasi yang lebih luas. Pada tahap penutup, guru mengulas kembali kosakata yang telah dipelajari, memberikan umpan balik terhadap hasil kerja siswa, serta menegaskan manfaat penggunaan media *Word Search* sebagai sarana belajar yang efektif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi siswa (Fachrudin et al. 2024).



Gambar 1. Penjelasan pembelajaran *Word search* terhadap mufradat Bahasa Arab

Dengan demikian, kegiatan pembelajaran tidak hanya membantu siswa dalam mengenali kosakata baru, tetapi juga melatih keterampilan mereka dalam mengingat, mengucapkan, dan menggunakan mufradat tersebut dalam konteks nyata. Suasana belajar pun menjadi interaktif dan kondusif karena siswa merasa seperti bermain sambil belajar, sehingga konsentrasi dan daya tahan belajar mereka dapat terjaga lebih lama (Nafisah, Jasmani, and Hamidah 2021).

Setelah proses pembelajaran berakhir dan materi disampaikan melalui media *Word Search*, peserta didik diberikan posttest. Tes ini bertujuan untuk menilai kemampuan menghafal mufradat siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan bantuan media flashcard. Selanjutnya, hasil posttest dianalisis guna mengetahui tingkat peningkatan penguasaan kosakata yang dicapai siswa dibandingkan dengan sebelum penggunaan media tersebut (Zaeni and Taubah 2023).

Hasil pengolahan data menggunakan program SPSS menunjukkan bahwa jumlah responden penelitian ini adalah sebanyak 35 siswa. Nilai rata-rata yang diperoleh pada saat pretest sebesar 73,43, sedangkan rata-rata hasil posttest meningkat menjadi 98,43. Dengan demikian, terdapat selisih peningkatan sebesar 25,00 poin antara nilai awal dan nilai setelah diberi perlakuan. Hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* memperoleh nilai $Z = -5,261$ dan *Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000* ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara

hasil pretest dan posttest. Nilai effect size (r) sebesar 0,89, peningkatan penguasaan mufradat siswa.

Tabel 1. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test Pretest-Posttest

Statistik Uji	Nilai
N (Jumlah Responden)	35
Mean Pretest	73,43
Mean Posttest	98,43
Selisih rata-rata	25,00
Z (Wilcoxon)	-5,261
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000
Effeck size (r)	0,89

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan media *Word Search* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan penguasaan mufradat bahasa Arab. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Mulyani et al. 2023) dan (Syahroni 2024) Hal tersebut terbukti dari kenaikan rata-rata posttest yang jauh lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Selisih sebesar 25,00 poin mencerminkan adanya perkembangan signifikan pada kemampuan siswa dalam mengenali, mengingat, sekaligus menggunakan kosakata setelah mengikuti pembelajaran dengan media ini. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran berbasis permainan yang menitikberatkanb, sehingga mampu memperkuat daya ingat mereka.(M Teguh Saefuddin¹, Tia Norma Wulan² and 1, 2, 3 2023)

Lebih lanjut, hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* yang menghasilkan nilai signifikan 0,000 ($< 0,05$) menegaskan bahwa perbedaan skor pretest dan posttest tidak muncul secara kebetulan, melainkan akibat nyata dari perlakuan yang diberikan. Dengan kata lain, penerapan media *Word Search* terbukti memberikan dampak positif dalam peningkatan penguasaan mufradat siswa. Selain itu, media ini juga mampu menumbuhkan motivasi belajar karena siswa terlibat dalam aktivitas yang menantang, interaktif, serta memicu semangat kompetitif.

Dari persektif kognitif, efektivitas *Word Search* dapat dijelaskan melalui teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer 2014). Dalam aktivitas pencarian kata, siswa mengaktifkan proses pengenalan visual (mengenali bentuk huruf dan pola kata) sekaligus memori verbal (mengingat arti kosakata). Kombinasi kedua saluran ini memperkuat penyimpangan informasi dalam memori jangka panjang.

Dari sisi afektif, pendekatan ini berakar pada konsep *Game-Based Learning* (Prensky 2003) dan teori motivasi dari (*Self-Determination Theory*) oleh (Deci and Ryan 2000). Unsur kompetisi dan kesenangan dalam permainan meningkatkan *intrinsic motivation* siswa untuk belajar tanpa merasa tertekan. Hal ini tercermin dalam meningkatnya konsentrasi,

antusiasme, dan kolaborasi selama proses pembelajaran.

Secara pedagogis, pembelajaran dengan *Word Search* mendorong transformasi dan pembelajaran pasif menjadi aktif dan konstruktif. Guru berperan sebagai fasilitator yang memotivasi dan mengarahkan siswa menemukan pengetahuan secara mandiri (Moto 2019). Dengan semikian media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama antar siswa.

Secara umum, hasil penelitian ini menguatkan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa media berbasis permainan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa. Kondisi ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran di sekolah yang memerlukan metode inovatif agar siswa lebih aktif membangun pengetahuan. Dengan demikian, media *Word Search* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang layak diterapkan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan mufradat, baik di madrasah maupun sekolah umum (Faridah and Fajar 2022).

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media *Word Search* memberikan pengaruh yang signifikan sekaligus efektif terhadap peningkatan penguasaan mufradat (kosakata) bahasa Arab pada siswa kelas X-B MAN 1 Lamongan. Efektivitas tersebut tampak dari kenaikan nilai rata-rata pretest sebesar 73,43 menjadi 98,43 pada posttest dengan selisih 25 poin. Berdasarkan hasil analisis statistik, diperoleh *effect size* sebesar 0,98, yang mengidentifikasi bahwa tingkat pengaruh media *Word Search* terhadap hasil belajar siswa tergolong sangat kuat. Dengan demikian, media ini terbukti tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat dan memahami kosakata, tetapi juga memperkuat daya ingat, konsentrasi, serta kemampuan mereka menggunakan mufradat dalam konteks komunikasi nyata.

Implikasi praktis penelitian ini adalah bahwa guru bahasa Arab dapat memanfaatkan *Word Search* sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa era digital. Sedangkan implikasi teoritisnya, penelitian ini memperkaya kajian tentang pembelajaran berbasis permainan dalam konteks pendidikan bahasa Arab di madrasah.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan desain eksperimen dengan kelompok control atau menguji pengaruh *Word Search* terhadap keterampilan berbahasa lainnya seperti membaca dan menulis, agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang efektivitas media ini

DAFTAR PUSTAKA

Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Pada Mahasiswa PBA Universitas Al-Falah Assunniyyah (UAS) Kencong, Jember." *An-Nuqthah* 3 (2): 101–8. <https://doi.org/10.62097/an-nuqthah.v3i2.1513>.