

## ABSTRAK

### Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan *Riddle* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab

(Studi Eksperimen Kuasi Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah Antapani Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)

Nofi Anggrahini (0906496)

Berbahasa pada intinya berkaitan erat dengan penguasaan kosakata atau dalam bahasa Arab dikenal dengan *mufrodāt*. Karena bahasa merupakan alat komunikasi atau cara untuk menyampaikan suatu pikiran ataupun pendapat yang kita miliki. Pembendaharaan kosakata sangat diperlukan sehingga komunikasi dapat berjalan secara lancar dan efektif. Akan tetapi dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab terdapat permasalahan salah satunya ialah bahwa pembedaharaan kosakata yang dimiliki siswa masih rendah. Hal itu mengakibatkan siswa merasa bosan dan jenuh ketika belajar. Maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah teknik permainan *riddle* efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Grup Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Test yang akan dilakukan adalah pretest dan posttest. Dengan menggunakan kedua test itu akan diketahui hasil yang lebih akurat. Penelitian ini menggunakan populasi siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Antapani Bandung, sedangkan sampel penelitian ini adalah siswa kelas VIII Bilal sebagai kelas kontrol dan Kelas VIII Hamzah sebagai kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan adalah tes dan angket. Penelitian ini dilakukan dengan terlebih dahulu memberikan pretest kepada sampel yang terdiri dari 28 orang kelas kontrol dan 28 orang kelas eksperimen. Dari kedua kelas ini diperoleh hasil dengan rata-rata kelas eksperimen 60,4, sedangkan kelas kontrol 53,4. Kemudian diberikan perlakuan dengan teknik permainan *riddle* untuk kelas eksperimen dan metode konvensional untuk kelas kontrol. Setelah itu diberikan posttest untuk mengetahui perbedaan hasil pembelajaran kosakata bahasa Arab antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah posttest nilai rata-rata kelas eksperimen 60,4 meningkat menjadi 80. Adapun nilai rata-rata nilai posttest kelas kontrol 53,4 hanya meningkat menjadi 62,7.

Berdasarkan uji statistik *Mann Wheatney* dengan menggunakan program komputer *software SPSS versi 16 for window*, dan mengambil taraf signifikansi ( $\alpha$ ) sebesar 0,05, diperoleh informasi bahwa signifikansi (*Asymp Sig*) adalah 0,077 untuk data pretest. Pada taraf signifikansi  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan pembelajaran kosakata bahasa Arab antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun untuk data posttest dapat disimpulkan bahwa signifikansi (*Asymp Sig*) adalah 0,000. Pada taraf signifikansi  $< 0,05$ ,  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pembelajaran kosakata bahasa Arab antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Itu berarti teknik permainan *riddle* efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.

**Kata Kunci :** *Permainan Riddle, Pembelajaran, Kosakata Bahasa Arab*

## Abstract

Be native Language is closely related in mastering vocabulary or in Arabic known as mufrodat. Because language is a communication tool or a way to convey a thought or idea that we have. Mastering vocabulary is needed so the communication can run smoothly and effectively. However, there are difficulties in Arabic vocabulary learning, one of them is the use of the method or media is not appropriate. Then the study aims to determine whether an effective Riddle game technique that used in Arabic vocabulary learning.

The used method in this study is a quasi experimental based on Nonequivalent pretest posttest group design. On this design the experimental and the control group is not chosen at random. The test to be performed is pretest and posttest. By using both of tests will be known to more accurate results. This study uses the population class VIII junior high school of Muhammadiyah Antapani Bandung, while the sample is students of class VIII Bilal as the control class and Class VIII Hamzah as the experimental class. The used instruments are the tests and questionnaires. The study is conducted by first giving the pretest to the sample that is consisted of 28 persons of control class and 28 persons of experimental class then obtained the results with an average grade 60,4 for experimental class. While the control class is 53,4. Then they are given treatment by Riddle game technique for experimental class and conventional methods for the control class. After they are given posttest to know the outcome difference from Arabic vocabulary learning and the experimental class with control class. After the posttest conducted we get average value 60,4 increased to 80 for experimental class, while the average value of the control class only increased from 53,4 to 62,7.

Based on the statistical test Mann Wheatney by using a computer software of SPSS version 16 for window, and take the level of significance ( $\alpha$ ) of 0,05, get the information that significance (Asymp Sig) is 0,077 for pretest data. on the significance  $>0,05$  then  $H_0$  is accepted so it can be concluded that there is no significance difference on Arabic vocabulary learning and experimental with control class. While for the posttest data it can be concluded that the significance (Asymp Sig) is 0,000, on the significance  $< 0,05$ . Then  $H_a$  is accepted, so it can be concluded that there are significance differences on Arabic vocabulary learning and experimental with control class. It is meaning game technisc riddle effetive for study vocabullary of Arabic language.