



Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Bahasa Arab untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Siswa TK Melati

Jihan As-Syifa Safitri¹, Akmal Nusr², Megawati³, Muhammad Helmi Yanur⁴, Muhammad Rizky Alif Riadi⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda, Indonesia

Received: March 4th, 2024; Revised: March 28th, 2024; Accepted: March 20th, 2024; Published: April 30th, 2024

Abstrak

Pembelajaran bahasa Arab pada anak usia dini memerlukan media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Salah satu permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab adalah keterbatasan penggunaan media yang mampu melibatkan anak secara aktif dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Monopoli Bahasa Arab terhadap pemahaman kosakata bahasa Arab siswa TK Melati. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment. Desain penelitian yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*, yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Tes diberikan dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui perubahan pemahaman kosakata sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media Monopoli Bahasa Arab. Data penelitian dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan *Independent Sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman kosakata setelah penggunaan media Monopoli Bahasa Arab. Hasil uji *Independent Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,024 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang memperoleh pembelajaran menggunakan media Monopoli Bahasa Arab dan kelompok yang memperoleh pembelajaran tanpa media tersebut. Hasil perhitungan *effect size* dengan rumus Cohen's d sebesar 0,579 menunjukkan bahwa penggunaan media Monopoli Bahasa Arab memberikan pengaruh dalam kategori sedang. Dengan demikian, media Monopoli Bahasa Arab dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk membantu meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Arab pada anak usia dini.

Kata Kunci: Kosakata Bahasa Arab, Media Monopoli, Pembelajaran Bahasa Arab, Anak Usia Dini

Abstract

Arabic language learning for early childhood requires learning media that are attractive, interactive, and appropriate to children's developmental characteristics. One of the problems encountered in Arabic vocabulary learning is the limited use of learning media that can actively engage children in the learning process. This study aims to determine the effect of using Arabic Monopoly media on Arabic vocabulary comprehension among students of TK Melati. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method. The research design was a *non-equivalent control group design*, involving an experimental group and a control group. Data were collected through observation, tests, and documentation. Pre-tests and post-tests were administered to measure changes in students' vocabulary comprehension before and after learning through the Arabic Monopoly media. The data were analyzed using normality, homogeneity, and independent samples t-test. The results showed an improvement in vocabulary comprehension after the implementation of the Arabic Monopoly media. The independent samples t-test produced a significance value of $0.024 < 0.05$, indicating a significant difference between the group that received learning through the Arabic Monopoly media and the group that received learning without the media. The effect size calculated using Cohen's d was 0.579, indicating a moderate effect. Therefore, Arabic Monopoly media can serve as an alternative learning medium that is engaging and interactive for supporting Arabic vocabulary comprehension among early childhood learners.

Keywords: Arabic Vocabulary, Monopoly Media, Arabic Language Learning, Early Childhood

Copyright (c) 2024 Jihan As-Syifa Safitri, Akmal Nusr, Megawati, Muhammad Helmi Yanur, Muhammad Rizky Alif Riadi

* Correspondence Address:
jihanassyifasafitri@gmail.com

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu sarana penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh ilmu pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir, keterampilan, dan karakter yang dibutuhkan dalam kehidupan. Dalam Islam, pendidikan memiliki kedudukan yang sangat penting karena menjadi jalan untuk memperoleh ilmu dan memahami ajaran agama (Hidayat Sarip, 2012). Bahasa merupakan alat komunikasi utama yang digunakan manusia untuk menyampaikan pikiran, ide, dan perasaan. Melalui bahasa, proses interaksi sosial dapat berjalan dengan baik, dan manusia mampu memahami satu sama lain. Bahasa dan manusia bagaikan dua mata sisi yang apabila hilang salah satunya, maka kehidupan ini tidak banyak memberikan sebuah makna bagi dirinya untuk orang lain. Bahasa juga merupakan proses berfikir menggunakan sebuah imajinasi yang diungkapkan melalui gambaran yang jelas dari proses pemikiran manusia. Dan dari sekian banyak bahasa yang ada di dunia, salah satu bahasa yang diajarkan di lembaga pendidikan Indonesia adalah bahasa Arab.

Pendidikan di Indonesia, Bahasa arab dapat diajarkan diberbagai jenjang Pendidikan mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Hal itu tertuang dalam undang-undang yang mengatur mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.(Ulhaq & Lubis, 2023) Sehingga dalam konteks pendidikan, bahasa memiliki peran penting sebagai sarana penyampaian ilmu pengetahuan. Maka dari itu, penguasaan bahasa menjadi salah satu aspek yang harus diperhatikan dalam dunia pendidikan, terutama di sekolah dasar atau madrasah yang menjadi fondasi pembelajaran.

Tetapi dalam pembelajaran Bahasa arab terdapat 4 keterampilan (maharah) berbahasa yang harus dikuasai siswa yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis.(Nadia Ulhaq, 2021) Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) berdasarkan Permendiknas RI Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi, pembelajaran Bahasa Indonesia menekankan tentang pentingnya penguasaan 4 (empat) macam keterampilan bahasa tersebut. Keempat keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan dan tidak dapat dikuasai tanpa pemahaman kosakata yang memadai.(Jia et al., 2024) Dengan demikian, kosakata (mufradat) merupakan fondasi utama dalam pembelajaran bahasa Arab. Siswa tidak akan mampu membentuk kalimat, memahami bacaan, atau mengekspresikan gagasan apabila tidak melakukan pemahaman kosakata.

Berdasarkan hasil observasi di TK Melati ditemukan bahwa ada kesulitan yang dialami beberapa siswa dalam proses pembelajaran yaitu siswa kesulitan menyambung huruf hijaiyyah menjadi kata hingga membuat kalimat sederhana. Salah satu penyebab dari kesulitan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab ialah karena metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional seperti ceramah, hafalan dan pembelajaran hanya menggunakan media seperti buku sehingga siswa kurang fokus dalam pembelajaran karena pembelajaran seperti ini cenderung monoton, kurang interaktif, dan tidak mampu membangkitkan motivasi siswa. Akibatnya, pemahaman kosakata siswa menjadi kurang optimal, salah satunya terjadi pada siswa TK Melati.

Bagi siswa belajar Bahasa Arab tidaklah mudah, diperlukan media pembelajaran yang kreatif, interaktif dan bermakna, media pembelajaran sangat berperan dalam mendukung pemahaman siswa karena mampu membuat aktivitas belajar lebih konkret, visual, dan menyenangkan. Salah satu bentuk media yang banyak digunakan dalam pembelajaran modern adalah media berbasis permainan atau game-based learning, yang terbukti dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan daya ingat siswa.(Uswatunnisa et al., 2024) Dari permasalahan ini peneliti salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa arab siswa adalah dengan menggunakan media monopoli bahasa arab

sebagai media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa memahami kosakata bahasa arab.

Media Monopoli Bahasa Arab yaitu permainan yang dimodifikasi dari permainan monopoli tradisional tetapi diadaptasi untuk pembelajaran kosakata. Media ini menampilkan kartu, papan permainan, dan instruksi yang berisi mufradat sesuai materi pelajaran.(Wibawanto, 2024) Melalui permainan, siswa dapat belajar sambil bermain, melakukan pengulangan kosakata secara alami, mengerjakan dan menjawab pertanyaan yang ada di kartu serta berinteraksi aktif dengan teman sebayanya. Pendekatan seperti ini selaras dengan karakteristik anak MI yang lebih mudah belajar melalui permainan dan aktivitas kinestetik. Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa media monopoli bahasa arab berpengaruh terhadap pemahaman kosakata siswa namun masih terbatas dalam penggunaannya terutama di lingkungan MI dan pembelajaran Bahasa Arab.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan siswa dapat lebih mudah belajar kosakata bahasa arab melalui media permainan tapi tetap bermakna, serta diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang kreatif, interaktif, menyenangkan dan sesuai dengan jenjang sekolah.

B. Literature Review

1. Media Monopoli Bahasa Arab

Media Monopoli Bahasa Arab berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang memfasilitasi pemahaman kosakata secara bertahap, pengalaman langsung (*experiential learning*), dan pembelajaran kontekstual. Media ini membantu siswa memahami dan mengingat kosakata melalui pengulangan, interaksi, visualisasi, dan aktivitas bermain.(Utami & Dkk, 2021) Selain itu, media ini dapat meningkatkan motivasi, fokus, keterlibatan siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan kata lain, Media Monopoli Bahasa Arab adalah media pembelajaran kreatif yang menyajikan mufradāt dalam bentuk permainan edukatif sehingga siswa dapat belajar bahasa Arab secara lebih mudah, bermakna, dan menarik.

Media Monopoli Bahasa Arab merupakan media pembelajaran berbentuk permainan papan (*board game*) yang dirancang khusus untuk mempermudah siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Arab melalui aktivitas bermain. Media ini memiliki struktur yang menyerupai permainan monopoli pada umumnya, tetapi kontennya dimodifikasi agar relevan dengan materi bahasa Arab di tingkat pendidikan anak usia dini.(Muzkiyah, 2024) Secara umum, media ini terdiri atas beberapa komponen yang saling terintegrasi agar proses pembelajaran berjalan menarik, interaktif, dan efektif.(Wibawanto & Nugrahani, 2024) Berikut komponennya: papan permainan (*Board Game*), kartu tanya, kartu tantangan, pion pemain, dadu, poin dan lembar aturan bermain.

Media Monopoli Bahasa Arab memiliki berbagai kelebihan yang mendukung proses pembelajaran kosakata. Media ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena permainan yang interaktif dan menyenangkan membuat mereka lebih antusias dibanding metode hafalan tradisional. Selain itu, media ini membantu siswa menguasai kosakata secara kontekstual, karena mereka tidak hanya menghafal kata, tetapi juga menggunakan kosakata dalam kalimat atau situasi tertentu selama bermain. Media ini juga mendorong partisipasi aktif siswa, melatih kerjasama dan komunikasi dalam kelompok, serta meningkatkan daya ingat dan konsentrasi melalui aktivitas membaca, menyebutkan, dan mencocokkan kata dengan gambar.

Meski demikian, media ini juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Persiapan dan pelaksanaan permainan memerlukan waktu lebih lama dan pengawasan guru menjadi sangat penting, terutama pada kelas dengan jumlah siswa yang banyak agar semua tetap terlibat aktif.(Khasanah, 2024) Serta bahan media, seperti papan

permainan dan kartu kosakata, mudah rusak jika tidak dibuat dari bahan yang kuat. Selain itu, tidak semua siswa berani tampil atau menjawab pertanyaan, sehingga partisipasi bisa tidak merata. Media ini juga berpotensi menimbulkan persaingan berlebihan jika pengelolaannya kurang tepat, sehingga fokus siswa bisa bergeser dari belajar kosakata ke sekadar memenangkan permainan.

Hal ini dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Dodi Robiansyah, dkk (2023) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Bahasa Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Salafiyah Kota Cirebon”, secara keseluruhan meskipun ada beberapa kekurangan, kelebihan Media Monopoli Bahasa Arab jauh lebih dominan dan menjadikannya alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman kosakata siswa secara menyenangkan, interaktif, dan kontekstual. (Robiansyah et al., 2023)

2. Kosakata

Kosakata atau mufradāt adalah kumpulan kata yang digunakan dalam suatu bahasa untuk menyampaikan makna. Dalam pembelajaran bahasa Arab, penguasaan kosakata menjadi salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, kosakata mencakup kata benda, kata kerja, kata sifat, dan ungkapan-ungkapan tertentu yang digunakan dalam percakapan sehari-hari maupun situasi formal. Penguasaan kosakata tidak hanya meliputi kemampuan mengingat arti kata, tetapi juga kemampuan membaca, menulis, mengucapkan, dan menggunakan kata dalam kalimat atau konteks yang tepat. Semakin banyak kosakata yang dikuasai, semakin mudah siswa memahami materi, berkomunikasi, dan mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya, seperti mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. (Hardani, 2020)

Pembelajaran kosakata membutuhkan metode yang tepat agar siswa mampu mengingat dan menggunakan kosakata dengan baik. Media pembelajaran yang menarik seperti permainan dapat membantu siswa meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah proses pemahaman kosakata. Agar pembelajaran kosakata lebih efektif, beberapa strategi berikut dapat diterapkan: Menggunakan Media Visual (Gambar, Kartu, Flashcard), Menggunakan Media Permainan Bahasa (Monopoli Bahasa, Domino, Tebak Kata), Metode Pengulangan Berkala (Spaced Repetition), Melibatkan Indra Siswa (Pendekatan Multisensori), Pembelajaran Berbasis Tema (Thematic Vocabulary Learning), Drilling dan Latihan Terstruktur, Menggunakan Lagu atau Nyanyian dan Memberikan Penguatan dan Umpan Balik Positif.

Sebagaimana yang dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Imroatut Taqiyah dan Moch. Bahak Udin By Arifin (2024) dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Pemahaman Mufrodāt Siswa Kelas X MA Bilingual Junwangi”, kosakata menjadi fondasi utama dalam belajar bahasa, karena pemahaman kosakata yang baik akan mempermudah proses belajar bahasa secara keseluruhan dan meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. (Taqiyah & Arifin, 2024)

C. Method

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu atau Quasi experiment untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Monopoli Bahasa Arab terhadap pemahaman kosakata siswa TK Melati. Eksperimen semu atau Quasi experiment adalah metode penelitian yang mempunyai banyak kelompok kontrol, tetapi tidak bisa berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. (Hardani, dkk, Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu Grup, 2020). Penelitian ini lebih menekankan adanya kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Desain dalam penelitian ini adalah non-equivalent control group design, dalam desain ini kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak dipilih secara acak. (Wijaya, 2023) Dalam desain ini peneliti menggunakan pre-test dan post-test sebelum memberikan treatment, sedangkan peneliti pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen akan melakukan pre-test untuk menentukan kemampuan siswa sebelum memberikan perlakuan. Setelah memberikan treatment, peneliti akan memberikan post-test untuk mengetahui kondisi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

1. Population and Sample

Dalam suatu penelitian, penentuan populasi sangat penting dilakukan karena populasi memberikan batasan terhadap objek yang diteliti. Adapun populasi dari penelitian ini yaitu seluruh siswa TK Melati, Tahun Ajaran 2024/2025 yang berjumlah keseluruhan yaitu 160 siswa. Pemilihan TK Melati didasarkan pada kesesuaian karakteristik peserta didik dengan penelitian yang dilakukan, khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Peserta didik TK Melati sesuai diberi perlakuan menggunakan media monopoli Bahasa Arab sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Sampel yang diambil pada penelitian ini yaitu 64 siswa/i TK Melati. Selanjutnya, sampel dibagi menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Teknik pemilihan sampel yang digunakan adalah teknik purposive sampling. Teknik purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel data berdasarkan pertimbangan atau tujuan tertentu dan berdasarkan karakteristik tertentu yang sudah diketahui sebelumnya. (Firmansyah & Dede, 2022)

2. Teknik Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan observasi, tes dan dokumentasi. (Ardiansyah et al., 2023) Observasi dilakukan dengan cara mengamati kegiatan pembelajaran bahasa Arab di kelas. Tes Pretest dan Posttest untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap kosakata bahasa Arab sebelum dan sesudah perlakuan yang berupa tes soal dan dokumentasi. Berikut teknik pengumpulan data:

Observasi untuk mengetahui bagaimana proses kegiatan pembelajaran Bahasa Arab, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi di kelas yang dilakukan secara langsung pada siswa TK Melati, dengan tujuan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, interaksi guru dan siswa di kelas dan penggunaan metode serta media oleh guru di dalam kelas terkhusus untuk mata pelajaran Bahasa Arab. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu pedoman observasi.

Tes yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman kosakata siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa penggunaan media Monopoli Bahasa Arab. Tes dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu pretest dan posttest. Sebelum memberikan perlakuan dengan menggunakan media monopoli bahasa arab untuk kosakata siswa, kelas kontrol dan kelas eksperimen melakukan pre-test untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum memberikan perlakuan. Setelah memberikan treatment, peneliti akan memberikan post-test untuk mengetahui kondisi kelompok eksperimen.

Tes ini terdiri dari 30 soal, dimana soal ini terbagi menjadi 4 model soal yaitu pilihan ganda, menjodohkan, menggabungkan huruf hijaiyyah menjadi satu kata dan isian. Soal-soal ini diklasifikasikan menjadi 3 kategori yaitu soal mudah, sedang dan sulit.

Dokumentasi yaitu pengumpulan data melalui dokumen atau bukti fisik yang bertujuan untuk mendukung data dari hasil observasi. Pengumpulan data yang didapat seperti foto, video, materi kosakata, buku ajar, hasil kerja siswa, modul guru hingga hasil penilaian akhir.

D. Result and Discussion

1. Result

a. Uji Validitas

Sebelum melaksanakan pretest pada kelas eksperimen dan juga kelas kontrol, peneliti terlebih dahulu melakukan Uji Validitas. Uji Validitas dilakukan pada siswa TK Melati dengan jumlah siswa sebanyak 29 orang dan jumlah soal sebanyak 40 butir.

b. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas adalah cara untuk melihat apakah suatu alat ukur itu konsisten dan bisa dipercaya. Tujuannya supaya hasil pengukuran dari instrumen penelitian tetap akurat dan stabil. Uji ini biasanya dilakukan setelah butir soal dinyatakan valid.

c. Uji Normalitas

Uji Normalitas untuk mengetahui apakah suatu data tersebut berdistribusi normal atau tidak sebagai prasyarat dalam pengujian statistik parametrik. Dalam penelitian ini peneliti menguji dengan uji Kolmogorov Smirnov karena jumlah sampel yang lebih dari 50 kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut hasil uji normalitas yang telah dilakukan dengan bantuan aplikasi *Statistical Package for the Social Sciences (SPSS)* versi 25:

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PretestKontrol	.098	32	.200 [*]	.977	32	.707
PosttestKontrol	.131	32	.173	.950	32	.141
PretestEksperimen	.107	32	.200 [*]	.959	32	.261
PosttestEksperimen	.128	32	.198	.968	32	.458

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas yang ditunjukkan pada tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi pada pretest kelas kontrol sebesar 0,200, posttest kelas kontrol sebesar 0,173, pretest kelas eksperimen sebesar 0,200, dan posttest kelas eksperimen sebesar 0,198. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal. Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi salah satu syarat analisis statistic sehingga dapat dilanjutkan ke tahap pengujian berikutnya yaitu Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis.

d. Uji Homogenitas

Peneliti menggunakan uji homogenitas untuk mengetahui varians antar dua sampel tersebut homogen atau tidak dan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut homogen.

e. Uji T

Peneliti menggunakan uji independent sample t test untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan dan untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media monopoli Bahasa Arab dengan model pembelajaran konvensional, berikut hasil Uji T-Test:

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
Hasil	Equal variances assumed	2.076	.155	-2.317	62	.024	-7.156	3.088	-13.329 - .983
	Equal variances not assumed			-2.317	57.651	.024	-7.156	3.088	-13.339 - .974

Berdasarkan hasil uji t-test diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,024. Karena nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,024 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman kosakata siswa pada kelas yang menggunakan perlakuan dengan kelas yang tidak menggunakan perlakuan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media monopoli Bahasa Arab yang diterapkan dalam penelitian ini berpengaruh signifikan terhadap pemahaman kosakata siswa. Kemudian, untuk mengetahui rata-rata dari posttest kelas eksperimen dengan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Group Statistics					
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Posttest Kontrol	32	80.66	13.946	2.465
	Posttest Eksperimen	32	87.81	10.520	1.860

f. Uji Effect Size

Peneliti menggunakan uji effect size untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media monopoli Bahasa Arab terhadap peningkatan pemahaman kosakata siswa.

Results

Cohen's d = 0.579 (medium effect size)

Cohen's d is calculated according to the formula: $d = (M_1 - M_2) / SD_{pooled}$

$$SD_{pooled} = \sqrt{(SD_1^2 + SD_2^2) / 2}$$

Where: M_1 = mean of group 1, M_2 = mean of group 2, SD_1 = standard deviation of group 1, SD_2 = standard deviation of group 2, SD_{pooled} = pooled standard deviation.

$$M_1 = 87.81, M_2 = 80.66, SD_1 = 10.52, SD_2 = 13.946$$

$$d = (87.81 - 80.66) / 12.352, SD_{pooled} = \sqrt{(10.52^2 + 13.946^2) / 2} = 12.352$$

$$d = 7.150 / 12.352 = 0.579$$

$$d = 0.579$$

Berdasarkan hasil perhitungan effect size menggunakan rumus Cohen's d, diperoleh nilai effect size sebesar 0,579, yang pada kategori pengaruh sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli Bahasa Arab memberikan pengaruh yang cukup signifikan dan bermakna untuk meningkatkan pemahaman kosakata siswa TK Melati.

2. Discussion

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan pemahaman kosakata siswa TK Melati sebelum menggunakan media monopoli Bahasa Arab. Dalam proses pembelajaran bahasa arab, guru memegang peranan yang sangat penting untuk menentukan metode atau media pembelajaran yang akan digunakan di kelas, dengan tujuan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Penggunaan media dalam pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa tak hanya dapat membantu dalam memahami materi pembelajaran tetapi juga dapat meningkatkan minat belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Najwa Ammara Jauza dan Meyniar Albina bahwa media perantara yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran serta dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak akan merasa bosan dalam pembelajaran. (Rohali et al., 2024) Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran agar menjadi lebih menarik dan efektif. Dengan adanya media pembelajaran yang sesuai, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Namun kenyataannya, masih banyak proses pembelajaran yang berlangsung secara konvensional atau menggunakan metode ceramah yang hanya berfokus pada buku dan hafalan. Sementara itu membuat siswa hanya berperan sebagai pendengar tanpa diberi ruang untuk berpikir kritis dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi namun juga harus bisa menerapkan metode atau media pembelajaran yang kreatif agar menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan. (Rohali et al., 2024) Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menghadirkan proses pembelajaran yang lebih bervariasi melalui media permainan agar siswa dapat lebih tertarik, yang mampu menciptakan suasana belajar tidak monoton dan siswa terlibat selama kegiatan belajar berlangsung.

Adapun pada penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui pengaruh media monopoli Bahasa Arab terhadap pemahaman kosakata siswa TK Melati, Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siswa TK Melati. Media monopoli Bahasa arab mampu membantu siswa memahami materi, mengingat materi dan memperkaya pengetahuan siswa terhadap materi yang telah diajarkan, melalui media berbentuk permainan. (Taqiyah & Arifin, 2024) Oleh karena itu, penggunaan media monopoli Bahasa Arab dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas agar dapat membantu siswa dalam memahami materi.

Sebelum penerapan media pembelajaran monopoli Bahasa Arab, kemampuan pemahaman kosakata awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat melalui hasil pretest. Berdasarkan hasil pretest tersebut, kedua kelas memiliki kemampuan awal yang relatif tidak jauh berbeda. Dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata (mean) pretest untuk kelas kontrol sebesar 61,09 dan kelas eksperimen sebesar 70,72. Hal ini menunjukkan bahwa kondisi awal siswa sebelum diberikan perlakuan masih berada pada tingkat pemahaman yang hampir sama.

Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media monopoli Bahasa Arab, pemahaman kosakata siswa mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari hasil post-test kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata (mean) sebesar 87,81 dibandingkan kelas kontrol memiliki rata-rata (mean) sebesar 80,66. Dengan demikian, penggunaan media monopoli Bahasa Arab terbukti dapat meningkatkan pemahaman kosakata siswa sebab dalam pelaksanaannya, penerapan media ini memicu keterlibatan siswa yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini sesuai dengan yang diutarakan oleh Mila

Anggraini,dkk bahwasanya penggunaan media dapat memudahkan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran, dapat membantu siswa memahami materi serta siswa lebih aktif ketika pembelajaran di kelas dan penggunaan media juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.(Anggraini & Mahmudah, 2023) Dapat dipahami bahwa penggunaan media dikelas bukan hanya menjadikan suasana belajar menyenangkan, akan tetapi juga membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, data yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama berada dalam distribusi normal, baik dari hasil pre-test maupun posttest, hal ini terbukti bahwa nilai signifikansi antara pre-test dan post-test lebih besar dari nilai taraf signifikansi yaitu $(0,200), (0,173), (0,200), (0,198) > 0,05$. Adapun, uji homogenitas yang sudah dilakukan oleh peneliti kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen, dapat dibuktikan dari hasil uji pre-test dan post-test yang menyatakan bahwa data tersebut homogen dengan memperoleh hasil signifikan yakni $0,155 > 0,05$.

Kemudian, hasil analisis statistik menggunakan uji Independent Sample t-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,024 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media monopoli Bahasa Arab terhadap pemahaman kosakata siswa TK Melati.

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan media monopoli Bahasa Arab mendorong siswa untuk berpartisipasi secara langsung, baik dalam menjawab pertanyaan, menghafal kosakata, maupun berinteraksi dengan teman. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Selain itu, penelitian ini sejalan dengan konsep game-based learning, di mana pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta daya ingat siswa.(Jia et al., 2024) Dalam media monopoli Bahasa Arab, siswa tidak hanya menghafal kosakata, tetapi juga menggunakannya secara langsung melalui aktivitas seperti menyebutkan arti kata, mencocokkan gambar, membaca, hingga membuat kalimat sederhana. Dengan ini media monopoli mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa seperti visual, auditori, dan kinestetik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media monopoli Bahasa Arab berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman kosakata siswa TK Melati. Media ini dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab di tingkat pendidikan anak usia dini.

E. Conclusion

Pemahaman kosakata siswa sebelum penggunaan media monopoli Bahasa Arab berada pada kategori sedang. Hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata (mean) pre-test yang diperoleh siswa yaitu pada kelas eksperimen (70,72) dan nilai rata-rata (mean) pada kelas kontrol (61,09), yang mencerminkan bahwa kemampuan awal siswa dalam pemahaman dan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa masih belum optimal. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata yang telah dipelajari. Adapun Pemahaman kosakata siswa sesudah penggunaan media monopoli Bahasa Arab mengalami peningkatan yang signifikan, khususnya pada kelas eksperimen. Nilai rata-rata post-test kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata (mean) sebesar 87,81 dan kelas kontrol memiliki rata-rata (mean) sebesar 80,66. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dalam pemahaman kosakata, baik dalam aspek mengenal kosakata, menyambung huruf hijayyah, menulis kosakata, memahami arti kosakata serta mengingat kosakata dengan baik. Dengan ini menunjukkan bahwa media monopoli Bahasa Arab mampu membantu siswa dalam

memahami materi pembelajaran dengan lebih menarik, kreatif, inovatif dan mudah dipahami.

Penggunaan media monopoli Bahasa Arab memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman kosakata siswa. Hal ini dibuktikan melalui Uji Hipotesis menggunakan Uji Independent Sample T-test yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,024 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media monopoli Bahasa Arab terhadap pemahaman kosakata siswa, khususnya dalam pemahaman kosakata Bahasa Arab tentang profesi. Selain itu, berdasarkan hasil uji effect size menggunakan rumus Cohen's d, diperoleh nilai effect size sebesar 0,579, yang berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli Bahasa Arab memberikan pengaruh yang cukup signifikan untuk meningkatkan pemahaman kosakata siswa TK Melati.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media monopoli Bahasa Arab berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman kosakata siswa di tingkat pendidikan anak usia dini.

References

- Anggraini, M., & Mahmudah, I. (2023). Penggunaan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran matematika. *Journal of Educational Integration and Development*, 3(2), 125–131.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik pengambilan sampel umum dalam metodologi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114.
- Hardani, D. (2020). *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif*. Pustaka Ilmu Grup.
- Jia, W., Zhang, L., Pack, A., Guan, Y., & Zou, B. (2024). Digital game-based learning's effectiveness on EFL learners' receptive and productive vocabulary knowledge. *Language Learning & Technology*, 28(1), 1–21. <https://doi.org/10.64152/10125/73554>
- Khasanah, G. R. (2024). *Pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi iman kepada hari akhir pada siswa kelas VI di SD Negeri Srumbung* [Undergraduate thesis, Universitas Islam Indonesia].
- Muzkiyah, A. (2024). Enhancing learning engagement in Madrasah Ibtidaiyah students through AR-based monopoly media in history. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 2350–2365. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i2.4972>
- Nadia Ulhaq, L. L. (2021). Penyusunan materi ajar dalam rangka meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab pada siswa. *Jurnal Pendidikan*, 4(3), 20.
- Purwanto. (2023). *Teknik penyusunan instrumen uji validitas dan reliabilitas penelitian ekonomi syariah*.
- Robiansyah, D., Rahmanudin, I., & Hanif, M. A. (2023). Pengaruh penggunaan media monopoli bahasa terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas IV MI Salafiyah Kota Cirebon. *Al-Fakkar: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 18–34. <https://doi.org/10.52166/alf.v4i1.3753>

- Rohali, A., Sandi, F., Nisa, H. M., Resdiana, P. D., Mubarok, R. I., Ghina, S. F., Ghina, P., & Al Fatih, S. (2024). Implementasi media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada materi suhu dan kalor untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMPN 8 Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(6), 8. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i6.2024.8>
- Taqiyah, I., & Arifin, M. B. U. B. (2024). Implementasi media pembelajaran monopoli terhadap pemahaman mufrodlat siswa kelas X MA Bilingual Junwangi. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 7(2). <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.3690>
- Ulhaq, N., & Lubis, L. (2023). Penyusunan materi ajar dalam rangka meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab pada siswa. *Journal of Education Research*, 4(3), 1202–1211. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.361>
- Uswatunnisa, S., Widiarti, R., & Eliwarti. (2024). Mobile game-based learning (MGBL) contributes EFL learners in vocabulary and motivation. *SCOPE: Journal of English Language Teaching*, 9(1), 464–470. <https://doi.org/10.30998/scope.v9i1.21777>
- Utami, R., & Dkk. (2021). *Media pembelajaran bahasa Arab*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wibawanto, W. (2024). *Board game edukasi*. Nas Media Pustaka.
- Wijaya, A. (2023). *Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Learning Together (LT) terhadap hasil belajar IPS di MTs Kholid Bin Walid Dukuh Mencek Sukorambi Jember tahun pelajaran 2022/2023* [Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq].