Arabia
Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
E-ISSN: 2502-2482
P-ISSN: 2085-644X
DOI : 10.21043/arabia.v17i1.31668
https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Arabia/index

Pengembangan Media Scramble Berbantuan Kartu Kata untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Arab pada Generasi Alpha

Zahrotul Ummah
Universitas Yudharta, Pasuruan, Indonesia
zahrotulummahh@gmail.com

Mochamad Hasyim
Universitas Yudharta, Pasuruan, Indonesia
hasyim@yudharta.ac.id

Hasan Syaiful Rizal
Universitas Yudharta, Pasuruan, Indonesia
hsr@yudharta.ac.id

Abstract

This study aims to develop scramble media assisted by word cards to improve the mastery of Arabic vocabulary of third grade students at MI Abdussalam. Scramble media is a form of word scramble game designed to increase student participation and involvement in learning in a fun way. This type of research is Research and Development (R&D) with a quantitative approach using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The research subjects consisted of 20 grade III students, who were tested through pre-test and post-test. The results showed a significant increase in students' mastery of mufrodat, with an average pre-test score of 35.25 and post-test increased to 98.50. The Paired Sample T-Test statistical test showed a significance value of p < 0.001, indicating a significant difference in learning outcomes after the use of the media. Thus, scramble media assisted by word cards proved effective in improving Arabic vocabulary mastery and creating a more interactive and fun learning atmosphere. This study recommends further development and teacher training so that this media can be optimized optimally in the Arabic language learning process.

Keywords: *Scramble Media, Word Cards, Arabic vocabulary learning*

ملخص

يهدف هذا البحث إلى تطوير وسائط التدافع بمساعدة بطاقات الكلمات لإتقان المفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف الثالث الابتدائي في مدرسة عبد السلام الابتدائية. وسائط التدافع هي وسائط على شكل لعبة عشوائية مصممة لزيادة مشاركة الطلاب وانخراطهم في التعلم بطريقة ممتعة. نوع البحث لهذا البحث هو بحث وتطوير (D&R) بمنهج كمي باستخدام نموذج التطوير ADDIE (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم). شملت الدراسة ٢٠ طالبًا من الصف الثالث الابتدائي، خضعوا لاختبارين القبلي والبعدي. أظهرت نتائج البحث زيادةً ملحوظةً في إتقان الطلاب للمفردات، حيث بلغ متوسط الدرجات قبل الاختبار ٣٥.٢٥، وارتفعت الدرجات بعد الاختبار إلى ٩٨.٥٠. وأظهر الاختبار الإحصائي "ت" للعينات المقترنة قيمةً دالةً p <١ ٠٠٠٠، مما يشير إلى وجود فرقٍ كبيرٍ في نتائج التعلم بعد استخدام الوسائط. وبالتالي، أثبتت الوسائط المُشَوَّشة المُدعَّمة ببطاقات الكلمات فعاليتها في تحسين إتقان المفردات العربية، وخلق بيئةٍ تعليميةٍ أكثر تفاعليةً ومتعةً. وتوصي هذا البحث بمزيدٍ من التطوير وتدريب المعلمين لضمان الاستخدام الأمثل لهذه الوسائط في عملية تعلم اللغة العربية.

الكلمات الرئيسية: وسائط التدافع وبطاقات الكلمات وتعلم المفردات العربية

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media scramble berbantuan kartu kata guna meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa kelas III di MI Abdussalam. Media scramble merupakan bentuk permainan acak kata yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran secara menyenangkan. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan pendekatan kuantitatif menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa kelas III, yang diuji melalui pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada penguasaan mufrodat siswa, dengan rata-rata skor pre-test sebesar 35,25 dan post-test meningkat menjadi 98,50. Uji statistik Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi p < 0,001, yang menandakan perbedaan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan media. Dengan demikian, media scramble berbantuan kartu kata terbukti efektif meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan lanjutan serta pelatihan guru agar media ini dapat dioptimalkan secara maksimal dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

Kata kunci: *Media Scramble, Kartu Kata, Pembelajaran kosa kata bahasa Arab*

A. Pendahuluan

Bahasa merupakan alat komunikasi antara satu manusia dengan manusia lainnya. Dalam kehidupan, bahasa sangatlah penting karena dapat memudahkan manusia untuk berinteraksi dan berkomunikasi (Sakdiah & Sihombing, 2023). Selain itu, bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan manusia untuk bertukar pikiran dengan orang lain, sehingga dapat dipahami bahwa bahasa merupakan cerminan dari kehidupan manusia, yang mana mustahil jika manusia tidak menggunakan bahasa tersebut dalam kesehariannya (Qodir & Hasan, 2024). Karena tanpa bahasa, seseorang tidak akan dapat mengekspresikan diri untuk menyampaikan pesan kepada orang lain (Hastuti, 2021). Salah satu mata pelajaran bahasa yang diajarkan di sekolah adalah bahasa Arab. Khususnya di lembaga pendidikan Islam, mulai dari Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs), Madrasah Aliyah (MA).

Mempelajari bahasa Arab merupakan salah satu cara untuk mempermudah seseorang dalam memahami ajaran agama Islam. Mempelajari bahasa Arab membutuhkan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan. Ada banyak masalah yang muncul ketika belajar bahasa Arab, seperti masalah ejaan (huruf hijaiyah). Pembelajaran bahasa Arab sendiri merupakan proses pengembangan keterampilan berkomunikasi dalam bahasa tersebut (Miftahul Huda, 2024). Namun, banyak peserta didik yang merasa bahwa belajar bahasa Arab itu sulit, padahal sebenarnya bahasa ini memiliki kemudahan tersendiri (Setyabudi, 2024).

Dalam pembelajaran bahasa Arab, terdapat empat ketrampilan yang harus dikuasai oleh mahasiswa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, berkaitan erat dengan kelancaran kegiatan berkomunikasi yang menggunakan sarana bahasa, yakni kegiatan memahami dan kegiatan memberikan pemahaman (Aflah, 2022).

Menurut Sanjaya, ada beberapa macam strategi pembelajaran yang harus dilakukan oleh seorang guru, yaitu strategi pembelajaran ekspositori, strategi pembelajaran inkuiri, strategi pembelajaran berbasis masalah, strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir, strategi pembelajaran kooperatif, strategi pembelajaran kontekstual, dan strategi pembelajaran afektif (Sanjaya, 2006). Salah satu media pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti adalah media scramble berbantuan kartu kata. Melalui penggunaan media scramble berbantuan kartu kata, siswa dapat dengan mudah untuk meningkatkan kosa kata. Akan tetapi mereka juga bisa berketerampilan berbahasa secara keseluruhan, termasuk kemampuan membaca dan menulis.

Media scramble merupakan media yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf. *Scramble* adalah sebuah media yang menggunakan

penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Dalam pembelajaran ini perlu adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dapat berpikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal (Shoimin, 2009).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Abdussalam, pembelajaran bahasa Arab sering kali mengalami kesulitan atau kendala di lapangan sehingga dapat menghambat keberhasilan pembelajaran. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Arab, terutama dalam menguasai kosa kata. Hal ini disebabkan oleh kurangnya minat dan motivasi belajar, serta metode pengajaran yang kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan metode pengajaran baru yang dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka.

Dalam proses pembelajaran bahasa Arab, peneliti memilih menggunakan media scramble berbantuan kartu kata karena peneliti menyadari bahwa dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas yang kurang produktif ini selalu diisi dengan ceramah dan permainan kartu kata yang biasa saja tanpa adanya inovasi lain, sementara siswa dituntut untuk menerima pembelajaran dan menghafal kosa kata bahasa Arab.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian pengembangan *reseach and deveplopment* (R&D) model *ADDIE*. Penelitian ini akan fokus pada hasil belajar siswa serta bagaimana pembelajaran mereka ketika belajar bahasa arab didalam kelas. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III di MI Abdussalam Bekacak. Mereka merupakan subjek yang menjadi target dalam pengembangan dan pengujian media scramble berbantuan kartu kata untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab.

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 siswa dari kelas III MI Abdussalam. Sampel ini dipilih karena mereka mewakili kelompok usia dan tingkat pendidikan dasar yang relevan untuk menguji efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Teknik penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh (total sampling). Teknik ini dipilih karena jumlah populasi relatif kecil dan seluruh anggota populasi dapat dijadikan sebagai sampel. Dengan demikian, seluruh siswa kelas III MI Abdussalam yang berjumlah 20 orang dilibatkan dalam proses pengumpulan data, baik untuk *pre-test* maupun *post-test*, guna mengetahui efektivitas media scramble berbantuan kartu kata.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori konstruktivisme, teori konstruktivisme merupakan pembelajaran yang berpusat pada pemahaman. Bahwa proses belajar yang dilakukan oleh peserta didik merupakan proses konstruksi pengetahuan, pemahaman dan pengalaman yang dilakukan oleh

peserta didik sebelum pendidik memberikan stimulus dalam proses pembelajaran dalam kelas (Aziz & Astutik, 2023).

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis tematik untuk mengidentifikasi pola-pola perbedaan individu dan kaitannya dengan pengalaman belajar siswa. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan uji statistik Paired Sample T-Test untuk melihat signifikansi peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, analisis tematik juga digunakan untuk mengidentifikasi pola-pola keterlibatan siswa dan efektivitas media berdasarkan catatan observasi dan hasil wawancara. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menegetahui bagaimana pembelajaran bahasa Arab di MI Abdussalam dengan mengembangkan media *scramble* berbantuan kartu kata untuk meningkatkan kosa kata bahasa Arab.

C. Hasil dan Pembahasan

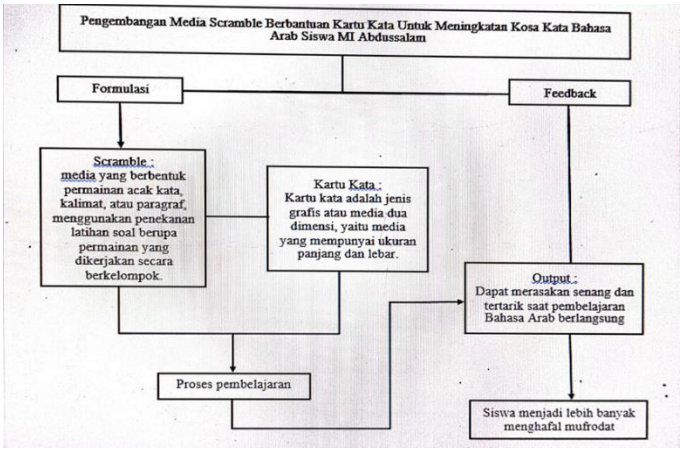
Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 18 Desember sampai 13 Februari 2025, bertempat di MI Abdussalam Bekacak. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengembangan media *scramble* berbantuan kartu kata untuk meningkatkan kosa kata bahasa Arab. Untuk mengukur kemampuan dari siswa masing – masing, maka dalam penelitian ini menggunakan *pre test* dan *post test* sebanyak sampel dari populasi data yang diteliti yakni siswa kelas III MI Abdussalam sebanyak 20 siswa. Penyebaran *pre test* dan *post test* penelitian ini menggunakan dua variabel, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah pengembangan media scramble berbantuan kartu kata, sedangkan untuk variabel terikatnya adalah peningkatan kosa kata siswa dalam memahami pembelajaran bahasa Arab.

1. Pengembangan Media Scramble

Media scramble adalah alat bantu pembelajaran yang menggunakan metode permainan acak kata untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa. Pada penerapan media scramble, sistem pembelajaran yang digunakan adalah dengan berbantuan kartu kata. Pengembangan media scramble berbantuan kartu kata ini menggunakan *R&D* model *ADDIE* (Prasetyo, 2014). Dengan langkah-langkah yakni, pertama, analisis (menganalisis kondisi awal kemampuan kosa kata siswa sebelum menggunakan media scramble berbantuan kartu kata). Kedua, *design*/desain (mendesain konsep media pembelajaran, yaitu permainan *scramble* yang menggunakan kartu kata dengan kata-kata dalam Bahasa Arab yang relevan). ketiga, *development* (membuat kartu kata yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa di MI Abdussalam, serta memprogram atau menyiapkan permainan scramble dalam format yang mudah diakses oleh siswa misalnya, melalui aplikasi atau media fisik). keempat, implementasi (mengobservasi dan mencatat reaksi siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media ini). kelima, *evaluation* (menganalisis hasil tes sebelum dan sesudah penggunaan media untuk melihat

peningkatan penguasaan kosa kata) (Bintari Kartika, 2017). Berikut adalah skema kerangka konseptual pada penelitian ini:

Gambar. 1.1



Dari skema diatas dapat dipaparkan sebagai langkah-langkah dari media scramble :

a. Pembelajaran Awal

Guru memberikan motivasi belajar kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai, dengan cara menginformasikan apa manfaat dan kegunaan belajar dari pelajaran yang akan dipelajari maupun yang sudah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Guru mengondisikan siswa agar siap mengikuti kegiatan pembelajaran, dengan cara meminta siswa untuk menata susunan tempat duduk dan merapikan atribut terlebih dahulu.

b. Pembelajaran inti

Pembelajaran yang disampaikan oleh guru tidak hanya terpaku pada satu tipe belajar, tetapi menggunakan beberapa tipe belajar yang mana menyesuaikan dengan tema dan tingkat modalitas siswa. Pengarahan yang diberikan oleh guru berfungsi untuk menumbuhkan rasa kesadaran pada diri siswa dalam proses pembelajaran, mendemonstrasikan materi yang ada dalam bentuk praktik, kemudian meminta siswa mendemonstrasikan ulang, dan memintanya untuk menyebutkan apa yang telah diperoleh dengan menggunakan istilah yang mudah dipahami.

c. Penutup

Guru mengulang kembali pembelajaran yang telah dilaksanakan, dengan menyimpulkan atau tanya jawab dengan siswa, dan memberikan penghargaan baik berupa tepuk tangan atau pujian maupun berupa hadiah kepada siswa yang berhasil menjawab pertanyaan, hal ini guna menanamkan rasa semangat dan sikap

positif bagi siswa yang sudah bisa maupun yang belum bisa menjawab pertanyaan atau mengerjakan tugas dengan baik.

2. Penggunaan Kartu Kata dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Penggunaan kartu kata dalam pembelajaran Bahasa Arab adalah metode yang efektif untuk membantu siswa memahami dan menguasai kosakata serta struktur bahasa. Kartu kata dapat berisi kata-kata dalam Bahasa Arab beserta terjemahan, gambar, atau contoh kalimat (Safitri, 2020). Media kartu kata berfungsi sebagai media permainan yang bertujuan agar siswa dapat dengan mudah dalam memahami materi menyusun kalimat sederhana (Aryani & Hariani, 2014). Peningkatan dan penambahan penguasaan kosa kata bahasa Arab atau *mufradat* merupakan salah satu tujuan pembelajaran bahasa Arab.

Oleh karena itu, alat atau memliki peranan penting untuk mencapai keberhasilan suatu proses pembelajaran. Dengan kata lain, media atau alat pembelajaran menjadi bagian penting dan sangat berpengaruh pada keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah. Dalam hal ini, jika materi bahasa Arab yang diajarkan cukup rumit dan mengandung unsur hafalan kosakata (*mufradat*) (Anifah et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran yang menarik juga dapat meningkatkan perbendaharaan kosa kata bahasa Arab.

Penggunaan media merupakan suatu hal yang penting dan dapat menarik peserta didik untuk memperhatikan materi yang disampaikan oleh pendidik (Ni'mah et al., 2023). Pemilihan media juga penting dalam pembelajaran, karena dengan media yang menarik dapat membuat peserta didik mampu mencapai tujuan belajarnya. Pembelajaran kosa kata atau Mufradat adalah hal pertama yang diajarkan dalam pembelajaran bahasa Arab, karena penguasaan seseorang terhadap suatu bahasa tergantung dari penguasaan seseorang tersebut terhadap kosa kata bahasa yang dipelajari.

3. Uji Coba Media Scramble dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Berdasarkan dari penelitian yang dilaksanakan, adanya media scramble berbantuan kartu kata untuk meningkatkan kosa kata bahasa Arab pada siswa, dapat dilihat dari hasil *pre test* dan *post tes* yang disebarkan oleh peneliti, berikut adalah hasil data *pre test* dan *post test* dengan menggunakan uji Paired Sample T-Test sebagai berikut:

a. Statistik deskriptif

Statistik deskriptif memberikan gambaran umum mengenai distribusi data sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) perlakuan atau intervensi. Berdasarkan hasil yang diberikan:

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	*Pre Test*	35.2500	20	12.29837	2.75000
	Post Test	98.5000	20	3.66348	.81918

a) Nilai rata-rata (*Mean*) *pre-test* adalah 35,25, sedangkan *post-test* meningkat signifikan menjadi 98,50.

b) Jumlah sampel (N) adalah 20, yang menunjukkan ukuran data yang cukup untuk analisis inferensial.

c) Standar deviasi menunjukkan sebaran data. *Pre-test* memiliki standar deviasi yang lebih besar (12,298) dibandingkan *post-test* (3,663), yang menunjukkan bahwa nilai *pre-test* lebih bervariasi dibandingkan post-test.

d) Standar error mean lebih kecil pada post-test (0,819) dibandingkan pre-test (2,750), menunjukkan bahwa distribusi nilai *post-test* lebih terpusat di sekitar rata-rata.

b. Korelasi pasangan/Antar Variabel

Korelasi antara hasil pre-test dan post-test dianalisis dengan menggunakkan model ADDIE, untuk melihat apakah ada hubungan antara kedua pengukuran.

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Significance	
				One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	*Pre Test & Post TesT*	20	-.108	.325	.650

a) Nilai korelasi r = -0,108 menunjukkan hubungan yang sangat lemah dan negatif antara nilai *pre-test* dan *post-test*.
b) Signifikansi korelasi (p = 0,650) jauh lebih besar dari 0,05, yang berarti bahwa hubungan ini tidak signifikan secara statistik.
c) Dengan kata lain, hasil *pre-test* dan *post-test* tidak memiliki hubungan linier yang kuat.

c. Uji Paired Sample T-Test

Uji *Paired Sample T-Test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*.

a) Selisih rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* adalah -63,25, yang berarti terjadi peningkatan skor sebesar 63,25 poin setelah intervensi.
b) Standar deviasi dari selisih adalah 13,206, menunjukkan adanya variasi dalam perubahan nilai dari *pre-test* ke *post-test*.
c) Interval kepercayaan 95% untuk perbedaan rata-rata adalah (-69,431 hingga -57,069). Karena interval ini tidak mencakup nol, ini menegaskan bahwa perbedaan yang diamati tidak terjadi secara kebetulan.
d) Nilai t = -21,419, yang sangat besar secara absolut, menunjukkan efek yang sangat kuat.

Paired Samples Test

		Paired Differences					T	Df	Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Pre Test - Post Test	-63.25000	13.20636	2.95303	-69.43077	-57.06923	-21.419	19	<.001	<.001

e) Degree of Freedom (df) = 19, yang sesuai dengan jumlah sampel dikurangi satu.
f) Nilai p < 0,001, jauh lebih kecil dari 0,05, menunjukkan bahwa perbedaan antara *pre-test* dan *post-test* sangat signifikan secara statistik.

Dari semua pemaparan hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* (p < 0,001), dan rata-rata nilai *post-test* (98,50) jauh lebih tinggi dibandingkan *pre-test* (35,25), dengan peningkatan sebesar 63,25 poin. Korelasi antara *pre-test* dan *post-test* sangat lemah (r = -0,108, p = 0,650), menunjukkan bahwa skor awal tidak mempengaruhi skor akhir secara langsung. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dilihat bahwa intervensi atau perlakuan yang diberikan berhasil secara signifikan meningkatkan hasil *post-test*.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media *Scramble*

Media scramble merupakan media yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf. Scramble adalah sebuah media yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Dalam pembelajaran ini perlu adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dapat berpikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal (Shoimin, 2009). Setiap siswa juga diharapkan dapat lebih semangat dan termotivasi dalam proses belajar mengajar di dalam kelas dan merasakan kenyamanan dan susasana baru, sehinga tidak meras jenuh dan bosan.

Penerapan media *scramble* ini tentu saja terdapat kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan scramble menurut (Nasrullah, 2024), antara lain sebagai berikut :

a) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab terhadap segala sesuatu yang dilakukan dalam kelompok. Oleh karena itu dalam teknik ini tidak ada siswa yang diam, karena setiap individu diberi tanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya.
b) Media pembelajaran ini memungkinkan siswa saling belajar sambil bermain.
c) Selain untuk menciptakan keseruan dan melatih keterampilan tertentu, media scramble juga dapat menumbuhkan rasa solidaritas dalam kelompok.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media *scramble* memiliki beberapa keunggulan dalam proses pembelajaran, sehingga media *scramble* dinilai cukup baik khususnya untuk pembelajaran anak-anak, karena memudahkan siswa dalam menemukan jawaban dan memberikan semangat kepada siswa untuk memahami materi pembelajaran. Media *sramble* menarik minat siswa untuk belajar karena medianya tidak membosankan dan bertujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu untuk menyelesaikannya (Khairunnisa et al., 2024).

Adapun kekurangan media Scramble (Nasrullah, 2024) antara lain :

a) Siswa dapat menyalin jawaban dari temannya.

b) Siswa tidak terlatih berpikir kreatif.

c) Siswa diberikan bahan mentah yang tinggal diolah dengan baik.

Dapat dipahami bahwa media scramble mempunyai beberapa kelebihan dan juga kekurangan sehingga kita mudah memahami situasi pada saat proses pembelajaran.

D. Simpulan

Media *Scramble* berbantuan kartu kata sangat efektif dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa di MI Abdussalam. Dengan hasil analisis data yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam skor pre-test dan post-test, di mana rata-rata nilai pre-test sebesar 35,25 meningkat menjadi 98,50 pada post-test. Hasil uji statistik Paired Sample T-Test menunjukkan nilai $p < 0,001$, yang berarti perbedaan antara hasil sebelum dan sesudah pembelajaran sangat signifikan. Penggunaan media Scramble dalam pembelajaran terbukti memberikan dampak positif, baik dalam meningkatkan pemahaman kosa kata maupun dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Metode ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui permainan kata yang menarik serta meningkatkan daya ingat mereka terhadap kosa kata bahasa Arab. Selain itu, pendekatan berbasis media ini juga memotivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar dan berkolaborasi dengan teman sekelas.

Meskipun media ini memiliki banyak manfaat, tetapi terdapat beberapa kendala dalam penerapannya, seperti kemungkinan siswa menyalin jawaban dari teman, kurangnya latihan berpikir kreatif, serta perlunya adaptasi lebih lanjut dalam strategi pengajaran untuk memastikan efektivitas maksimal. Berdasarkan analisis diatas, maka diperlukan pengembangan lebih lanjut mengenai pembelajaran media scramble ini agar dapat mengoptimalkan penggunaan media scramble dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Secara keseluruhan, penelitian ini mengonfirmasi bahwa media Scramble berbantuan kartu kata merupakan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kosa kata bahasa Arab siswa. Dengan implementasi yang lebih terstruktur serta dukungan dari pendidik dan institusi pendidikan, metode ini dapat dijadikan sebagai alternatif yang berkelanjutan dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang inklusif, serta merancang strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa secara efektif.

Daftar Pustaka

Aflah, K. N. (2022). Penguatan Peran Ma'had Al-Jami'ah Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Arab Mahasiswa Bidikmisi IAIN Kudus. *Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *14*(2), 155. https://doi.org/10.21043/arabia.v14i2.16333

Anifah, S., Syaiful Rizal, H., & Hasyim, M. (2023). Pengembangan Pembelajaran Melalui Media Ajilatu Dawwarah Al-Mufradat untuk Meningkatkan Hafalan Mufradat Siswa Madrasah Tsanawiyah Mambaus Sholihin Gresik. *Impressive: Journal of Education*, *1*(4), 180–187. https://doi.org/10.61502/ijoe.v1i4.56

Aryani, E. M., & Hariani, S. (2014). Penggunaan Media Kartu Kata Dalam Menyusun Kalimat Sederhana Siswa Kelas Ii Sdn Sidodadi Ii/154 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2*(1), 13.

Aziz, A., & Astutik, A. P. (2023). Efektivitas Media Scramble dalam Meningkatkan Fokus Pembelajaran Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti. *Intizar*, *29*(2), 176–188. https://doi.org/10.19109/intizar.v29i2.20765

Bintari Kartika, S. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, *2*, 87–102.

Hastuti, S. (2021). Teori Belajar Bahasa. *JURNAL ILMU PENDIDIKAN Teori Belajar Bahasa*, *3*(1), 8–13.

Khairunnisa, M., Fithri, R., Sdn, D. I., & Binjai, P. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Scramble Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 014 Pulau Binjai Universitas Muhammadiyah Riau , Indonesia digunakan oleh guru dalam mengajar . Salah satu upaya yang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, *2*(4), 186–187.

Miftahul Huda, A. A. (2024). Implementasi metode derivatif kata bahasa arab

dalam pembelajaran menulis (kit ā bah) santri pondok pesantren al-hidayah gebog kudus. *Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *16*(2), 267–281.

Ni'mah, I. K., Zunaidah, A., & dan Achmad Roziqin. (2023). Penggunaan, Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosa Kata Bahasa Arab. *Shibghoh: Prosiding Ilmu Kependidikan UNIDA Gontor*, *1*, 269–274.

Prasetyo, I. (2014). Teknik Analisis Data Dalam Research and Development, UNY 2014. *UNY: Fakultas Ilmu Pendidikan*, *6*, 11. http://staffnew.uny.ac.id/upload/132310875/pengabdian/teknik-analisis-data-dalam-research-and-development.pdf

Qodir, A., & Hasan, L. M. U. (2024). Arabic Alphabet : Aplikasi Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Arab Anak Usia Dini. *Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature*, *3*(2), 120–129.

Safitri, K. (2020). Pengembangan Kartu Kata (Flash Card) Bahasa Arab Berbasis Kosakata Bagi Siswa Kelas Iv Madrasah Ibtida ' Iyah. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa IV*, *2*, 272–283.

Sakdiah, N., & Sihombing, F. (2023). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Sathar*, *1*(1), 34–41. https://doi.org/10.59548/js.v1i1.41

Sanjaya, W. (2006). Strategi Pembelajaran Berorientasi Sumber Proses Pendidikan. In *Kelebihan Dan Kekurangan Metode Direct Instruction.*

Setyabudi, M. A. (2024). Pendekatan Strategi Tidak Langsung Oxford dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah Jombang. *Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *16*(2), 183–202.

Shoimin, A. (2009). Teori Belajar Scramble. *Jurnal Pendidikan Ilmiah*, *3*, 10–11.