EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN HIPONIMI DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB BAGI SISWA MUDA DI PESANTREN INDONESIA

Ahmad Fikri[1], Harisah[2]

[1,2]*Institut Agama Islam Negeri Kerinci, Indonesia*
E-mail : fikrinurdinahmad@gmail.com[1], harisahfikri82@gmail.com[2]

ABSTRAK

Penelitian kuantitatif dengan pendekatan kuasi-eksperimental dengan desain *one group pre-test and post-test* digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Hyponymy Game Technique* terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Populasi yang diselidiki terdiri dari 20 siswa putra Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Modern Darul Qiyam Kerinci Jambi Indonesia. Pengumpulan data dilakukan melalui tes yang terdiri dari 50 butir soal yang diberikan kepada sampel untuk evaluasi *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Hyponymy Game Technique* efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Arab bagi pelajar pemula, yang dibuktikan dengan skor rata-rata siswa.

Kata Kunci : *Penelitian Kuantitatif; Kuasi Eksperimental; Peningkatan Kosakata; Hyponymy Game Technique*

PENDAHULUAN

Kebutuhan komunikasi di kancah global telah mendorong masyarakat untuk mempelajari beragam bahasa internasional (Aksak & Cubukcu, 2022). Di Indonesia, pembelajaran bahasa Arab diajarkan diberbagai tingkatan pendidikan, mulai dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Dan pondok pesantren merupakan lembaga pendidikan di Indonesia yang memberikan perhatian serius dan intens dalam mengajar bahasa Arab bagi peserta didik mereka. Pondok Pesantren Modern Darul Qiyam Kerinci Indonesia merupakan salah satu lembaga pendidikan Indonesia yang menyertakan mata pelajaran kosakata bahasa Arab dalam kurikulumnya. Pemberian mata pelajaran kosakata bahasa Asing, khususnya bahasa Arab ini dilakukan guna untuk mengantisipasi mempercepat proses kemampuan komunikasi. Hal ini karena, mereka mewajibkan siswa mereka berbahasa Arab setelah 6 bulan mereka belajar di pesantren. Pengajaran kosakata merupakan hal pertama yang diajarkan kepada siswa di Pondok Pesantren Modern Darul Qiyam dengan menggunakan metode menghafal. Pada pembelajaran kosakata, guru memerintahkan siswa untuk menghafal kosakata yang ditulis di papan tulis, kemudian guru memerintah salah satu siswa untuk menyebutkan satu kosakata yang diingatnya, begitupun berlanjut kepada siswa yang lain. Guru cenderung tidak menggunakan media yang variatif. Sedangkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata, pembelajaran harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, dan menyenangkan ditunjang dengan penggunaan media yang dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran kosakata dengan metode menghafal di Pondok Pesantren Modern Darul Qiyam belum berhasil secara optimal dalam menumbuhkan minat, motivasi, kememenarikan, kemandirian dan partisipati aktif siswa terhadap proses dan hasil belajar kosakata bahasa Arab mereka. Oleh karena itu, perlu mencari cara, metode, teknik dan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk akselerasi, efektivitas dan efisiensi pembelajaran kosakata bagi siswa pesantren modern Darul Qiyam.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu, pengajaran kosakata bisa dilakukan dengan memanfaat teknologi (Fikri et al., 2021), media audio visual (AV) (Yang et al., 2023), atau metode yang inovatif seperti Problem Based Learning method (Fikri et al., 2023). Selain itu juga dapat dilakukan dengan menggunakan permainan (Mavilidi et al., 2020); (de Felice et al., 2021);(Sari et al., 2022);(Saleh & Ahmed Althaqafi, 2022); (Rebrii et al., 2022); (Nuradita, 2022). Melalui permainan bahasa penalaran, nalar pragmatis siswa terhadap pengetahuan kosakata bisa tumbuh dengan cepat (Sikos et al., 2021); (Zandvakili et al., 2019); (Nedergaard & Smith, 2024).

Salah satu teknik yang dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab adalah media *hyponymy game technique* atau jaringan kata (Sulistyowati, 2010); (Taslim, 2014);(Patahuddin et al., 2020); (Chen et al., 2020); (Hadi & Widiyaningsih, 2021); (Dewi, 2022). Semua hasil penelitian tentang penggunaan media *hyponymy game technique* ini digunakan dalam praktek pembelajaran bahasa Inggris. Peneliti belum menemukan penggunaan media *hyponymy game technique* dalam pembelajaran bahasa Arab.

Hyponymy game technique atau jaringan kata merupakan kumpulan kosakata yang terorganisir secara sistematis yang ditampilkan dengan menggunakan huruf yang besar dan ditempelkan pada dinding suatu kelas. Pendekatan ini bisa dilakukan dengan menggabungkan pembelajaran 2 sampai 3 pembelajaran kosakata sekaligus. Yaitu, bahasa Indonesia dengan bahasa Arab, atau bahasa Inggris dengan Bahasa Arab. Bahkan 3 bahasa sekaligus. Media ini didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya serta dalam aktivitas penggunaannya.

Berdasarkan interpretasi tersebut, adapun tujuan penelitian adalah untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan *hyponymy game technique*/teknik permainan hiponimi dalam penguatan kosa kata bahasa Arab di kalangan santri pesantren modern Darul Qiyam Kerinci Jambi Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang metode pengajaran yang efektif bagi guru bahasa Arab.

METODE

Penelitian kuantitatif dengan pendekatan kuasi-eksperimental dengan desain *one group pre-test and post-test* dipilih peneliti untuk digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Hyponymy Game Technique* terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Populasi yang diselidiki terdiri dari 20 siswa putra Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Modern Darul Qiyam Kerinci Jambi Indonesia. Pengumpulan data dilakukan melalui tes yang terdiri dari 50 butir soal yang diberikan kepada sampel untuk evaluasi *pre-test* dan *post-test*.

Pemilihan metode quasi eksperimental dalam penelitian ini didasarkan pada pengambilan sampel dari kelas yang ada, yang tidak memungkinkan untuk pengacakan dalam memilih sampel dari populasi. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari siswa-siswi MTs Pondok Pesantren Darul Qiyam di Kerinci. Sampel yang diambil terdiri dari Kelas VII A dengan total 20 siswa sebagai kelompok eksperimen dan Kelas VII B dengan total 20 siswa sebagai kelompok kontrol. Prosedur penelitian dimulai dengan melakukan pretest pada kelompok eksperimen dan kontrol. Tujuannya adalah untuk mengetahui kemampuan awal kedua kelompok sampel dan untuk menentukan analisis dan interpretasi data penelitian. Langkah selanjutnya setelah pretest adalah memberikan perlakuan pada kedua kelompok sampel. Kelompok eksperimen menerima instruksi menggunakan Teknik hyponymy game, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional (menghafal). Langkah selanjutnya adalah melakukan posttest. Tujuannya adalah untuk menilai hasil perlakuan yang diberikan kepada kedua kelompok sampel.

Data penelitian diperoleh dari nilai pretest dan posttest yang dilakukan dengan pemberian tes pada semua sampel, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Jenis instrumen uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji objektif yang menggunakan skala Guttman. Penggunaan skala Guttman dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan jawaban pasti dari responden. Skala Guttman adalah skala pengukuran yang memberikan respons yang jelas, seperti "ya-tidak" atau "benar-salah," dengan skor tertinggi satu dan skor terendah nol. Dengan kata lain, jika perilaku yang diharapkan muncul, maka diberikan skor 1, tetapi jika perilaku yang diharapkan tidak terjadi, maka diberikan skor 0 (Laili, 2020).

Setelah mendapatkan data dari hasil pretest dan posttest, langkah selanjutnya adalah melakukan uji normalitas data. Tujuannya adalah untuk menentukan apakah data penelitian mengikuti distribusi normal atau tidak. Jika data penelitian berdistribusi normal, maka analisis akan menggunakan statistik parametrik (paired sample t-test dan independent sample t-test). Di sisi lain, jika data tidak terdistribusi normal, analisis akan menggunakan statistik non-parametrik (uji Wilcoxon dan uji Mann Whitney).

Kilickaya (2019) mengungkapkan bahwa tes pilihan ganda, pencocokan, pengisisan celah dan pembentukan kata dapat digunakan dalam menilai tes kemampuan kosakata bahasa Asing (Kilickaya, 2019).

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data adalah observasi dan pengujian. Dalam desain ini, hanya menggunakan kelompok eksperimen siswa kuartal 4 yang belajar bahasa Arab

dengan total 14 siswa. Kelompok ini diperlakukan dengan model pembelajaran PBL yang diawali dengan pre-test dan diakhiri dengan post-test. Data dianalisis menggunakan uji paired sample t.

Desain Penelitian

Penelitian ini menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan desain deskriptif dan eksperimental. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami penerapan, faktor pendukung, dan penghambat *Hyponymy game technique* dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab, sementara pendekatan kuantitatif untuk mengukur tanggapan siswa terhadap metode pembelajaran tersebut.

Tabel 1. Desain Penelitian

Ec	O_1	X_1	O_2
Cc	O_1	X_2	O_2

Keterangan :

Ec : Experimental class
Cc : Control class
O_1 : Pre-test
O_2 : Post-test
X_1 : Hyponymy game
X_2 : Conventional method

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTsS Pondok Pesantren Modern Darul Qiyam Kerinci yang terdiri dari 82 siswa dari empat kelas. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes sebagai instrumen pengumpulan data. Tes tersebut terdiri dari serangkaian pre-test dan post-test. Pre-test dilakukan sebelum pelaksanaan penelitian eksperimental atau sebelum pengajaran dengan menggunakan permainan hiponimi. Sementara itu, post-test dilakukan setelah perlakuan atau pengajaran dengan permainan hiponimi. Penelitian ini hanya melibatkan satu kelas subjek penelitian.

Tabel 2. Kriteria Uji Validitas

Uji Validitas	Kriteria
00 – 0.20	Sangat Lemah
0.20 – 0.40	Lemah
0.40 – 0.60	Cukup
0.60 – 0.80	Baik
0.80 – 1.00	Sangat Baik

Untuk mencari jumlah diskriminasi item dan tingkat kesulitan item digunakan rumus sebagai berikut:

Diskiriminasi Item

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Catatan:

D : Diskriminasi item
B_A : Jumlah kelompok yang menjawab benar
B_B : Jumlah kelompok dibawah yang menjawab benar
J_A : Total anggota kelompok atas
J_B : Total anggota kelompok bawah

Klasifikasi diskriminasi item adalah sebagai berikut:

D : 0.00 – 0.20 adalah buruk/lemah
D : 0.20 – 0.40 adalah cukup
D : 0.40 – 0.70 adalah baik
D : 0.70 – 1.00 adalah bermutu

Teknik Analisis Data

Setelah membagikan tes pada pre-test dan post-test, peneliti menganalisis data dengan menggunakan analisis statistik seperti berikut ini:

Setelah itu peneliti akan menggunakan uji t. Hal ini akan digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata post-test dan pre-test. Artinya yang akan dilakukan untuk mengetahui perbedaan atau kesenjangan adalah permainan hiponimi lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional. Data dikumpulkan dari tes yang diberikan kepada siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rumus uji-t sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{(n_1 + n_2) - 2}$$

Dimana:

t : Nilai t-observed
S : Standard deviasi
X_1 : Rata-rata skor kelompok eksperimen
X_2 : Rata-rata skor kelompok kontrol
n_1 : Jumlah responden kelompok eksperimen
n_2 : Jumlah responden kelompok kontrol

Langkah terakhir dilakukan untuk mengetahui t-score yang bertujuan untuk mengetahui derajat kebebasan dua kelompok. Digunakan untuk mengetahui apakah t-score merupakan nilai signifikan. Apabila nilai t hitung sama atau lebih rendah dari nilai t uji derajat kebebasan pada α = 0,5 untuk uji dua sisi, maka hipotesis nol diterima. Sebaliknya jika t hitung lebih besar dari nilai t tabel maka hipotesis nol ditolak. Oleh karena itu, hipotesis alternatif diterima. Diharapkan, hasil akhir kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan kelompok kontrol. (Lihat Lampiran 15).

Salah satu penelitian terdahulu yang relevan dengan tema Hyponymy Game Technique ini bertujuan untuk mengetahui efektif atau tidaknya Permainan Pulau Alfabet dalam Teknik Hiponimi untuk mengajarkan kosakata pada siswa kelas I SMP N 6 Blora pada tahun ajaran 2016/2017. Desain penelitian yang digunakan adalah quasi experimental research. Daftar periksa tes dan observasi digunakan sebagai instrument untuk mengumpulkan data dan informasi. Sebelum melakukan percobaan, try out diberikankepada 36 siswa VII C untukmemastikanbahwamereka valid dan dapat diandalkan. Peneliti menggunakan kelas VII F sebagai kelompok eksperimen dan VII H sebagai kelompok kontrol. Kedua kelas berada di tingkat, latar belakang, dan kompetensi yang sama. Hasil pre-test menunjukkan bahwa skor rata-rata kelompok eksperimen adalah 57,71 dan skor rata-rata kelompok kontrol adalah 52,84. Setelah perlakuan, skor rata-rata kelompok eksperimen adalah 74,51

dan skor rata-rata kelompok kontrol adalah 66,73. Dapat dilihat bahwa ada peningkatan setelah perawatan yang berhubungan dengan penguasaan kosakata mereka. Dari perhitungan uji-t skor post-test maka t-value lebih tinggi dari t-tabel (t-value > t-table = 2,192 > 1,977). Oleh karena itu, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Ini berarti bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kesimpulan penelitian ini bahwa Permainan Pulau Abjad dalam Teknik Hiponimi efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada kelas I SMP N 6 Blora pada tahun ajaran 2016/2017.

Penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan di MTs Al-Islah Tongo mengetahui efektivitas scramble game dalam meningkatkan kosakata siswa kelas VIII di MTs Al-Islah Tongo. Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimental dengan desain pre dan post test one-group. Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas delapan, berjumlah 44 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah stratified random sampling. Hanya satu kelas siswa yang akan diambil dari sampel penelitian, yaitu kelas VIII B, berjumlah 14 siswa. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data adalah tes (pre-post test) untuk mengetahui peningkatan kosakata siswa. Jenis tes kosakata adalah menyelesaikan 15 pertanyaan pilihan ganda dan lima pertanyaan esai. Hal ini digunakan untuk mengetahui apakah kosakata siswa mengalami peningkatan setelah diberi pengobatan. Data yang diperoleh dihitung menggunakan SPSS versi 24. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan klasifikasi skor, skor rata-rata, dan uji t. Dapat diketahui bahwa nilai t (-4,515) berpengaruh signifikan dan nilai p signifikan (0,001 < 0,05), sehingga hipotesis (Ha) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan scramble dalam meningkatkan kosakata siswa yang diajar menggunakan permainan scramble dibandingkan dengan siswa yang belum diajarkan permainan scramble. Ini berarti bahwa permainan tersebut efektif untuk meningkatkan keterampilan kosakata bahasa Inggris siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penemuan Penelitian

Deskripsi Data

Bagian ini menjelaskan tentang hasil penelitian. Penelitian ini dilakukan di kelas tujuh MTsS Pondok Pesantren Modern Darul Qiyam Kerinci tahun ajaran 2023/2024. Ada empat kelas tujuh MTsS Pondok Pesantren Modern Darul Qiyam Kerinci, yaitu: VII A (20 siswa), VII B (20 siswa), VII C (21 siswa), dan VII D (21 siswa). Sebelum peneliti mendapatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol populasi harus homogen dan sama untuk semua anggota penelitian, peneliti melakukan pre-test untuk melihat normalitas dan homogenitas populasi. Setelah peneliti mengetahui bahwa semua populasi kelas VII A, VII B, VII C, dan VII D bersifat homogen, maka peneliti menggunakan cluster sampling untuk mendapatkan kelas sampel. Kelas sampel dipilih dengan mencampur nama kelas secara acak dan peneliti mendapat kelas VII B terdiri dari 20 siswa sebagai kelas eksperimen dan VII C terdiri dari 21 siswa sebagai kelas kontrol.

Pre Test pada EC dan CC

Pre-test dilakukan untuk memastikan bahwa siswa memiliki latar belakang dan kemampuan bahasa Arab yang sama. Tabel berikut menunjukkan skor pre-test yang diperoleh siswa dalam kelompok eksperimen dan kontrol yang diambil dari penelitian. setelah diadakan pre-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada hasil yang diperoleh adalah nilai rata-rata kelas eksperimen adalah

58,75 sedangkan nilai rata-rata kelas control adalah 55,47. Dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas kontrol lebih rendah dari nilai rata-rata kelas eksperimen. Namun, nilai rata-rata kedua kelas tersebut masih di bawah kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sekolah.

Post Test pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Setelah peneliti memberikan perlakuan untuk kelas eksperimen dengan menggunakan permainan hiponimi dan kelas kontrol dengan menggunakan teknik konvensional, peneliti memberikan post-test kepada siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui hasil dari keseluruhan perlakuan. Tabel berikut menunjukkan skor post-test yang diperoleh siswa dalam kelompok eksperimen dan kontrol yang diambil dari penelitian. Setelah diadakan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada hasil yang diperoleh adalah nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 76 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 69,76. Artinya, permainan hiponimi lebih baik digunakan daripada teknik konvensional dalam mengajar bahasa Inggris.

Analisis Data

Sebelum menguji hipotesis dengan menggunakan *rumus uji-t*, peneliti harus menguji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu sebagai syarat analisis apakah data berasal dari populasi normal atau tidak dan homogeny atau tidak. Hal ini didasarkan pada asumsi bahwa data yang dapat digunakan sebagai data dalam *uji-t* adalah data yang didistribusikan secara normal dan homogen. Data yang digunakan adalah data post-test.

Uji Normalitas

Tabel 3. Uji Normalitas Data

Kelompok	Kode kelas	N	$X^2_{account}$
Experimental Class	Ec	20	0,1132
Control Class	Cc	21	0,1815

Tabel di atas menunjukkan nilai siswa kelas eksperimen adalah 0,1132 yang lebih rendah dari Alpha (0,05) atau 11,32 < 0,190 dan skor siswa kelas kontrol adalah 0,1815 yang lebih rendah dari Alpha (0,05) atau 0,1815 < 0,1866 (Lihat Lampiran 13). Ini berarti bahwa data didistribusikan secara normal.

Uji Hipotesis

Setelah mengetahui normalitas dan homogenitas data, selanjutnya dilakukan analisis untuk mengetahui apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak. Oleh karena itu, peneliti menggunakan uji-t. Penggunaan uji-t dalam menganalisis nilai post-test adalah untuk mengetahui pengaruh signifikan penggunaan permainan hiponimi terhadap penguasaan kosakata siswa kelas tujuh MTsS Pondok Pesantren Modern Darul Qiyam Kerinci pada tahun akademik 2023/2024. Hipotesis untuk membuktikan efek dari metode itu sebagai berikut:

H_1 = Ada pengaruh signifikan penggunaan permainan hiponimi terhadap penguasaan kosakata siswa kelas tujuh MTsS Pondok Pesantren Modern Darul Qiyam Kerinci tahun ajaran 2023/2024

H_0 = Tidak ada pengaruh signifikan penggunaan permainan hiponimi terhadap penguasaan kosakata siswa kelas tujuh MTsS Pondok Pesantren Moderen Darul Qiyam Kerinci tahun ajaran 2023/2024

Hipotesis ditentukan dengan menggunakan kriteria berikut:

(1) Jika t diamati daripada kurang dari t kritis, berarti tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan hiponimi terhadap penguasaan kosakata siswa dan hipotesis nol diterima dan hipotesis alternatif ditolak.

(2) Jika t yang diamati lebih tinggi dari t kritis, itu berarti bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan hiponimi terhadap penguasaan kosakata siswa dan hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima.

Berdasarkan hasil post-test, ditemukan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Untuk menganalisis hipotesis penelitian, peneliti menggunakan rumus uji-t yang dikembangkan yang disajikan sebagai berikut:

$$t = \frac{\overline{x_1} - \overline{x_2}}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Setelah skor kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis, perhitungan uji-t menunjukkan bahwa tobsv = 1,98 > ttabel = 1,68 derajat kebebasan 39 pada tingkat signifikansi 0,05. Ini berarti bahwa tobs adalah dari t tabel yang lebih tinggi. Jadi perbedaan kedua kelas pengajaran di atas sangat signifikan. (See Appendix 15).

Perhitungan uji-t menunjukkan tob = 1,98 > t tabel = 1,68. Berarti H1 yang menyatakan berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa kelas VII MTsS Pondok Pesantren Modern Darul Qiyam Kerinci tahun ajaran 2023/2024 diterima dan H0 yang menyatakan tidak berpengaruh signifikan dalam permainan hiponimi terhadap penguasaan kosakata students pada kelas tujuh MTsS Pondok Pesantren Modern Darul Qiyam Kerinci tahun ajaran 2023/2024 ditolak.

Table 4. Perhitungan t Test antara Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Mean		Difference	$t_{observe}$	Df	T_{table}
Ec	Cc	of Mean			
76	69,76	6,24	1,98	39	1,68

Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki pengaruh penggunaan permainan hiponimi terhadap penguasaan kosakata siswa. Efek ini dapat dilihat dengan membandingkan hasil post-test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diperlakukan berbeda. Hasil post-test mereka telah menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Kelas eksperimen pembelajaran menggunakan permainan hiponimi memperoleh nilai rata-rata 76 sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional memperoleh nilai rata-rata 69,76. Peneliti berasumsi bahwa kelas eksperimen dengan menggunakan permainan hiponimi membuat siswa mendapat pengalaman baru dalam kosakata pembelajaran. Mereka termotivasi dalam belajar bahasa Arab. Para siswa di kelas kontrol diajarkan menggunakan buku teks bahasa Arab. Peneliti berasumsi bahwa siswa tidak mendapatkan motivasi tinggi dan merasa bosan untuk belajar bahasa

Inggris. Peneliti berpengalaman selama menerapkan permainan hiponimi dalam mengajar kosakata untuk kelas eksperimen. Para siswa lebih berkonsentrasi dan motivasi belajar bahasa Arab karena mereka menemukan sesuatu yang baru belajar materi yang disajikan.

Berdasarkan tinjauan penelitian sebelumnya oleh Lilis Sulistyowati dengan tesisnya *"Efektivitas Pengajaran Kosakata Menggunakan Permainan Hiponim dalam Pengajaran Kosakata (Studi Kuasi Eksperimental di Kelas I MTs Daarul Hikmah Pamulang Tahun Akademik 2009/2010)"*. Hasil perhitungan uji-t yaitu mengamati 2,64 sedangkan nilai ttabel adalah 1,99. Ini menunjukkan bahwa nilai T-yang diperoleh lebih tinggi daripada yang ada di T-tabel. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H1) diterima sedangkan hipotesis nol (H0) ditolak. Berdasarkan hasil di atas, temuan penelitian adalah Hiponimi efektif dalam mengajar kosakata untuk siswa kelas I MTs Daarul Hikmah Pamulang Tahun Akademik 2009/2010. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan strategi yang sama, hasil perhitungan yang diperoleh peneliti adalah t observe 1,98 dan ttabel 1,68 yang menunjukkan bahwa nilai t-yang diperoleh lebih tinggi dari t-tabel. Itu berarti penggunaan permainan hiponimi efektif digunakan untuk mengajarkan kosa kata.

Dapat disimpulkan bahwa t observe dalam penelitian ini lebih tinggi dari nilai ttabel, oleh karena itu H1 menyatakan, "*Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan hiponimi terhadap kosakata siswa kelas tujuh MTsS Pondok Pesantren Moderen Darul Qiyam Kerinci pada tahun ajaran 2023/2024*." Diterima saat H0 yang menyatakan, "*Tidak ada pengaruh signifikan penggunaan permainan hiponimi terhadap kosakata siswa kelas tujuh MTsS Pondok Pesantren Moderen Darul Qiyam Kerinci tahun ajaran 2023/2024.*" Ditolak.

Beberapa peneliti telah menganjurkan instruksi eksplisit kosakata untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman bacaan mereka, terutama pembaca berprestasi rendah yang perlu "mengejar ketertinggalan" rekan-rekan seusia mereka. Sangat sedikit penelitian, bagaimanapun, telah mencoba untuk membandingkan efisiensi waktu instruksi langsung dengan alternatifnya. Dalam ulasan ini, saya menghitung efisiensi instruksi kosakata dalam 14 studi yang diambil dari tinjauan penelitian terbaru (Wright &; Cervetti, 2017). Saya kemudian membandingkan hasil tersebut dengan perkiraan perolehan kosakata melalui kemungkinan sumber alternatif pertumbuhan kosakata, membaca gratis. Membaca bebas ditemukan 1,7 kali lebih efisien daripada instruksi langsung dalam membangun kosakata dalam perawatan jangka pendek, dan 12 kali lebih efisien untuk perawatan jangka panjang (Mcquillan, 2019).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa dengan menggunakan permainan hiponimi. Dari hasil analisis data, ditemukan bahwa nilai rata-rata siswa di kelas eksperimen adalah 58,75 untuk pre-test dan 76 untuk post-test. Sementara itu, pada kelas kontrol sebesar 55,47 untuk pre-test dan 69,76 untuk post-test. Jadi, kesimpulan dari penelitian ini adalah hasil nilai rata-rata post-test kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata post-test kelas kontrol. Dan setelah dilakukan uji-t, ditemukan bahwa tobserve = 1,98 > ttabel =1,68. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan hiponimi terhadap penguasaan kosakata siswa kelas VII MTsS Pondok Pesantren Modern Darul Qiyam Kerinci tahun ajaran 2023/2024. Kemudian kita dapat menyimpulkan bahwa hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (H1) diterima. Artinya, ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan hiponimi terhadap penguasaan kosakata siswa kelas tujuh MTsS Pondok Pesantren Modern Darul Qiyam Kerinci diterima.

DAFTAR PUSTAKA

Abdelrady, A. H., Jahara, S. F., Elmadani, A., Elmadani, A., & Kumar, T. (2022). The Attitude of Sudanese EFL Students towards Literature to Enrich Their Vocabulary Building. *Education Research International*, *2022*, 1–12. https://doi.org/10.1155/2022/7569371

Aksak, K., & Cubukcu, F. (2022). a Comparison of English Vocabulary Learning Strategies Employed By Bilingual and Multilingual Students. *Journal for Foreign Languages*, *14*(1), 197–223. https://doi.org/10.4312/vestnik.14.197-223

Alsayat, A., & Elmitwally, N. (2020). A comprehensive study for Arabic Sentiment Analysis (Challenges and Applications). *Egyptian Informatics Journal*, *21*(1), 7–12. https://doi.org/10.1016/j.eij.2019.06.001

Alwattar, N. Y., & Al-Balhan, E. M. (2018). The effectiveness of the e-mind mapping strategyfor sixth-grade students' achievement level in learning arabic vocabulary in Kuwait. *New Educational Review*, *53*(3), 115–125. https://doi.org/10.15804/tner.2018.53.3.10

Bagazi, A. (2022). Reading Self-Concept and Motivation: a Perspective From Students With Reading Difficulties. *International Journal of Education and Practice*, *10*(4), 334–349. https://doi.org/10.18488/61.v10i4.3197

Baharudin, H., Ismail, Z., Asmawi, A., & Baharuddin, N. (2014). TAV of arabic language measurement. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, *5*(20), 2402–2409. https://doi.org/10.5901/mjss.2014.v5n20p2402

Bahruddin, U., Ramadhan, M. F., Halomoan, H., Alzitawi, D. U. D. M., & Hamid, M. A. (2021). The Quality Improvement of Interaction Indicators in Arabic Language Learning for Higher Education. *Izdihar : Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, *4*(1), 59–70. https://doi.org/10.22219/jiz.v4i1.15919

Bakker, B. (2020). Learning arabic vocabulary: The effectiveness of teaching vocabulary and vocabulary learning strategies. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, *20*(10), 190–202. https://doi.org/10.33423/jhetp.v20i10.3662

Brooks, G., Clenton, J., & Fraser, S. (2021). Exploring the importance of vocabulary for English as an additional language learners ' reading comprehension. *Studies in Second Language Learning and Teaching*, *11*(3), 351–376. https://doi.org/10.14746/ssllt.2021.11.3.3

Chen, Y., Bochina, T. G., & Hua, L. (2020). Hyponymy as a contrast method in the internet game "antiphrases." *Utopia y Praxis Latinoamericana*, *25*(Extra 7), 376–382. https://doi.org/10.5281/zenodo.4009755

de Felice, G., Di Lavore, E., Román, M., & Toumi, A. (2021). Functorial language games for question answering. *Electronic Proceedings in Theoretical Computer Science, EPTCS*, *333*, 311–321. https://doi.org/10.4204/EPTCS.333.21

Dewi, L. S. (2022). Semantic Analysis of Hyponymy in the Short Story "My Hero is You (How Kids Can Fight Covid-19)" By IASC. *Proceedings of the 67th TEFLIN International Virtual Conference & the 9th ICOELT 2021 (TEFLIN ICOELT 2021)*, *624*, 341–346. https://doi.org/10.2991/assehr.k.220201.061

Fayzullakulovna, M. N., & Kizi, M. N. F. (2022). The importance of the learner-centred approach in vocabulary development. *Cakrawala Pendidikan*, *41*(3), 821–831. https://doi.org/10.21831/cp.v41i3.43538

Fikri, A., Aflisia, N., & Harisah, H. (2023). The Effectiveness Of Problem Based Learning In Improving Arabic Reading Skills. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, *6*(2), 495–502.

https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v6i2.17392
Fikri, A., Muid, A., Ilhami, R., Norhidayah, N., Ilmiani, A. M., & Ikhlas, M. (2021). Arabic Learning in Industrial Revolution 4.0: Problems, Opportunities, and Roles. *Izdihar : Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, *4*(2), 165–178. https://doi.org/10.22219/jiz.v4i2.17069
Ghani, M. T. A., Hamzah, M., Daud, W. A. A. W., & Romli, T. R. M. (2022). The Impact of Mobile Digital Game in Learning Arabic Language at Tertiary Level. *Contemporary Educational Technology*, *14*(1), 1–18. https://doi.org/10.30935/cedtech/11480
Gharaibeh, M., & Alhassan, A. A. (2023). Role of teachers in teaching Arabic letters to young children of UAE : Exploring criteria of Arabic letters teaching Role of teachers in teaching Arabic letters to young children of UAE : Exploring criteria of Arabic letters teaching. *Cogent Education*, *10*(1). https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2191392
Gomes-Koban, C., Simpson, I. C., Valle, A., & Defior, S. (2017). Oral vocabulary training program for Spanish third-graders with low socio-economic status: A randomized controlled trial. *PLoS ONE*, *12*(11), 1–25. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0188157
Hadi, M. S., & Widiyaningsih, M. L. (2021). Hyponym Games in Enriching Students' English Vocabulary: A Case Study in Junior High School. *Scope : Journal of English Language Teaching*, *6*(1), 36–41. https://doi.org/10.30998/scope.v6i1.9487
Hayakawa, S., Bartolotti, J., van den Berg, A., & Marian, V. (2020). Language difficulty and prior learning influence foreign vocabulary acquisition. *Languages*, *5*(1), 1–15. https://doi.org/10.3390/languages5010002
Ismail, Z., Rasit, N., & Supriyatno, T. (2023). Relationship Between Oral Language Anxiety and Students' Arabic Language Learning Outcomes in Malaysian Secondary Schools. *International Journal of Language Education*, *7*(1), 143–161. https://doi.org/10.26858/ijole.v1i1.37368
Kane, F., Kennedy, L., Sevdali, C., Folli, R., & Rhys, C. (2019). Language made fun: Supporting eal students in primary education. *Teanga*, *10*(Special issue 10), 113–125. https://doi.org/10.35903/teanga.v10i0.73
Kilickaya, F. (2019). Assessing L2 vocabulary through multiple-choice, matching, gap-fill, and word formation items. *Lublin Studies in Modern Languages and Literature*, *43*(3), 155. https://doi.org/10.17951/lsmll.2019.43.3.155-166
Loo, D. B. (2021). The language ecology of graduate students: An exploration through vocabulary contribution. *Issues in Language Studies*, *10*(2), 65–82. https://doi.org/10.33736/ils.3903.2021
Masrai, A. (2019). Vocabulary and Reading Comprehension Revisited: Evidence for High-, Mid-, and Low-Frequency Vocabulary Knowledge. *SAGE Open*, *9*(2). https://doi.org/10.1177/2158244019845182
Masrai, A., El-Dakhs, D. A. S., & Yahya, N. (2022). What Predicts Academic Achievement in EMI Courses? Focus on Vocabulary Knowledge and Self-Perceptions of L2 Skills. *SAGE Open*, *12*(2). https://doi.org/10.1177/21582440221101044
Mavilidi, M. F., Ouwehand, K., Riley, N., Chandler, P., & Paas, F. (2020). Effects of an acute physical activity break on test anxiety and math test performance. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *17*(5). https://doi.org/10.3390/ijerph17051523
Mcquillan, J. L. (2019). The Inefficiency of Vocabulary Instruction. *International Electronic Journal of Elementary Education*, *11*(4), 309–318. https://doi.org/10.26822/iejee.2019450789
Mendívil-Giró, J. L. (2019). If everything is syntax, why are words so important? An a-morphous but

non-lexicalist approach. *Linguistics*. https://doi.org/10.1515/ling-2019-0025

Nedergaard, J., & Smith, K. (2024). Are you thinking what I'm thinking? Perspective-taking in a language game. In *PLoS ONE* (Vol. 19, Issue 1 January). https://doi.org/10.1371/journal.pone.0288330

Nguyen, T. C., & Nguyen, H. B. (2020). Teachers ' Perceptions about Using Songs in Vocabulary Instruction to Young Language Learners. *Universal Journal of Educational Research*, *8*(6), 2678–2685. https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080652

Nuradita, R. D. (2022). Language Gamea: Elements of Word Sound in Tourism Promotion Texts. *E3S Web of Conferences*, *359*, 0–5. https://doi.org/10.1051/e3sconf/202235903025

Olfat Darwiche Fedda. (2012). The effect of diglossia on Arabic vocabulary development in Lebanese students. *Educational Research and Reviews*, *7*(16), 351–361. https://doi.org/10.5897/err11.022

Padial-ruz, R., García-molina, R., González-valero, G., & Ubago-jiménez, J. L. (2022). Physical activity and movement integrated into the second language teaching from an early age : a systematic review Actividad física y movimiento integrados en la enseñanza de una segunda lengua desde una edad temprana : una revisión sistemática. *Retos*, *22*(44), 876–888. https://doi.org/10.47197/retos.v44i0.91506

Patahuddin, P., Syawal, S., & Namrullah, Z. (2020). Improving the Vocabulary Mastery of Students Through Hyponymy Games. *Klasikal: Journal of Education, Language Teaching and Science*, *2*(1), 11–20. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=6DdG6YMAAAAJ&pagesize=100&citation_for_view=6DdG6YMAAAAJ:4DMP91E08xMC

Razman, S. M., Ismail, Z., & Ismail, W. M. A. S. (2022). Developing a Teaching Module on Arabic Vocabulary Based on the Four Strands Theory for Pre-University Students in Malaysia: A Needs Analysis. *Theory and Practice in Language Studies*, *12*(11), 2263–2273. https://doi.org/10.17507/tpls.1211.05

Rebrii, O., Rebrii, I., & Pieshkova, O. (2022). When Words and Images Play Together in a Multimodal Pun: From Creation to Translation. *Lublin Studies in Modern Languages and Literature*, *46*(2), 85–97. https://doi.org/10.17951/lsmll.2022.46.2.85-97

Reynolds, B. L., Wu, W., & Shih, Y. (2020). Which Elements Matter ? Constructing Word Cards for English Vocabulary Growth. *SAGE Open*, *1*(12), 1–12. https://doi.org/10.1177/2158244020919512

Ridha, S. K., Bostanci, H. B., & Kurt, M. (2022). Using Animated Videos to Enhance Vocabulary Learning at the Noble Private Technical Institute (NPTI) in Northern Iraq/Erbil. *Sustainability (Switzerland)*, *14*(12). https://doi.org/10.3390/su14127002

Riwanda, A., Ridha, M., & Islamy, M. I. (2021). Increasing Arabic Vocabulary Mastery Through Gamification; is Kahoot! Effective? *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, *5*(1), 19–35. https://doi.org/10.18326/lisania.v5i1.19-35

Saleh, A. M., & Ahmed Althaqafi, A. S. (2022). The Effect of Using Educational Games as a Tool in Teaching English Vocabulary to Arab Young Children: A Quasi-Experimental Study in a Kindergarten School in Saudi Arabia. *SAGE Open*, *12*(1). https://doi.org/10.1177/21582440221079806

Sari, D. F., Sahardin, R., Yani, V., & Yusuf, Y. Q. (2022). Scrabble game technique: A game changer for English vocabulary learning. *Englisia: Journal of Language, Education, and Humanities*, *10*(1), 1. https://doi.org/10.22373/ej.v10i1.12388

Sikos, L., Venhuizen, N. J., Drenhaus, H., & Crocker, M. W. (2021). Reevaluating pragmatic reasoning in language games. In *PLoS ONE* (Vol. 16, Issue 3 March). https://doi.org/10.1371/journal.pone.0248388

Skarpaas, K. G., & Rødnes, K. A. (2022). Vocabulary Teaching Practices of L2 English in Upper Secondary Vocational Classrooms. *Languages*, *7*(1), 1–21. https://doi.org/10.3390/languages7010055

Skjelde, K., & Coxhead, A. (2020). Mind the gap: Academic vocabulary knowledge as a predictor of English grades. *Acta Didactica Norden*, *14*(3), 1–20. https://doi.org/10.5617/adno.7975

Solehuddin, M., Gunawan, W., & Kurniawan, E. (2019). Kindergartners' morphological awareness, its instruction and guidance in the Indonesian context. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, *9*(1), 138–147. https://doi.org/10.17509/ijal.v9i1.16887

Soliman, R., & Khalil, S. (2022). The teaching of Arabic as a community language in the UK. *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, 1–12. https://doi.org/10.1080/13670050.2022.2063686

Subon, F., & Unin, N. (2021). The Effi cacies of an Explicit Vocabulary Instruction Model on ESL Learners ' Vocabulary Size and Writing Skills. *Journal of Language & Education*, *7*(1), 190–205. https://doi.org/10.17323/ jle.2021.10209 The

Sulistyowati, L. (2010). The Effectiveness of Teaching Vocabulary Using Hyphonymy (A Quasi Experimental Study at the First Grade of MTs Daarul Hikmah Pamulang FACULTY OF TARBIYA AND TEACHER TRAINING STATE ISLAMIC UNIVERSITY JAKARTA 1431 H / 2010 M THE EFFECTIVENESS OF TEACHING V. In *E- Jurnal*. Syarif Hidayatullah State Islamic University Jakarta Indonesia.

Taslim, F. (2014). An Experimental Study of Teaching Vocabulary by Using Hyponymy Games on the Seventh Grader F MTs Syech Ibrahim Payakumbuh. *Al-Ta Lim Journal*, *21*(3), 189–197. https://doi.org/10.15548/jt.v21i3.103

Wan Daud, W. A. A., Ghani, M. T. A., Rahman, A. A., Bin Mohamad Yusof, M. A., & Amiruddin, A. Z. (2021). ARabic-Kafa: Design and development of educational material for Arabic vocabulary with augmented reality technology. *Journal of Language and Linguistic Studies*, *17*(4), 1760–1772. https://doi.org/10.52462/jlls.128

Yang, B. L. C., Ramanair, J., & Shing, S. R. (2023). Exploring Vocabulary Teaching: Planning and Challenges with the Implementation of Audio-Visual Approach in Rural East Malaysian Primary-Level English Language Classrooms. *3L: Language, Linguistics, Literature*, *29*(4), 228–243. https://doi.org/10.17576/3L-2023-2904-15

Zandvakili, E., Washington, E., Gordon, E. W., Wells, C., & Mangaliso, M. (2019). Teaching Patterns of Critical Thinking: The 3CA Model—Concept Maps, Critical Thinking, Collaboration, and Assessment. *SAGE Open*, *9*(4). https://doi.org/10.1177/2158244019885142

Zeng, Y., Lu, Q., Wallace, M. P., Guo, Y., Fan, C. W., & Chen, X. (2022). Understanding Sustainable Development of English Vocabulary Acquisition: Evidence from Chinese EFL Learners. *Sustainability (Switzerland)*, *14*(11), 1–17. https://doi.org/10.3390/su14116532