KITABA : Journal of Interdisciplinary Arabic Learning, 01 (01): 12 - 21 (2023)
DOI: 10.18860/kitaba.v1i1.21169

Magister Pendidikan Bahasa Arab
Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang, Indonesia

KITABA
JOURNAL OF INTERDISCIPLINARY ARABIC LEARNING

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PERMAINAN TEBAK GAMBAR BERBASIS ANDROID DALAM MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA ARAB

Muhammad Rajiv Muwafi [1]*, R. Taufiqurrochman [2]
[1,2] Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

Article History:
Received : February 24 , 2023
Revised : March 15, 2023
Accepted : March 27, 2023
Published : March 30, 2023

Keywords:
Effectiveness, Guess the Picture, Android, Vocabulary

*** Correspondence Address:**
rajivmuwafi1987@gmail.com

Abstract: In learning a foreign language such as Arabic, vocabulary is a very important aspect. This study discusses an android-based picture guessing game in increasing the Arabic vocabulary of MI Hasyim Asyari Jember students. The purpose of this study was to determine the effectiveness or not of the Android-based picture guessing game in increasing vocabulary. The object is students of class II MI Hasyim Asyari Jember. This research is included in the pre-experimental research because it only uses one class as the experimental class as well as the control class. The design used was one group design pre-test post-test. Researchers used the data method in the form of a test with ten multiple choice questions. Based on the results of the pre test and post test, the average pre test result was 61.5 and the post test average was 83.5. In addition, the calculated t value is greater than t table so that H0 is rejected and Ha is accepted. So, an android-based picture guessing game can be said to be quite effective in increasing the vocabulary of grade II students with a percentage of 65.75%.

INTRODUCTION | مقدمة | PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia sempat mengalami masa sulit karena adanya pandemi. Saat itu seluruh kegiatan belajar mengajar hanya dapat dilakukan dalam jaringan (online). Pandemi juga mendorong masyarakat lebih mengenal teknologi yang semakin berkembang pesat. Suasana belajar di kelas mengalami perubahan secara tidak langsung. Namun rasa bosan tetap dirasakan oleh peserta didik. Setiap hari peserta didik harus duduk di depan gadget sambil mendengarkan penjelasan pengajar. Maka dari itu siswa memerlukan hiburan di sela pembelajaran guna mengurangi rasa bosan belajar.

Permainan merupakan salah satu hiburan yang tidak asing dan dapat dilakukan semua kalangan baik anak-anak ataupun dewasa. Permainan dapat berbentuk permainan tradisional atau modern. Di zaman sekarang anak-anak lebih sering bermain permainan modern. Permainan modern adalah permainan yang dilakukan di dalam rumah dengan menggunakan gadget. Banyak dari peserta didik lebih menyukai permainan modern ini, karena mudah diakses dan dapat dilakukan dimanapun serta kapanpun. Hampir seluruh peserta didik saat ini sudah memiliki gadget sendiri.

Dilihat dari hasil statistik global terkait pengguna gadget, sebanyak 3,3 miliyar orang didunia menggunakan gadget android (Ash, 2023). Indonesia menduduki posisi keempat dengan jumlah pengguna sebanyak 192,15 juta (Sartina, 2023). Hal ini diperkuat dengan hasil data dari Badan Pusat Statistik bahwa 67,88% penduduk Indonesia sudah memiliki gadget mulai dari usia diatas lima tahun (Adi, 2023).

Para pengguna lebih banyak memanfaatkan gadget untuk jejaring internet. Sekitar 212,9 juta orang menggunakan internet untuk bermain game. Melihat situasi ini, permainan yang banyak digemari oleh pengguna dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif. Salah satu permainan yang mudah digunakan adalah permainan tebak gambar. Tebak gambar bisa diterapkan pada mata pembelajaran apapun seperti pembelajaran bahasa Arab. Di Indonesia, bahasa Arab dianggap sebagai bahasa asing yang mana perlu adanya media sebagai alat bantu. Media inilah yang akan menarik dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Karena belajar bahasa Arab sama dengan belajar bahasa asing lainnya yakni harus menguasai kosakata sebanyak mungkin. Jika kosakata yang dimiliki hanya sedikit, peserta didik akan mengalami kesulitan memahami pelajaran.

Pemilihan permainan ini pernah dilakukan oleh Zuhrotul Mufidah dan M. Badrus (2022) bahwa penggunaan permainan tebak gambar dapat meningkatkan pemahaman mufrodat siswa di Surabaya. Selain itu, Miftahul Janah dan Afif Kholisun Nashoih (2022) juga menggunakan permainan lain seperti Crossword Puzzle dalam pembelajaran bahasa Arab. Hal serupa dijelaskan oleh Jasmine Syaharani dan Syihabuddin (2022) bahwa permainan lain seperti uno stacko mission dapat bekerja secara efektif dalam peningkatan keterampilan berbicara peserta didik. Dari berbagai penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa banyak permainan yang dapat dilakukan guna menunjang keefektifan kegiatan belajar mengajar. Berbagai permainan dapat diterapkan dalam empat keterampilan bahasa dan aspek-aspek lainnya.

Dibanding dengan penelitian yang pernah ada, penelitian ini berbeda. Permainan pada penelitian ini lebih memanfaatkan teknologi yang ada. Permainan tebak gambar yang dikaitkan dengan gadget android sehingga lebih terkesan modern dan menarik peserta didik untuk mengunduh dan memainkannya. Maka penelitian ini bertujuan untuk melihat seberapa efektif permainan tebak gambar dalam meningkatkan kosakata peserta didik kelas II MI Hasyim Asyari Jember.

METHOD | منهج | METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif diartikan sebagai proses menghasilkan suatu penjelasan yang diinginkan dengan menggunakan data berupa angka sebagai alatnya (Deni, 2014). Sedangkan metode yang tepat untuk digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Peneliti memilih metode ini karena ingin menguji apakah terdapat pengaruh antar variable yang ada. Hal ini dibenarkan oleh Sugiyono (2018) bahwa penelitian eksperimen digunakan untuk mencari adanya pengaruh tertentu dalam keadaan yang terkendali.

Desain yang dipilih adalah pre-experimental design dengan jenis *one group pre-test post-test design*. Terdapat tiga tahap dalam desain penelitian ini. Pertama yakni tes yang dilakukan sebelum adanya perlakuan (pre-test). Kemudian dilakukannya *treatment* untuk melihat hasil belajar peserta didik. Dan terakhir adalah tes yang dilakukan setelah adanya perlakuan (*post-test*). Desain ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kosakata bahasa Arab setelah menggunakan permainan tebak gambar berbasis android sebagai media pembelajaran. Berikut merupakan Tabel desain penelitian one group prettest-posttest (Sugiyono, 2016).

Tabel 1. Desain penelitian *one group pre test - post test*

Pre Test	Treatment	Post Test
O_1	X	O_2

O_1 :Tes awal (pre test) sebelum perlakuan dilakukan

X :Perlakuan (treatment) terhadap kelompok eksperimen yaitu menggunakan permainan tebak gambar berbasis android untuk meningkatkan kosakata bahasa Arab

O_2 :Tes akhir (post test) setelah perlakuan diberikan

Dalam pengambilan sampel, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling.* Dengan teknik ini dapat menentukan jumlah sampel dengan pertimbangan yang sudah ditentukan (Sugiyono, 2016). Untuk memainkan permainan tebak gambar berbasis android ini perlu adanya kemampuan menguasai kosakata bahasa Arab dan menguasai penggunaan android. Maka sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas II MIHasyim Asyari Jember dengan jumlah 20 orang. Melalui instrument berupa tes, 20 peserta didik tersebut akan diuji untuk mengetahui kemampuan kosakata bahasa Arab mereka. Peneliti menggunakan tes berjumlah sepuluh soal pilihan ganda.

Hasil tes tersebut akan dianalisis menggunakan uji berpasangan. Dikatakan uji berpasangan karena sampel yang digunakan untuk pre test dan post test sama dengan hipotesis H0= tidak adanya peningkatan kosakata bahasa Arab dari nilai pre test ke post test setelah dilakukan perlakuan, dan Ha= terjadi peningkatan kosakata bahasa Arab dari nilai pre test ke post test setelah dilakukan perlakuan. Ha akan diterima apabila nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$), dan akan ditolak apabila sebaliknya.

RESULTS | نتائج | TEMUAN

Permainan Tebak Gambar

Bermain adalah salah satu kegiatan yang dapat dilakukan oleh siapapun, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Tujuan dari bermain adalah merasakan kesenangan dan kebahagiaan serta dapat meningkatkan perkembangan baik secara motorik atau kognitif terutama pada usia anak (Sri, 2021). Dalam bermain tidak menuntut adanya hasil akhir. Namun dengan bermain anak dapat mengeksplor sekitar serta menemukan hal yang baru.

Permainan tebak gambar berbasis android pertama kali diciptakan oleh Lukis Cinderan dan Irwanto Widyatri. Gambar yang berisi tebakan tersebut berasal dari kegemaran Lukis menggambar sejak SD. Hingga ditahun 2013, permainan tebak gambar diunduh hingga 10 juta pengguna dan bisa digunakan pada IOS atau android (Guntoro, 2023). Menurut Dewi Siti Khotijah (2021), permainan tebak gambar adalah kegiatan menebak suatu kata yang sesuai dengan gambar yang ada. Harapan dari permainan ini adalah pengguna dapat terus berkembang sesuai dengan usianya.

Dengan permainan ini pengguna dapat menggunakannya untuk mengasah otak. Karena dalam memainkannya pengguna harus teliti dan memutar otak untuk menemukan jawaban yang dimaksud. Jika jawaban salah, maka pengguna tidak dapat melanjutkan ke level selanjutnya. Gambar yang disajikan setiap levelnya juga berbeda-beda. Selain itu, semakin jauh levelnya, gambar yang harus ditebak juga bertambah sulit. Dari tantangan inilah para pengguna diharapkan agar tidak mudah menyerah.

Sampai saat ini permainan tebak gambar pada gawai android sudah banyak macamnya. Contohnya pada aplikasi *QuickApp Ninja*. Aplikasi ini mempunyai tiga macam pilihan permainan yakni *guess the picture, tiles,* dan *4 pics 1 word.* Ketiga permainan ini sama-sama berfungsi untuk

menebak gambar. *QuickApp Ninja* menjadi salah satu platform yang digemari untuk membuat game android. Hal ini karena penggunaannya yang mudah dan tidak memerlukan pengetahuan tentang coding. Selain itu, pengguna bisa mengaksesnya di smartphone ataupun website resmi secara gratis (Sheida, 2023).

QuickApp Ninja, menurut Maharani (2022) memiliki beberapa karekteristik yang menonjol seperti:

1) Konten Multibahasa. Bahasa yang disediakan untuk membuat konten berjumlah lebih dari 20 bahasa.
2) Fitur Reskin-Close. Dengan fitur ini pengguna dapat menduplikat game yang sudah ada untuk membuat yang baru.
3) Paket Media. Aplikasi ini sudah menyediakan semua grafis yang diperlukan ketika mengupload ke Google Play Store seperti ikon permainan, gaya screenshoot dan lain-lainnya.
4) Tingkat Permainan di Cloud. Level yang sudah ditambahan akan tersimpan di cloud dan pengguna bisa mengunduh sendiri jika menginginkannya.
5) Dapat menerjemahkan konten permainan ke bahasa lain.
6) Desain yang digunakan unik sehingga menarik perhatian.

Pada dasarnya cara bermain permainan ini cukup mudah, pemain hanya perlu menebak gambar yang muncul dilayar gadget. Permainan ini juga dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Para pemain hanya perlu memikirkan jawaban dan menebak gambar tersebut dengan menekan huruf yang sudah disediakan secara acak. Jika mengalami kesulitan saat menjawab, pemain dapat menggunakan bantuan. Bantuan ini hanya berupa satu huruf awal. Jawaban yang benar akan mendapatkan satu koin dan bisa melanjutkan level berikutnya. Jadi pemain diharapkan sudah mepelajari kosakata yang ada pada bahan ajar agar memudahkan dalam bermain,

Gambar 1. Permainan Tebak Gambar



Android

Android merupakan sistem operasi berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi yang berfokus untuk digunakan pada perangkat mobile (Putra, 2016). Sejalan dengan pendapat Satyaputra dan Aritonang (2016) bahwa android merupakan sistem operasi untuk *smartphone* dan *tablet*. Android juga memperbolehkan para pengembang untuk membuat game mereka sendiri atau memodifikasinya. Hal ini dikarenakan sistem operasi pada android adalah open source.

Android sendiri berasal dari perusahan kecil bernama *Android Inc.*Perusahan ini didirikan pada bulan Oktober 2003 oleh Andy Rubin, Rich Miner, Chris White dan Nick Sears. Ditahun 2005 *Google* membeli dan mengakuisisi *Android Inc*. Dalam pengembangan android dan melahirkan standar intik perangkat mobile maka beberapa perusahaan membuat aliansi (Open Handset Alliance) pada tahun 2007.

Pertama kali sistem operasi android dikembangkan adalah untuk perangkat kamera. Namun respon dari perangkat ini tidak banyak. Karena ini pengembangan android dialihkan kepada perangkat mobile seperti smartphone, computer, tablet. Ditahun 2008, *Google* mengeluarkan ponsel android pertama yang diberi nama HTC Dream. Versi android yang digunakan adalah 1.0 dengan nama alpha (astro). Versi android lainnya pun mulai dirilis untuk memperbaiki kekurangan sebelumnya. Uniknya, semua kode nama android berasal dari nama makanan yang diurutkan sesuai abjad (Ristianingtyas, 2013). Sampai ditahun 2023, android sudah mengeluarkan 20 versi. Berikut versi android dari awal hingga sekarang (Yudisthira, 2023).

Table 2. Versi Android

Code Name	Version Number	Initial Release Date
Alpha	1.0	23 September 2008
Beta	1.1	29 Februari 2009
Cupcake	1.5	27 April 2009
Donut	1.6	15 September 2009
Eclair	2.0-2.1	26 Oktober 2009
Frozen Yoghurt (Froyo)	2.2	20 Mei 2010
Gingerbread	2.3	6 Desember 2010
Honeycomb	3.0-3.2	22 Februari 2011
Ice Cream Sandwich	4.0	18 Oktober 2011
Jelly Bean	4.1-4.3	9 Juli 2012
Kitkat	4.4	31 Oktober 2013
Lollipop	5.0	12 November 2014
Marshmallow	6.0	5 Oktober 2015
Nougat	7.0-7.1	22 Agustus 2016
Oreo	8.0-8.1	21 Agustus 2017
Pie	9	6 Agustus 2018
Q	10	3 September 2019
Red Velvet Cake	11	8 September 2020
Snow Cone	12	4 Oktober 2021
Tiramisu	13	10 Februari 2022

Source: https://www.bhinneka.com/blog/urutan-android/

Kosakata Bahasa Arab

Di Indonesia, bahasa Arab menjadi mata pelajaran bahasa asing yang diajarkan di sekolah mulai dari Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs) dan Madrasah Aliyah (MA). Semua kurikulumnya sudah tercantum dalam Keputusan Menteri agama (KMA) No. 183 tahun 2019. Pembahasan yang selalu diajarkan pertama setiap babnya adalah kosakata (*mufrodat*). Hal ini dikarenakan *mufrodat* menjadi salah satu elemen penting agar peserta didik dapat menguasai bahasa Arab dengan mudah (Qodariyah, 2016). Pendapat ini sejalan dengan Fajriah (2015) yang mengatakan bahwa kosakata menjadi hal pertama dan paling dasar yang harus dipelajari dan diperluas sebagai syarat mempelajari bahasa Arab.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kosakata berarti juga pembendaharaan kata (Siti Nurfaizah, 2017). Kosakata juga diartikan sebagai kumpulan kata yang dapat dimengerti orang lain sehingga menjadi bahasa. Semakin banyak kosakata yang dipunya maka semakin menunjukkan betapa terampil seseorang tersebut dalam berbahasa.

Menurut Sakinah (2018) terdapat tiga hal penting yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran kosakata. dalam pembelajarannya. *Pertama,* kosakata tidak dapat berdiri sendiri. Meskipun menjadi elemen terpenting namun kosakata sangat erat hubungannya dengan keempat keterampilan berbahasa. *Kedua,* makna setiap kata memiliki batasan tersendiri, tergantung dengan konteks kalimatnya. *Ketiga*, kosakata dalam pembelajaran bahasa Arab memiliki tingkatan kesukaran yang berbeda-beda.bahasa Arab sendiri mengklasifikasikan kata menjadi tigi yakni *isim* (kata benda)*, fi'il* (kata kerja)*,* dan *huruf* (kata tidak sempurna yang membutuhkan kata lain) (Kaharuddin, 2013).

Data Hasil Pre test dan Post tes

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen berupa tes yakni pre test dan post test. Data yang diperoleh akan memberi pandangan terkait pengaruh penggunaan permainan tebak gambar berbasis android terhadap peningkatan kosakata bahasa Arab. Selain itu, dari data tersebut juga peneliti memperoleh data peningkatan peserta didik. Seluruh data dilakukan dengan cara perhitungan secara manual. Nilai pre test dan post test peserta didik kelas II MI Hasyim Asyari Jember ditampilkan pada tabel 3 berikut:

Table 3. Nilai Pre Test dan Post Test

No.	Nama	Pre-test	Post-test
1.	Ardiansyah Ashka	60	80
2.	Durrotun Nafisah	60	90
3.	Dwi Anti Arifani	80	100
4.	Dzakira Talita Zahra	50	70
5.	Dzaky Ramdhani	50	80
6.	M. Alfian Hasan	50	90
7.	Maharani Eka Dwi	60	80
8.	Mikhyla Flo We Cha	90	100
9.	Muhammad Eldanish	90	100
10.	Muhammad Ilham	60	90
11.	Natasha Ilayya Rohmah	60	80
12.	Niken Mikaila Pratiwi	40	70
13.	Nizam Andy	50	80
14.	Rahmat Hidayat	80	90
15.	Sayyidah Aisyah	60	70
16.	Shalsabila Valencia	70	80
17.	Siti Khoiriyyah	40	70
18.	Siti Azizah	40	80
19	Wahyu Zahra	60	80
20.	Zahra Putri	80	90
	Jumlah	**1230**	**1670**
	Mean	**61,5**	**83,5**
	Median	**60**	**85**
	Modus	**60**	**80**

Dari tabel 3 dapat disimpulkan bahwa sampel yang digunakan berjumlah 20 orang (n). Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 61,5 dengan median 60 dan modus 60. Sedangkan nilai rata-rata *post-test* yakni 83,5, median 85 dan modusnya adalah 80.

DISCUSSION | مناقشة | DISKUSI

Analisis Data

Uji T digunakan untuk mengetahui apakah ada atau tidak pengaruh permainan tebak gambar berbasis android dalam meningkatkan kosakata bahasa Arab peserta didik kelas II MI Hasyim Asyari Jember. Taraf signifikan yang digunakan adalah 5%. Hipotesis penelitian ini ialah adanya pengaruh

penggunaan permainan tebak gambar berbasis android dalam meningkatkan kosakata bahasa Arab. Dalammenguji hipotesis tersebut,peneliti menggunakan uji t secara manuak. Perhitungan uji t dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 4. Uji T

Sampel	Pre-test	Post-test	di	xd	x^2d
1	60	80	20	3,5	12,25
2	60	90	30	-6,5	42,25
3	80	100	20	3,5	12,25
4	50	70	20	3,5	12,25
5	50	80	30	-6,5	42,25
6	50	90	40	-16,5	272,25
7	60	80	20	3,5	12,25
8	90	100	10	13,5	182,25
9	90	100	10	13,5	182,25
10	60	90	30	-6,5	42,25
11	60	80	40	-16,5	272,25
12	40	70	30	-6,5	42,25
13	50	80	30	-6,5	42,25
14	80	90	20	3,5	12,25
15	60	70	10	13,5	182,25
16	70	80	10	13,5	182,25
17	40	70	30	-6,5	42,25
18	40	80	40	-16,5	272,25
19	60	80	20	3,5	12,25
20	80	90	10	13,5	182,25
Jumlah	**1230**	**1670**	**470**	**-3,5**	**2055**
Mean	**61,5**	**83,5**	**23,5**	**-0,175**	**102,75**

Penjelasan dari tabel 4 adalah sebagai berikut:

1. Nilai d (gain) berasal dari nilai post test dikurangi nilai pre test
2. Jumlah deviasi skor gain terhadap rata-rata (∑d)= 470
3. Rata-rata dari gain (Md)= 23,5
4. Jumlah kuadrat deviasi skor gain terhadap rata-rata ($\sum x^2d$)= 2055
5. Nilai t hitung

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N\,(N-1)}}}$$

$$t = \frac{23,5}{\sqrt{\frac{2055}{20\,(20-1)}}}$$

$$t = \frac{23,5}{\sqrt{5,41}}$$

$$t = \frac{23,5}{2,33}$$

$$t = 10,09$$

6. Nilai db = n-1

   db = 20-1

   db = 19

7. Nilai t tabel pada taraf signifikan 5% = 2,093

Untuk melihat kriteria efektivitas permainan tebak gambar berbasis android, peneliti melakukan olah data menggunakan normalized data. Berikut tabel perhitungan N-Gain:

Table 5. Nilai Efektivitas

Sampel	T1	T2	d	Smax (100) -T1	G ($\frac{d}{Smax-T1}$)	%
1	60	80	20	40	0,5	50
2	60	90	30	40	0,75	75
3	80	100	20	20	1	100
4	50	70	20	50	0,4	40
5	50	80	30	50	0,6	60
6	50	90	40	50	0,8	80
7	60	80	20	40	0,5	50
8	90	100	10	10	1	100
11	90	100	10	10	1	100
10	60	90	30	40	0,75	75
11	60	80	40	40	1	100
12	40	70	30	60	0,5	50
13	50	80	30	50	0,6	60
14	80	90	20	20	1	100
15	60	70	10	40	0,25	25
16	70	80	10	30	0,33	33
17	40	70	30	60	0,5	50
18	40	80	40	60	0,67	67
19	60	80	20	40	0,5	50
20	80	90	10	20	0,5	50
Jumlah	**1230**	**1670**	**470**	**770**	**13,15**	**1315**
Mean	**61,5**	**83,5**	**23,5**	**38,5**	**0,6575**	**65,75**

Tabel 6. Tafsiran Efektivitas N-Gain

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

Source: Nasir, 2016

Dari tabel 5 diperoleh hasil pengolah data N-Gain yakni 1315 dengan rata-rata 65,75%. Pada tabel 6 tafsiran efektivitas, presentase tersebut temasuk dalam kategori cukup efektif yakni pada rentang 56-75%.

Dengan demikian, Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah penggunaan permainan tebak gambar berbasis android untuk meningkatkan kosakata bahasa Arab dapat diklasifikasikan sebagai media pembelajaran yang layak dan efektif. Hal ini dibuktikan dengan nilai pre-test peserta didik kelas II MI Hasyim Asyari Jember yang mengalami peningkatan pada post-test. Permainan ini masih perlu adanya perbaikan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan desain yang menarik dan disesuaikan dengan usia peserta didik, permainan tebak gambar berbasis android ini juga memudahkan peserta didik mengingat kosakata.

Dengan melihat perbandingan nilai pre test dan post test peserta didik, peneliti dapat mengetahui pengaruh permainan tersebut. Diketahui bahwa nilai rata-rata pre test adalah 61,5 sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan kosakata peserta didik termasuk rendah. Maka diberikanalah perlakuan dalam bentuk permainan. Setelah itu peserta didik akan diuji kembali melalui post test untuk melihat perkembangan kemampuan akhir peserta didik.

Ada tidaknya pengaruh permainan tebak gambar, peneliti uji dengan uji t. Hasilnya, uji t $_{hitung}$ 10,09 dan t $_{tabel}$ dengan signifikan 5% sebesar 2,093. Jadi nilai t $_{hitung}$ > t $_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya permainan tebak gambar berbasis android berpengaruh terhadap peningkatan kosakata bahasa Arab peserta didik kelas II MI Hasyim Asyari Jember.

CONCLUSIONS | خاتمة | SIMPULAN

Dari hasil yang diperoleh, peneliti menyimpulkan bahwa permainan tebak gambar berbasis android ini dapat meningkatkan kosakata bahasa Arab peserta didik kelas II MI Hasyim Asyari Jember. Hal ini diperkuat dengan hasil nilai post test yang lebih tinggi daripada nilai pre test. Nilai rata-rata *post-test* yakni 83,5 dan nilai rata-rata *pre-test* yakni 61,5. Permainan tebak gambar berbasis android memberi pengaruh terhadap peningkatan kosakata bahasa Arab, hal ini dibuktikan dengan uji t secara manual. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa hasil t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} yakni 10,09 > 2,093. Permainan ini dikatakan cukup efektif, hal ini dapat dilihat dari hasil pengolahan data N-Gain yakni 65,75%.

Penelitian ini hanya membahas tentang permainan tebak gambar berbasis android untuk tingkatan Madrasah Ibtidaiyah (MI). Maka peneliti berharap untuk peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian pada tingkat Masrasah Tsanwiyah (MTs), Madrasah Aliyah (MA) atau bahkan universitas. Permainan tebak gambar ini juga dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan bahasa lainnya seperti keterampilan mendengar, membaca, berbicara dan menulis.

BIBLIOGRAPHY | مراجع | DAFTAR PUSTAKA

Ahdiat, Adi. (2023). *Persentase Penduduk Usia 5 Tahun ke Atas yang Memiliki Handphone/Ponsel di 34 Provinsi Indonesia (2022).* Diakses pada tanggal 17 April 2023 di https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/03/08/67-penduduk-indonesia-punya-handphone-pada-2022-ini-sebarannya

Andayani, S. (2021). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman Vol. 7, No. 1*, 230-238.

Audita, Shelda. (2021). *QuickAppNinja: Link Download + Cara Pakai | Buat Game Android Gratis!*. Diakses pada 5 Mei 2023 di https://jalantikus.com/tips/quickappninja/

Darmawan, Deni. 2014. *Metode Penelitian Kuantitaf*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Fajriah, Z. (2015). Peningkatan Penguasaan kosa kata bahasa arab (mufrodat) melalui penggunaan media Kartu Bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9.

Guntoro. (2018). *Inspiratif! Kisah Sukses game Tebak Gambar.* Diakses pada tanggal 17 April 2023 di https://badoystudio.com/kisah-sukses-game-tebak-gambar/

Jannah, M. & Nashoih, A. K. (2022). Efektivitas *Crossword Puzzle* dalam Pembelajaran Bahasa Arab sebagai Inovasi Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Lahjah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kajian Linguistik, Vol. 5 No. 2*, 9-21, https://doi.org/10.32764/al-lahjah.v5i2.2830.

Khotijah, Dewi Siti. (2021). *Efektivitas Permainan Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Di Ra Mambaul Ulum Mantingan Tahun Jepara*. (Skripsi).

Maharani, Kurnia Anisya. (2022). *Pengembangan Game Edukasi Asmaul Husna Berbasis Quick App Ninja Untuk Meningkatkan Ingatan Kognitif Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023*. (Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember).

Mufidah, Z. dan Badrus, M. (2022). Pengaruh Permainan Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Bahasa Arab di Surabaya. *MUMTAZA: Journal Arabic Teaching, Linguistic, Literature, Vol. 01 No. 01,* 43-60.

Nasir, A. Muhajir. 2016. *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi.

Nurfaizah, Siti. (2017). *Korelasi Antara Penguasaan Kosakata Bahasa Arab dengan Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VIII di SMP Bustanul'Ulum Bantarkawung*. (Skripsi, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab IAIN Purwokerto).

Putra, D, dkk. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan Vol. 1 No. 1*, 46-58.

Qodariyah, L. (2016). *Pembelajaran Mufrodat Melalui MetodeBernyanyi di MTs MA'ARIF NU 02 Cilongkok Kab. Banyumas.* IAIN Purwokerto.

Ramli, Kaharuddin. 2013. *Cara Cepat Menguasai Bahasa Arab.* Cet. 1, Pare-pare: Lembah Harapan Press.

Ristianingtyas, Gumelar. (2013). *Sejarah Perkembangan Sistem Operasi Android*. (Universitas Teknologi Yogyakarta)

Sadya, Sartina. (2023). *Pengguna Smarthphone Indonesia Terbesar Keempat di Dunia pada 2022.* Diakses pada tanggal 17 April 2023 di https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-smartphone-indonesia-terbesar-keempat-dunia-pada-2022

Sakinah, Sitti. (2018). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Game Talking Stick di Asrama Ma'had IAIN Pare-pare*. (Skripsi, IAIN Pare-pare).

Satyaputra, Alfa dan Maulina Eva Aritonang. 2016. *Let's Build Your Android Apps With Android Studio*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2016 *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta

Syaharani, J. & Syihabuddin. (2022). Efektivitas Permainan Uno Stacko Mission Guna Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Multikulturalisme, Vol. 4 No. 3*, 397-407.

Turner, Ash. (2023). *The Rise of Android: Why is Android Successul?*. Diakses pada tanggal 17 April 2023 di https://www.bankmycell.com/blog/how-many-android-users-are-there

Yudishtira. (2023). *Urutan Versi Android dari Awal Hingga Android 13 (Tiramisu)*. Diakses pada tanggal 8 Mei 2023 di https://www.bhinneka.com/blog/urutan-android/