



Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia (IAI AL-AZIS)

<https://journals.iai-alzaytun.ac.id/index.php/siyaqiy>

E-ISSN: 3032-5129

Vol. 2 No. 1 (2025): 10-19

DOI: <https://doi.org/10.61341/siyaqiy/v2i1.012>

Pengaruh Penggunaan Media Permainan Bingo terhadap Peningkatan *Mufradat* Siswa Kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Madani

Aova Fauziah^{1✉}, Dewi Utami², Moh. Mas'ud Arifin³

^{1,2,3}Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia

E-mail: aovafauziah2116@gmail.com^{1✉}, dewi@iai-alzaytun.ac.id², masud@iai-alzaytun.ac.id³

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan Bingo terhadap peningkatan mufradat siswa. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif. Penelitian eksperimen ini dilakukan tanpa adanya kelas pembandingan, mencari tahu kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan berupa media permainan dengan memberikan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 33,08 dan hasil rata-rata nilai posttest sebesar 72,05, dari hasil rata-rata nilai pretest dan posttest terdapat peningkatan sebanyak 38,08 kemudian didapatkan hasil signifikansi sebesar $0,000 < 0,005$ hasil ini dapat menjawab hipotesis dalam penelitian ini dengan kriteria pengujian 95% yakni jika nilai sig kurang dari 0,000 maka terdapat pengaruh terhadap peningkatan mufradat siswa. Dari hasil pengamatan saat pembelajaran banyak siswa yang mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan cepat siswa juga terlihat antusias untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada papan Bingo. Maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media permainan Bingo berpengaruh terhadap peningkatan mufradat siswa. Dan dari hasil uji N Gain score didapat nilai mean sebesar 58,08% yang berarti penggunaan media permainan Bingo cukup efektif terhadap peningkatan mufradat siswa kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Madani Bongas.

Kata Kunci: *media permainan Bingo, mufradat*

Abstract

The purpose of this study is to determine the effect of using Bingo game media on improving students' vocabulary. The research method employed is quantitative. This experimental study was conducted without a comparison class, focusing on assessing students' abilities before and after being treated with the Bingo game media through a test. The findings revealed an average pretest score of 33.08 and an average posttest score of 72.05, indicating an improvement of 38.08. The significance result was $0.000 < 0.005$, which supports the hypothesis of the study with a 95% confidence criterion, meaning if the significance value is less than 0.000, the use of Bingo game media has a significant effect on students' vocabulary improvement. Observations during the learning process showed that many students were able to answer questions quickly and demonstrated enthusiasm in responding to the questions on the Bingo board. Thus, it can be concluded that the use of Bingo game media positively influences students' vocabulary improvement. Additionally, the N Gain score test yielded a mean score of 58.08%, indicating that the use of Bingo game media is moderately effective in improving the vocabulary of third-grade students at Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Madani Bongas.

Keywords: *learning media, Bingo game, mufradat*

PENDAHULUAN

Pada abad ini, penguasaan bahasa Arab menjadi syarat penting memenuhi kebutuhan dunia global yang berkembang pesat. Namun, beberapa siswa yang belajar bahasa Arab masih sulit dalam menguasai bahasa Arab. Sebagian besar siswa tersebut masih minim pengetahuan tentang strategi pembelajaran yang tepat untuk menguasai keterampilan dasar bahasa seperti membaca, menulis, mendengar dan berbicara (Chepa, 2021).

Bahasa Arab merupakan bahasa yang paling unik dan bahasa yang paling kaya dibanding dengan bahasa-bahasa yang ada di dunia. Mulai dari huruf-hurufnya, bentuk hurufnya, perubahan-perubahan bentuk kata dari satu kata menjadi beberapa kata baru lain yang mempunyai makna tersendiri pula, sehingga dikatakan bahwa bahasa Arab mempunyai ciri-ciri dan karakter tersendiri (Razman, 2022). Belajar serta memahami bahasa Arab merupakan salah satu kegiatan yang membutuhkan waktu panjang, kompleks, dan harus berkelanjutan atau diajarkan secara terus-menerus didalam pendidikan, dan bahasa Arab ini adalah bahasa asing sehingga membutuhkan kesadaran yang tinggi untuk meniatkan mempelajarinya. Dalam mempelajari bahasa Arab banyak permasalahan ditemukan seperti masalah ejaan, struktur kata dan kalimat, penggunaan media, *game*, dan masalah metode di dalam kelas *online* maupun tatap muka (Amin, 2021).

Dan proses pembelajaran bahasa kedua atau bahasa asing banyak faktor-faktor yang mempengaruhinya salah satunya adalah sulitnya siswa mengingat *mufradat* kemampuan siswa dalam mengingat *mufradat* itu tergantung pada kualitas pengajaran (Virtual et al., 2021). Juga terdapat beberapa faktor eksternal siswa sulit menguasai pelajaran bahasa Arab yakni dorongan, struktur bahasa, modul, dan desain pengajaran. Agar siswa mampu menguasai dan memahami materi pelajaran bahasa Arab maka dibutuhkan peningkatan *mufradat* yang banyak, dikarenakan jika siswa tidak menguasai *mufradat* yang terdapat pada materi pelajaran maka siswa tidak akan dapat memahami materi yang dipelajarinya (Pauseh et al., 2022).

Menambah *mufradat* adalah bagian terpenting dalam menguasai suatu bahasa, ketika guru ingin memberikan *mufradat* baru kepada siswa di sekolah sangat sekali dibutuhkan sebuah strategi yang tepat misalnya dalam memilih metode, media dan sarana-sarana lain yang dapat membantu menunjang pembelajaran di kelas. Begitupun ketika guru ingin memperkenalkan dan mengajarkan *mufradat* baru kepada siswa sekolah dasar ini diperlukan sekali strategi yang tepat yaitu penggunaan metode dan media yang sesuai dengan keadaan siswa (Pramudita, 2019).

Adapun pembelajaran bahasa Arab yang baik adalah pembelajaran yang aktif (*active learning*), yaitu pembelajaran menekankan media yang dipakai untuk menyampaikan sebuah pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran aktif dapat dilakukan oleh seorang guru atau dosen yang kreatif dan inovatif yang selalu memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran bahasa dan mampu mengumpulkan gagasan atau ide-ide untuk diramu dari hal-hal yang biasa menjadi luar biasa, khususnya dalam mengajarkan kemahiran (*maharah*) berbahasa baik *istima'*, *kalam*, *qira'ah*, maupun *kitabah* (Pramudita, 2019).

Kurangnya penguasaan *mufradat* di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Madani disebabkan dari beberapa faktor, salah satu faktor tersebut ialah ada beberapa siswa yang belum bisa dan belum lancar membaca tulisan arab dikarenakan siswa tidak belajar mengaji

sehingga kurang dalam mengenal huruf-huruf hijaiyyah. Hal ini menjadi problem utama bagi siswa dan guru dalam mengikuti dan mengajarkan pelajaran bahasa Arab.

Sebagaimana diketahui bahwa keberhasilan sebuah pembelajaran terutama bahasa Arab banyak faktor yang mempengaruhinya, tidak hanya pendidik tetapi juga media pembelajaran dan metode pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media pembelajaran memiliki arti yang sangat penting, karena media dapat menjadi perantara saat materi yang disampaikan tidak dipahami oleh peserta didik. Kerumitan materi pelajaran dapat disederhanakan dengan hadirnya sebuah media. Penggunaan media pembelajaran juga dapat memberikan motivasi belajar serta memberikan stimulus kemauan belajar pada diri peserta didik.

Di samping itu, bermain adalah naluri manusia. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, bermain juga memberikan banyak manfaat. Dari kegiatan ini untuk menjalin keakraban hingga aktivitas untuk melemaskan otot dan merilekskan otak. Peran media permainan tidak kalah pentingnya dengan peran kompetensi guru yang memadai dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena media permainan dapat memberikan peluang yang lebih dalam memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal jika dibandingkan dengan proses pembelajaran yang mengabaikan media permainan sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran (Pramudita, 2019).

Berbagai macam permainan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan. Eksperimen permainan diharapkan menjadikan siswa aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, termotivasi dan lebih mudah menerima juga menyerap ilmu pengetahuan sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa. Selain itu, permainan juga dapat menjadikan pembelajaran terasa lebih menarik dan menyenangkan. Siswa yang merasa senang akan menunjukkan adanya minat yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu permainan yang bisa diterapkan dalam pembelajaran adalah permainan Bingo, pelajaran bisa menjadi tidak menjemukan dan siswa akan lebih menaruh perhatian jika guru menjadikannya dalam bentuk permainan Bingo (Silberman, 2016).

Dalam proses belajar dan mengajar bahasa Arab yang baik yakni dengan memberikan pembelajaran yang aktif, yaitu pembelajaran yang menekankan pada media yang digunakan untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan. Proses belajar mengajar yang aktif bisa dilaksanakan oleh seorang dosen, guru atau pendidik yang memiliki kreativitas dan selalu mementingkan suatu prinsip dalam proses belajar mengajar dan memberikan suatu kegiatan yang baru begitu juga dapat mengubah hal-hal yang membosankan atau yang biasa dengan sesuatu yang berbeda atau mengandung keaktifan di dalam kelas (Musfa'ah, et al., 2022).

Pelajaran bahasa Arab di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Madani diajarkan dari kelas II hingga kelas V dengan total waktu 1 jam per satu pekan. Dalam proses pembelajaran bahasa Arab di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Madani guru belum memberikan media yang sesuai dengan kondisi siswa dikarenakan kurangnya fasilitas yang memadai.

Untuk membantu keberhasilan dalam pembelajaran bahasa Arab itu tidak hanya guru saja yang menjadi faktor melainkan media termasuk salah satu faktor agar siswa menerima materi dengan optimal dan media juga dapat membantu siswa yang kesulitan memahami materi pelajaran dan dapat membantu guru dalam menyederhanakan suatu materi yang akan disampaikan dengan adanya media juga siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti

pembelajaran. Guru mempunyai peran ganda dalam proses pembelajaran memfasilitasi komunikasi dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar agar terciptanya lingkungan belajar yang efektif dan bermakna serta dapat mendorong perkembangan siswa secara keseluruhan (Syafeiy, 2024)

Dalam hal ini peran media permainan sangat penting yakni dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena media permainan dapat memberikan peluang yang sangat besar untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dibandingkan dengan proses pembelajaran yang mengabaikan media permainan untuk membantu menunjang keberhasilan belajar mengajar (Pramudita, 2019).

Banyak contoh permainan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran salah satunya yakni permainan Bingo, permainan Bingo ini memiliki suatu keunggulan yakni siswa menjadi lebih aktif, pengaplikasiannya memudahkan siswa untuk mengulang-ulang antara ucapan dan artinya, serta terdapat gambar yang menarik, dan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan. Siswa yang bahagia akan menunjukkan minat yang besar untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran Sehingga membantu siswa dalam menyerap materi (Silberman, 2016).

Berdasarkan dari fenomena-fenomena yang terjadi maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Bingo Terhadap Peningkatan *Mufradat* Siswa (Studi Eksperimen Siswa Kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Madani Bongas)"

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan proses fungsional berupa pengumpulan data, analisis dan interpretasi informasi yang berkaitan dengan objek penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dan menggunakan soal tes sebagai pengumpulan data (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini berdasarkan pendekatannya termasuk penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menjawab permasalahan melalui teknik pengukuran yang cermat terhadap variabel-variabel tertentu, sehingga menghasilkan simpulan-simpulan yang dapat digeneralisasikan. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Madani, berdasarkan tempatnya penelitian ini termasuk penelitian lapangan. Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data secara sistematis berdasarkan kebutuhan penelitian ini (Fitria, 2019).

Jenis penelitian yang akan dilakukan termasuk penelitian eksperimen. Penelitian yang dirancang dengan metode desain pra-eksperimental (non-desain), yaitu belum merupakan eksperimen yang sebenarnya karena masih terdapat variabel luar yang mempengaruhi perkembangan variabel terikat. Bentuk desain dalam penelitian ini dilakukan tanpa adanya kelas pembanding atau disebut juga *one group pretest-posttest*, dalam bentuk desain penelitian ini hanya terdapat satu kelompok atau kelas yang tidak dipilih secara acak, setelah itu dilakukan *pretest* (sebelum diberi perlakuan) menggunakan media permainan Bingo untuk mengetahui keadaan diawal, lalu setelah itu dilakukan *posttest* (sesudah diberi perlakuan) menggunakan media permainan Bingo untuk mengetahui keadaan setelahnya (Pramudita, 2019).

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, data yang ingin penulis peroleh dapat diklasifikasikan sebagai berikut.

1. Data tentang kemampuan hasil awal siswa sebelum diberi perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media permainan Bingo dan sumber datanya adalah hasil *pretest* siswa.
2. Data tentang kemampuan hasil akhir siswa sesudah diberi perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media permainan Bingo dan sumber datanya adalah hasil *posttest* siswa.

Oleh karena itu, untuk mempermudah penyusunan dalam mengumpulkan data, maka penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Observasi, digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati proses belajar mengajar *mufradat*. Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai tingkat penguasaan *mufradat* siswa dan media yang digunakan dalam pengajaran *mufradat* di kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Madani.

Tes suatu alat yang sudah distandarisasi untuk mengukur salah satu sifat, kecakapan, atau tingkah laku. Instrumen berupa tes ini dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi. Hasil terbiasanya diolah secara kuantitatif. Dalam penelitian ini tes yang diberikan adalah tes awal dan tes akhir pada kelas eksperimen tes yang diberikan adalah tes tertulis soal pilihan ganda sebanyak 8 soal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Prasyarat Analisis

Sebelum peneliti melakukan uji hipotesis ada syarat yang harus dilakukan yakni dengan menguji normalitas dari nilai *pretest* dan *posttest*. Uji prasyarat adalah uji yang harus dipenuhi sebelum melanjutkan ke tahap uji hipotesis, uji ini dilakukan guna mengetahui apakah analisis data untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak dengan menggunakan statistik parametik.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan agar data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang mempunyai distribusi normal (Deli et al., 2022). Setelah mendapatkan data nilai tes maka perlu diuji apakah data tersebut sebarannya kepada populasi berdistribusi normal atau tidak, untuk mengukur nya peneliti menggunakan SPSS 22 yakni dengan metode *shapiro wilk* dan *kolmogorof smirnov* dengan signifikan sebesar 0,05. Kriteria sebagai berikut Ho dinyatakan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan Hi menyatakan bahwa sampel berasal dari populasi yang tak terdistribusi normal, dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05 menggunakan program SPSS versi 22.0. Hasil uji normalitas berikut ini:

Tabel 4. 1 Uji Normalitas Data dengan Shapiro Wilk dan Kolmogorof Smirnov

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest</i>	,159	17	,200*	,906	17	,086
<i>Posttest</i>	,141	17	,200*	,901	17	,071

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

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil pengujian pada tabel 4.13 maka didapat nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* dari metode *shapiro wilk* sebesar 0,86 & 0,71 b) dan juga didapat nilai signifikansi dari metode *kolmogorof smirnov* sebesar 0,200 & 0,200 itu berarti data hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* dinyatakan terdistribusi normal dikarenakan nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05.

4.2.3 Uji Paired Sample Test

Uji paired sample t-test atau disebut juga uji t berpasangan analisis data yang akan dilakukan yaitu untuk mengetahui adakah perbedaan yang signifikan dari nilai *pretest* dan *posttest* setelah nilai *pretest* dan *posttest* terdistribusi normal. Uji t berpasangan ini adalah uji yang dapat digunakan jika suatu perlakuan tidak memiliki kelas pembanding. uji ini juga yang akan menjawab hipotesis pada penelitian ini

Ha = Terdapat pengaruh penggunaan media permainan Bingo terhadap peningkatan *mufradat* siswa kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Madani Bongas.

Ho = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media permainan Bingo terhadap peningkatan *mufradat* siswa kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Madani

Berikut hasil pengujian hipotesis menggunakan SPSS 22:

Tabel 4. 2 Output Uji Paired Sample T-test

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Pretest</i>	33,0882	17	16,50117	4,00212
	<i>Posttest</i>	72,0588	17	22,32983	5,41578

Dapat kita lihat pada tabel 4.6 , gambaran ringkasan hasilnya dari dua sampel yang sudah diteliti oleh peneliti teliti yaitu variabel *pretest* dan *posttest* . nilai *pretest* mendapat rata-rata sebesar 33,08 dan nilai rata-rata *posttest* mendapat 72,05.

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	<i>Pretest & Posttest</i>	17	,360	,156

Berdasarkan tabel 4.6 diperoleh korelasi antara dua variabel yang menghasilkan angka 0,360 dengan nilai probabilitas jauh dibawah 0,05 (dilihat dari nilai signifikansi output yang 0,156) ini menyatakan bahwa korelasi antar nilai *pretest* dan nilai *posttest* (sebelum dan setelah diberikan perlakuan) adalah sangat erat dan benar-benar berhubungan secara nyata.

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	Pretest							
1	-	-38,97059	22,48365	5,45309	-50,53062	-27,41056	-7,147	16
	Posttest							,000

Dari hasil uji analisis data pada tabel di atas yang akan peneliti jadikan acuan untuk menjawab hipotesis, maka diperoleh nilai yang akan digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian yakni nilai $t = -7,147$ $df = 16$; dan $sig. = 0,000$. Dari tabel tersebut juga diketahui nilai t_{hitung} bernilai negatif yaitu sebesar $-7,147$. t_{hitung} bernilai negatif disebabkan nilai rata-rata peningkatan *mufradat* sesudah penggunaan media permainan Bingo lebih tinggi dari pada nilai rata-rata peningkatan *mufradat* sebelum penggunaan media permainan Bingo. Dan analisis pada penelitian ini, walaupun nilai t_{hitung} mendapat nilai negatif akan tetapi nilai negatif tersebut bermakna positif atau terdapat pengaruh terhadap peningkatan *mufradat* setelah diterapkannya media permainan Bingo ini. Dan untuk hasil nilai sig nya pun kurang dari 0,05 maka hipotesis H_0 ditolak dan Hipotesis H_a diterima.

Dasar pengambilan keputusan menurut Sasono (2019).

1. Jika nilai $Sig (2 \text{ tailed}) < 0,05$ maka terdapat pengaruh penggunaan media permainan Bingo terhadap peningkatan *mufradat* siswa karena adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*.
2. Jika nilai $Sig (2\text{-tailed}) > 0,05$, maka terdapat pengaruh penggunaan media permainan Bingo terhadap peningkatan *mufradat* siswa karena adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*.

4.2.3 N-Gain Score

Uji Ini bertujuan untuk mengetahui apakah metode atau perlakuan yang diterapkan efektif atau tidak dengan cara menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*. Uji *N-Gain* score dapat digunakan ketika ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Adapun rumus yang digunakan dalam perhitungan *N-Gain Score* adalah sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Hasil perolehan nilai *gain score* selanjutnya dapat dikategorikan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 4. 3 Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain

Presentasi (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Tabel 4. 4 Output Uji N-Gain Score

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation

Ngain_Score	17	,20	1,00	,5808	,29182
Ngain_Persent	17	20,00	100,00	58,081 2	29,18227
Valid N (listwise)	17				

Pada tabel 4.8 ini terlihat bahwa nilai *n gain score* (menggunakan media permainan Bingo) yang diperoleh adalah sebesar 58,08% termasuk dalam kategori cukup efektif karena presentase yang didapatkan lebih dari 56 % maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan Bingo cukup efektif terhadap peningkatan *mufradat* siswa kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Madani.

4.3 Pembahasan

Hasil penelitian yang telah diolah dan dideskripsikan pada bagian sebelumnya digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Apakah penggunaan media permainan Bingo berpengaruh terhadap peningkatan *mufradat* siswa di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Madani?

Penelitian dilakukan melalui tes di kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Madani sebagai sampel, subyek penelitian ini berjumlah 17 siswa 10 peserta didik laki-laki dan 7 peserta didik perempuan. Proses pelaksanaan pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Madani menggunakan media permainan Bingo saat penyampaian materi bahasa Arab. Eksperimen ini dilakukan selama 4 pekan yaitu sebanyak 4 kali pertemuan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada proses penelitian, pertama-tama peneliti memberikan tes awal terhadap siswa sebelum diberi perlakuan menggunakan media permainan Bingo dan memberikan tes akhir setelah diberikan perlakuan menggunakan media permainan Bingo. Berdasarkan hasil penelitian mengenai perbandingan nilai statistik menunjukkan bahwa jumlah sampel yaitu 17 orang, nilai *pretest* untuk nilai terendah yaitu 12,50 dan nilai tertinggi yaitu 62,50. Nilai *posttest* untuk nilai terendah yaitu 37,50 dan nilai tertinggi yaitu 100 rata-rata *pretest* 33,08 dan rata-rata *posttest* 72,05.

Berdasarkan hasil penelitian ini penggunaan media permainan Bingo berpengaruh terhadap peningkatan *mufradat* siswa karena dapat terlihat dari nilai rata-rata siswa sesudah diberi perlakuan lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum diberi suatu tindakan berupa media permainan Bingo begitupun saat pengerjaan *posttest* siswa lebih cepat menyelesaikannya dibandingkan saat *pretest*. Dan saat penggunaan media ini siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran banyak siswa yang mampu menjawab saat diberi pertanyaan dibandingkan dengan pertemuan kedua saat sebelum menggunakan permainan Bingo siswa tidak ada yang bisa menjawab satupun pertanyaan yang diberikan oleh peneliti.

Hasil yang diperoleh dari uji-t diketahui bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$, maka kita dapat simpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar bahasa Arab pada data nilai sebelum menggunakan media permainan Bingo (*pretest*) dan sesudah menggunakan media permainan Bingo (*posttest*). Ini berarti hipotesis dalam penelitian diterima, yakni ada hubungan positif antara media permainan Bingo terhadap peningkatan

mufradat siswa pada mata pelajaran bahasa Arab kelas III di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Madani Bongas Pentil Indramayu.

Menurut Safitri & Marlina (2020) permainan Bingo dapat membantu anak untuk mengingat. Juga permainan Bingo merupakan suatu permainan tradisional yang menjadi *favorite* dalam kelas. Maka permainan Bingo merupakan proses pembelajaran berdampak positif untuk menciptakan suasana menyenangkan, sehingga anak dapat memahami dan mengerti akan pentingnya suatu kegiatan tersebut bagi dirinya dan dapat memberikan pengaruh untuk meningkatkan pengetahuan anak.

2. Apakah penggunaan media permainan Bingo efektif untuk meningkatkan *mufradat* siswa di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Madani?

Penggunaan media permainan Bingo juga cukup efektif digunakan dalam pembelajaran *mufradat* dan juga cukup efektif untuk meningkatkan hafalan *mufradat* siswa karena guru dituntut agar kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, ini terbukti dari hasil observasi atau pengamatan di kelas III selama pembelajaran berlangsung. Dan juga didapat hasil dari uji analisis *N-Gain Score* yang memperoleh hasil perhitungan sebesar 58,08% termasuk dalam kategori cukup efektif karena presentase yang didapatkan lebih dari 56 % maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan Bingo cukup efektif terhadap peningkatan *mufradat* siswa kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Madani. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Safitri & Marlina (2020) bahwa permainan Bingo efektif dalam meningkatkan pengetahuan anak, menciptakan suasana belajar menjadi menarik dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dan analisis serta hasil penelitian yang peneliti lakukan di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Madani, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media permainan Bingo berpengaruh terhadap peningkatan *mufradat* siswa serta memberi peningkatan yang signifikan. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil *mean* (rata-rata) *post-test* yang mengalami kenaikan sebesar 38,08 poin. Dan diperoleh juga hasil analisis data menggunakan uji-t berpasangan dengan tingkat kepercayaan 95% maka didapat nilai *sig.* (2) 0,000 kurang dari 0,005 yang berarti jawaban dari hipotesis dalam penelitian ini yakni H_a diterima dan H_o ditolak. Maka bisa disimpulkan bahwa penggunaan media permainan Bingo berpengaruh terhadap peningkatan *mufradat* siswa kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Madani.

Penggunaan media permainan Bingo juga cukup efektif digunakan dalam pembelajaran *mufradat* dan juga cukup efektif untuk meningkatkan hafalan *mufradat* siswa karena guru dituntut agar kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. ini terbukti dari hasil observasi atau pengamatan di kelas III selama pembelajaran berlangsung. Dan juga didapat hasil dari uji analisis *N-Gain Score* yang memperoleh hasil perhitungan sebesar 58,08% termasuk dalam kategori cukup efektif karena presentase yang didapatkan lebih dari 56 % maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan Bingo cukup efektif terhadap peningkatan *mufradat* siswa kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Madani.

DAFTAR RUJUKAN

Amanah Noor Pauseh, Nanda Nurul Azmi, A. P. (2022). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan

- Belajar Bahasa Arab Serta Solusinya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab. *Armala*, 47–56.
- Anwar Sadit, Sri Wahyuningsih, Dan N. T. C. (2020). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata (Mufradat) Bahasa Arab Melalui Media Whatsapp Pada Siswa Kelas Xi-B Madrasah Aliyah Darul Hikmah Kota Bima. *Al- Af'idah*, 4(2), 30–43.
- Chang, W.-L. (2023). *Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Belajar Melalui Gamifikasi*. 19, 63–89. <https://Www.Proquest.Com/Scholarly-Journals/Improving-Learning-Motivation-Engagement-Through/Docview/2922164915/Se-2?Accountid=215586>
- Strategy/Docview/2628519320/Se-2?Accountid=215586
- Dewi, N. F., Victoria, D. C., & Anita, I. (2019). Penerapan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dalam Pembelajaran Kosa Kata Benda Bahasa Inggris Kelas 4 Sekolah Dasar. *Educare*, 17(1), 28–33. [Http://Jurnal.Fkip.Unla.Ac.Id/Index.Php/Educare/Article/View/238](http://Jurnal.Fkip.Unla.Ac.Id/Index.Php/Educare/Article/View/238)
- Fatirul, A. N. (2021). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran*. Pascal Book.
- Fitria, R. N. (2019). *Pengaruh Latar Belakang Pendidikan Siswa Terhadap Prestasi Belajar Qur'an Hadits Di Mts Raden Paku Wringinanom Gresik*.
- Ismail Nawawi. (2019). *Instrumen Bidang Penelitian*.
- Jailani, M. S. (2023). *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif*. 1, 1–9.
- Jaimah. (2021). *Final Test Belajar Pembelajaran*. <https://Www.Proquest.Com/Working-Papers/Final-Test-Belajar-Pembelajaran/Docview/2587270475/Se-2?Accountid=215586>
- Kemp & Dauton. (1985). *Planning Producing Instructional Media*. Harper & Row.
- Levie & Lentz. (1982). *Effects Of Text Illustration: A Riview Of Research, Educational Communication And Technology*.
- Muh. Arif, E. W. M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Balai Insan Cendikia Mandiri.
- Nasrulloh, M. F., Nasoih, A. K., Satiti, W. S., & Khansa, S. (2020). Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Pelatihan Dan Permainan Bahasa Arab. *Jurnal Pengabdian Pendidikan*, 1(1).
- Nidia Siriani, Risnita, M. S. J. (2023). Konsep Populasi Dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Ihsan*.
- Pramudita, H. (2019). *Eksperimentasi Media Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas Iv Sd Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran*. 1(2), 149–164. <https://Doi.Org/10.18196/Mht.130>
- Safitri, M. M., & Marlina, S. (2020). *Efektivitas Permainan Bingo Dalam Menstimulasi Kemampuan Konsep Bilangan Anak*. 4, 1361–1373.
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. K. S. (2020). *Instrumen Penelitian*. Mahameru Press.