

**PENGGUNAAN MEDIA *SCRABBLE* DALAM PEMBELAJARAN
KOSAKATA BAHASA ARAB
(STUDI KASUS DI SMP IT AL-ISHLAH MAROS)**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
ujian guna memperoleh gelar Sarjana Sastra
pada Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin

Oleh

INDAH MAULIDA

F41115303

MAKASSAR

2022

SKRIPSI

PENGUNAAN MEDIA *SCRABBLE* DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB (STUDI KASUS DI SMP IT AL ISHLAH MAROS)

Disusun dan diajukan oleh:

INDAH MAULIDA

Nomor Pokok : F41115303

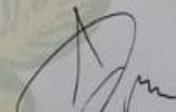
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
Pada tanggal 30 Juni 2022
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

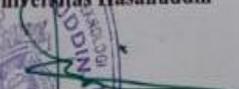
Menyetujui
Komisi Pembimbing

Konsultan I,

Konsultan II,


Haerivvah, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197508312008122002


Dr. Andi Agussalim, S.S., M.Hum
NIP. 198703172018050001


Prof. Dr. Akin Duli, M.A.
NIP 19640716199103010


Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin


Ketua Departemen
Sastra Asia Barat

Haeruddin, S.S., M.A.
NIP 19780052005011002

**UNIVERSITAS HASANUDDIN
DEPARTEMEN SASRA ASIA BARAT**

Pada Hari ini, Kamis tanggal 30 Juni 2022 panitia ujian skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul:

**PENGGUNAAN MEDIA *SCRABBLE* DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA
BAHASA ARAB (STUDI KASUS DI SMP IT AL-ISHLAH MAROS)**

Yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra Jurusan Sastra Asia Barat pada Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, 30 Juni 2022

Panitia Ujian Skripsi

Haeruddin, S.S., MA	: Ketua
Haeriyah, S. Ag, M. Pd. I	: Sekertaris
Supratman, S.S., M.Sc, Ph.D	: Penguji I
Mujadilah Nur, S.S, M. Hum	: Penguji II
Haeriyah, S. Ag, M. Pd. I	: Konsultan I
Dr. Andi Agussalim, S.S., M.Hum	: Konsultan II

The image shows six handwritten signatures in black ink, each enclosed in a pair of parentheses. The signatures are arranged vertically on the right side of the page, corresponding to the names and roles listed in the table to their left. The signatures are: 1. A stylized signature for the Chairman (Ketua). 2. A signature for the Secretary (Sekertaris). 3. A signature for the Examiner I (Penguji I). 4. A signature for the Examiner II (Penguji II). 5. A signature for the Consultant I (Konsultan I). 6. A signature for the Consultant II (Konsultan II).

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indah Maulida

NIM : F411 15 303

Departemen : Sastra Asia Barat

menyatakan bahwa isi Skripsi ini adalah hasil penelitian sendiri, jika dikemudian hari ternyata ditemukan Plagiarisme, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai hukum yang berlaku dan saya bertanggung jawab secara pribadi dan tidak melibatkan pembimbing dan penguji.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan tanpa paksaan ataupun tekanan dari pihak lain.

Makassar, 30 Juni 2022



Indah Maulida

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan taufiq-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Penggunaan Media *Scrabble* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Studi Kasus Di SMP IT Al-Ishlah Maros)”**. Shalawat serta salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW serta keluarganya, sahabat-sahabatnya serta seluruh umatnya yang selalu konsisten menjalankan syariat agamanya.

Penulisan skripsi ini merupakan tugas akhir dari setiap mahasiswa dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S1) pada Departemen Sastra Asia Barat Universitas Hasanuddin.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada orang tua penulis. Ayahanda Muh. Nur, Ibunda tercinta Kartini, Suami terkasih Rachmat Arsyad, S.IP serta buah hatiku tersayang Hafsa Humaira Rachmat yang tidak mampu saya sebutkan kebaikan dan jasa-jasa serta pengorbanan yang selama ini beliau berikan kepada peneliti.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu, melalui kesempatan ini selayaknyalah penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir Jamaluddin Jompa, M.Sc, selaku Rektor Universitas Hasanuddin;
2. Bapak Prof. Dr. Akin Duli, MA., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas

Hasanuddin;

3. Bapak Haeruddin, S.S., M.A., selaku Ketua Departemen Sastra Asia Barat sekaligus selaku pembimbing akademik, atas keikhlasan beliau yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk mendampingi dan memberi pengarahannya serta senantiasa memberikan kemudahan kepada penulis selama menempuh masa studi ;
4. Bapak Supratman, S.S., M.A., selaku penguji I yang telah banyak membantu peneliti dalam penulisan skripsi ini;
5. Ibu Mujadilah Nur, S.S., M.A., selaku Penguji II yang telah banyak membantu peneliti dengan penuh tanggungjawab dan ketulusan hati dalam penulisan skripsi ini;
6. Ibu Haeriyah, S.Ag., M.Pd.I., selaku Sekretaris Departemen Sastra Asia Barat yang telah banyak membantu peneliti selama menjadi mahasiswa di Universitas Hasanuddin dan memberikan masukan serta saran kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi;
7. Ibu Haeriyah, S.Ag., M.Pd.I., selaku Konsultan I yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan dan membimbing dengan penuh tanggungjawab dan ketulusan hati dalam penulisan skripsi ini;
8. Bapak Dr. Andi Agussalim, S.S., M.Hum., selaku Konsultan II atas keikhlasan beliau meluangkan waktunya dan telah memberikan bimbingan, arahan, saran-saran yang sangat berharga sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik;
9. Para dosen Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Departemen Sastra Asia Barat yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan selama penulis menempuh pendidikan di bangku kuliah;
10. Segenap tenaga kependidikan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin

yang telah memberikan pelayanan secara maksimal selama peneliti melakukan penelitian;

11. Kepala sekolah, para staf dan pengajar yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian di SMP IT Al-Ishlah Maros;
12. Siswa siswi SMP IT Al-Ishlah Maros yang selalu taat dan patuh pada peneliti selama peneliti melakukan penelitian;
13. Saudaraku yang tersayang Pratu Ilyas Nur dan Dian Patiwi, SE., serta adinda tersayang Sardina Nur yang sangat banyak membantu dan menyemangati di sepanjang perjalanan perkuliahan berlangsung;
14. Teman- teman Departemen Sastra Asia Barat Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin yang telah memberikan bantuan yang tulus selama ini, sahabat-sahabat KHANZA' 2015 yang senantiasa memberikan hiburan dalam keadaan suka maupun duka;

Semoga bantuan dari berbagai pihak yang telah penulis sebutkan di atas mendapatkan imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah SWT dan dimudahkan segala urusannya baik dunia maupun akhirat kelak.

Akhirnya peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih belum sempurna, untuk itu dengan senang hati penulis akan menerima bila ada pihak yang mau memberikan sumbangan berupa kritikan maupun saran konstruktif guna tercapainya kesempurnaan pada skripsi ini.

Semoga skripsi ini mendatangkan manfaat bagi mereka yang membacanya, terutama pada diri peneliti sendiri. Semoga kita semua tetap dalam perlindungan Allah SWT serta diberkati dalam segala usaha dan langkah kaki kita. Amin.

Makassar, 27 Juni 2022

penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENERIMAAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
ABSTRAK.....	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A.Landasan Teori	6
1. Pengertian <i>Mufradat</i> /Kosakata.....	6
2. Penguasaan kosakata.....	8
3. Pengajaran kosakata	9
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi penguasaan kosakata.....	9
5. Pengertian Media Pembelajaran.....	9

6. <i>Scrabble</i>	18
B. Penelitian relevan	21
C. Kerangka Berfikir	24
D. Hipotesis	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian	26
B. Metode Pengumpulan Data	26
1. Metode Wawancara	26
2. Metode observasi	27
3. <i>Pre-test</i> dan <i>Post-Test</i>	27
4. Metode dokumentasi	27
C. Populasi dan Sampel	28
D. Instrumen penelitian	28
E. Teknik Analisis Data	29
BAB IV PEMBAHASAN	34
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	34
B. Media Pembelajaran Bahasa Arab di SMP IT Al- Ishlah Maros	39
C. Penerapan Metode Pembelajaran <i>Scrabble</i> Pada di SMP IT Al-Ishlah	41
D. Pengaruh Penggunaan Media <i>Scrabble</i>	46
BAB V PENUTUP	58
A. KESIMPULAN	58
B. SARAN	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: <i>Buku Paket Bahasa Arab</i>	40
Gambar 2: <i>lcd proyektor</i>	41
Gambar 3: Tingkatan jawaban benar pre-test dan post-test.....	50
Gambar 4: Tingkatan jawaban salah pre-test dan post-test.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Kriteria Analisis Deskriptif Presentase	31
Tabel 2: Keadaan Guru SMP IT Al-Ishlah Maros.....	39
Tabel 3: <i>Keadaan Siswa</i> SMP IT Al-Ishlah Maros.....	39
Tabel 4: <i>Soal Nomor 1-30 ... (%)</i>	48
Tabel 5: Hasil tes awal dan tes akhir.....	50
Tabel 6: Jawaban benar salah sebelum penerapan media pembelajaran Scrabble.....	53
Tabel 7 : <i>Jawaban benar salah sesudah penerapan media pembelajaran Scrabble</i>	55
<i>Tabel 8: Hasil uji paired dengan aplikasi SPSS</i>	57

ABSTRAK

INDAH MAULIDA. 2022 “Penggunaan Media *Scrabble* Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Di SMP IT Al-Ishlah Maros)”. Di bawah bimbingan Haeriyah, S.Ag., M.Pd.I dan Dr. Andi Agussalim, S.S, M.Hum.

Skripsi ini membahas masalah Penggunaan Media *Scrabble* Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Studi Kasus Di SMP IT Al-Ishlah Maros). Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan media yang digunakan guru dalam pembelajaran bahasa Arab, mendeskripsikan cara penggunaan media pembelajaran *Scrabble*, dan menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *Scrabble* pada peserta didik kelas VII Di SMP IT Al-Ishlah Maros.

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), dalam hal ini peneliti terlibat langsung dalam penerapan media pembelajaran. Ada beberapa metode pengumpulan data yang digunakan, mulai dari metode observasi, *pre test* sebelum penerapan media pembelajaran, *post test* setelah penerapan media *Scrabble*, dan metode wawancara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode analisis statistik dan analisis *paired sampel T test* yang terdapat dalam program SPSS.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang digunakan guru dalam pembelajaran bahasa Arab adalah buku paket, dan LCD. Adapun penerapan media pembelajaran *scrabble* dilakukan dengan cara peserta didik dibagi ke dalam dua kelompok, setiap kelompok mendapat kepingan huruf. Kemudian peneliti mengintruksikan kepada peserta didik untuk menempelkan kepingan huruf di papan *scrabble* yang telah disiapkan oleh peneliti. Hasil penerapan media pembelajaran *scrabble* menunjukkan bahwa kelas VII.B SMP IT Al-Ishlah Maros mengalami peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab berdasarkan hasil uji T test.

Kata Kunci: Penggunaan media, *Scrabble* dan kosakata bahasa Arab.

ABSTRACT

INDAH MAULIDA. 2022 "Use of Scrabble Media in Arabic Vocabulary Learning (At SMP IT Al-Ishlah Maros)". Under the guidance of Haeriyah, S.Ag., M.Pd.I and Dr. Andi Agussalim, S.S, M. Hum.

This thesis discusses the problem of using Scrabble Media in Arabic Vocabulary Learning (Case Study at SMP IT Al-Ishlah Maros). This study aims to explain the media used by teachers in learning Arabic, describe how to use Scrabble learning media, and analyze the effect of using Scrabble learning media on seventh grade students at SMP IT Al-Ishlah Maros.

The method used in this research is classroom action research, in this case the researcher is directly involved in the application of learning media. There are several data collection methods used, starting from the observation method, pre-test before the application of learning media, post-test after the application of Scrabble media, and interview methods. This study uses a quantitative approach with statistical analysis methods and paired sample T test analysis contained in the SPSS program.

The results of this study indicate that the media used by teachers in learning Arabic are textbooks, and LCD. The application of scrabble learning media is done by dividing students into two groups, each group gets a letter chip. Then the researcher instructed the students to paste the letter pieces on the scrabble board that had been prepared by the researcher. The results of the application of scrabble learning media showed that class VII.B of SMP IT Al-Ishlah Maros experienced an increase in mastery of Arabic vocabulary based on the results of the T test.

Keywords: Media use, Scrabble and Arabic vocabulary.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Arab mempunyai peranan sangat penting bagi umat Islam di seluruh dunia. Hal ini disebabkan karena bahasa Arab adalah bahasa Al Qur'an, sehingga setiap muslim harus belajar bahasa Arab agar dapat memahami Al-qur'an. Berdasarkan hal tersebut, maka bahasa Arab tidak dapat dipisahkan dari umat islam, karena untuk memahami ajaran islam secara kaffah diperlukan penguasaan bahasa Arab secara matang. Sebagaimana firman Allah subhanahu wa Ta'ala dalam al Qur'an surah az zukhruf ayat 3. Allah berfirman:

إِنَّا جَعَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

Artinya : sesungguhnya kami menjadikan al Qur'an dalam bahasa Arab supaya kamu memahaminya (QS. az-Zukhruf :3)

Ilmu-ilmu tentang keislaman sebagai hasil karya para ilmuwan muslim terdahulu ditulis dengan bahasa Arab sebagai bahasa politik, sudah diakui keberadannya di perserikatan Bangsa-bangsa. Pengajaran bahasa Arab tumbuh dan berkembang seiring dengan perkembangan zaman dan perkembangan bahasa itu sendiri. Keberhasilan dalam proses belajar mengajar ditentukan oleh banyak faktor, yaitu faktor pendekatan tujuan pengajaran, faktor materi pengajaran, faktor metode dan teknik pengajaran, faktor media pembelajaran dan lain sebagainya. Bagi pemeluk agama islam sangat membutuhkan untuk bisa memahami bahasa Arab, maka dari itu anak-anaklah yang berpotensi sangat mudah untuk belajar bahasa.

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon (Slavin, 2000: 143) seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon.

Belajar suatu bahasa terutama bahasa Arab memerlukan penguasaan kosakata bahasa Arab yang cukup banyak. Menguasai kosakata bahasa Arab media permainan efektif untuk digunakan, hal ini dikarenakan permainan tidak selalu bersifat rekreasi semata tetapi juga bersifat edukasi. Bukti paling mudah mengenai hal itu adalah digunakannya teknik bermain dalam pendidikan pra-sekolah. Misal di TK ataupun kelompok bermain (play group). Tidak hanya itu teknik bermain dalam pendidikan juga digunakan untuk anak-anak remaja seperti SMP dan SMA. Disisi lain pemilihan Permainan haruslah diperhatikan karena salah satu hambatan dalam penguasaan kosakata bahasa Arab bisa jadi berasal dari pemilihan media yang tidak tepat sehingga pemilihan sebuah media pembelajaran harus disesuaikan situasi dan kondisi peserta didik.

Dalam proses pembelajaran bahasa Arab di SMP IT Al-Ishlah Maros, penguasaan kosakata bahasa Arab masih minim. Hal ini disebabkan belum adanya metode pembelajaran yang lebih variatif dalam pembelajaran, kurangnya jumlah hafalan kosakata siswa sehingga siswa belum efektif menyerap pelajaran bahasa Arab dan media pembelajaran belum memadai. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMP IT Al-Ishlah Maros, kosakata hanya ditulis, mengingat dan

menghafalkan kosakata tersebut sehingga siswa tidak menyerap dengan baik dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Oleh karena itu untuk mempermudah siswa dalam mempelajari dan memahami diperlukan sebuah media untuk melatih dan mengajarkan kosakata tersebut. Seperti media *scrabble*, *Scrabble* adalah permainan menyusun kata di atas papan yang dimainkan oleh dua sampai empat orang untuk mengumpulkan poin berdasarkan nilai kata yang dibentuk dari keping huruf. *Scrabble* menjadi pilihan permainan yang cenderung memiliki dampak positif untuk permasalahan tersebut (Fajar Masya,2010).

Berdasarkan hal tersebut maka penulis tertarik untuk meneliti secara lebih mendalam tentang “Penggunaan Media *Scrabble* dalam Pembelajaran Kosakata bahasa Arab di SMP IT Al-Ishlah Maros.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. SMP IT Al-Ishlah Maros masih membutuhkan metode pembelajaran yang lebih variatif.
2. Penguasaan kosakata bahasa Arab di SMP IT Al-Ishlah maros masih perlu ditingkatkan
3. Media pembelajaran belum memadai di SMP IT Al- Ishlah Maros

C. Batasan Masalah

Untuk efektifitas penelitian, maka perlu adanya pembatasan terhadap masalah. Mengingat luasnya jangkauan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka peneliti akan membatasi masalah pada penggunaan media

scrabble dalam penguasaan kosakata bahasa Arab bagi siswa kelas VII B2 di SMP IT Al-Ishlah Maros.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang dijelaskan di atas, maka masalah pokok dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Media apa saja yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar bahasa Arab kelas VII SMP IT Al-Ishlah Maros?
2. Bagaimana penggunaan media *scrabble* pada siswa kelas VII SMP IT Al-Ishlah Maros?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media *scrabble* terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab di SMP IT Al-Ishlah Maros?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pokok dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan media yang digunakan guru dalam pembelajaran bahasa Arab pada siswa kelas VII SMP IT Al-Ishlah Maros?
2. Mendeskripsikan penggunaan media *Scrabble* yang diterapkan pada siswa SMP IT Al-Ishlah Maros.
3. Menganalisis pengaruh penggunaan media *scrabble* terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa di SMP IT Al-Ishlah Maros.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan peneliti di atas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

- a. Sebagai sumber informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran.
- b. Sebagai bahan masukan yang bermanfaat bagi pembelajaran bahasa Arab dan penggunaan media *scrabble*.
- c. Sebagai bahan referensi atau tambahan ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai media pembelajaran konvensional.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pengajar, dapat memberikan keleluasaan dalam menyajikan media *scrabble* yang berisi kosakata bahasa Arab.
- b. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab.
- c. Bagi peneliti, sebagai tambahan ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai pembelajaran bahasa Arab dengan media *scrabble*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengertian *Mufradat*/Kosakata

Pada hakikatnya yang paling utama disajikan dalam pengajaran bahasa adalah kosakata. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, seseorang tidak akan pernah memiliki keterampilan berbahasa yang baik. Dengan kata lain, penguasaan kosakata perlu dimiliki setiap orang untuk menguasai keterampilan berbahasa. Jadi semakin banyak kosakata yang dikuasai seseorang, maka dapat terampil pula berbahasa dengan baik. Menurut Chauhard (dalam mustansyir, 1991:3) bahwa manusia setiap saat berfikir dengan mempergunakan kosakata dan pengertian. Tanpa kata-kata manusia tidak akan mungkin berfikir, bahkan volume berfikir manusia itu tidak sebanding dengan pembendaharaan kata yang dimilikinya.

Pengertian kosakata menurut Keraf (2007:24) kosakata suatu bahasa adalah keseluruhan kata yang dimiliki oleh sebuah bahasa. Keraf juga menyebut pemilihan kata ini sebagai diksi. Pemilihan kata atau diksi mencakup pengertian kata-kata mana yang dipakai untuk menyampaikan suatu gagasan, bagaimana bentuk mengelompokkan kata-kata yang tepat, atau menggunakan ungkapan-ungkapan yang tepat, dan gaya mana yang paling baik digunakan dalam suatu situasi.

Menurut Martinus (2011: 3) kosakata merupakan salah satu aspek bahasa yang penting keberadaanya. Kosakata diartikan sebagai pembendaharaan kata, Adapun jalan yang ditempuh untuk menguasai kosakata secara luas, secara jujur

muaranya adalah metode menghafal. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2004:97) kosakata merupakan satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan menggunakan bahasa baik dalam lisan maupun tulisan.

Menurut Soedjito (1992:24) kosakata atau pembendaharaan kata diartikan sebagai:

- a. Semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa.
- b. Kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis.
- c. Kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan.
- d. Daftar kata yang disusun seperti kamus serta penjelasan secara singkat dan praktis.

Menurut Nurgiyantoro (2001:213) menyatakan bahwa kosakata adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa. Menurut Kridalaksana (1998:98) kosakata atau leksikon, adalah sebagai berikut:

- a. Komponen bahasa yang memuat semua informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa.
- b. Kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara, penulis suatu bahasa.
- c. Daftar kata yang disusun seperti kamus, tetapi dengan penjelasan yang singkat dan praktis.

Dari pernyataan di atas, jelaslah bahwa pengertian kosakata cukup luas tidak terbatas pada pembendaharaan kata-kata yang disusun dalam kamus secara alfabetis disertai batasan dan keterangannya, kata yang dipakai dalam satu bidang ilmu pengetahuan, kata-kata yang dikuasai seseorang, dan kata yang terdapat

dalam satu bahasa.

2. Penguasaan kosakata

Menurut Halim dkk (1998:71) menyatakan bahwa penguasaan kosakata dibagi menjadi dua yaitu penguasaan kosakata ekspresif dan reseptif. Penguasaan kosakata ekspresif digunakan untuk keperluan berbicara dan menulis, sedangkan penguasaan kosakata reseptif digunakan untuk keperluan menyimak dan membaca. Menurut Hastuti (1992:24) bahwa penguasaan kosakata penting agar peserta didik mampu memahami kata atau istilah dan mampu menggunakannya dalam tindak berbahasa, baik itu menyimak, berbicara membaca maupun menulis.

Adapun macam-macam penguasaan kosakata menurut Nurgiyantoro (1995: 209) adalah:

- a. Penguasaan reseptif, dapat diartikan sebagai penguasaan yang bersifat pasif, artinya pemahaman hanya terdapat dalam proses pemikiran. Kegiatan berbahasa yang bersifat reseptif adalah menyimak dan membaca. Penguasaan ini juga disebut sebagai proses *decoding*.
- b. Penguasaan produktif, mencakup keterampilan berbicara dan menulis atau disebut juga *encoding*, yaitu proses usaha mengomunikasikan ide, pikiran, perasaan melalui bentuk- bentuk kebahasaan yang berarti penguasaan secara ujaran lisan atau berbicara.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata ada dua yaitu reseptif dan produktif. Penguasaan kosakata digunakan untuk komunikasi yang bersifat menerima seperti menyimak dan membaca. Penguasaan kosakata produktif digunakan untuk komunikasi yang bersifat menyampaikan ide seperti

berbicara dan menulis.

3. Pengajaran kosakata

Menurut Ramli (2003: 218) mengemukakan bahwa pengajaran kosakata seharusnya perlu mendapat penekanan sejak seseorang mempelajari suatu bahasa. Dalam belajar bahasa, bukan struktur kalimat yang dipelajari terlebih dahulu, melainkan dengan menirukan kosakata yang diucapkan oleh pengajarnya.

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi penguasaan kosakata

Menurut Yudiyono (1998:47) ada beberapa faktor dominan yang mempengaruhi tingkat tentang penguasaan kosakata seseorang yaitu latar belakang pengetahuan atau disiplin ilmu tertentu, usia, tingkat pendidikan dan referensi. Menurut Keraf (1986:64) kosakata seseorang makin banyak dan diperluas sesuai dengan usia. Semakin dewasa seseorang, semakin banyak hal yang diketahuinya.

Berdasarkan uraian di atas penulis berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi penguasaan kosakata seseorang yaitu latar belakang pengetahuan, tingkat pendidikan, referensi dan usia.

5. Pengertian Media Pembelajaran

a. Media pembelajaran

Kata media dalam bahasa Arab adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sedangkan dari bahasa latin berarti tengah, pengantar atau perantara. Menurut Arsyad (2011: 3) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetak

dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau televisi, video, slide, gambar, buku, model, grafik, transparan, dan lain-lain. Media pembelajaran sangat penting penggunaannya dalam proses belajar, karena media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam upaya meningkatkan hasil belajar jika pengguna media pembelajaran tersebut sesuai dengan pesan yang akan disampaikan (materi pembelajaran).

Menurut Sadiman (2008: 7) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa.

Musfiqon (2012: 28) mengungkapkan bahwa secara lebih utuh media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Menurut Munadi (2008: 7) media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses pembelajaran secara efisien dan efektif.

Menurut Ali (2010: 28) media pembelajaran diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran,

perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Media belajar dapat menanggulangi keterbatasan indera, ruang serta waktu.

Berdasarkan beberapa definisi yang dikemukakan di atas, penulis berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan suatu pengantar yang digunakan untuk memperlancar dan mempermudah pesan dari pengirim pesan (guru) terhadap penerima pesan (murid) sehingga proses belajar lebih efisien dan efektif.

b. Prinsip-prinsip pemilihan dan penggunaan media

Dalam proses belajar mengajar pada media pengajaran memiliki keunggulan masing-masing. Maka diharapkan para guru menentukan pilihannya sesuai dengan kebutuhan pada saat melakukan tugas mengajar. Hal ini dimaksudkan agar jangan sampai penggunaan media menjadi penghambat dalam proses belajar mengajar. Harapan yang diinginkan tentu saja agar media menjadi alat bantu yang dapat mempercepat proses atau mempermudah pencapaian tujuan pengajaran.

Dalam menggunakan media hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan media tersebut dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip tersebut menurut sudjana dan rivai (1997:4-5) adalah :

- 1) Penyesuaian media antar apa yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang akan diajarkan.
- 2) Penentu terhadap subjek atau media harus tepat sesuai dengan tingkat kematangan anak didik.

- 3) Penyajian media disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode, waktu, dan sarana yang ada.
- 4) Dalam penggunaan media disesuaikan dengan waktu, tempat dan situasi.

Senada dengan itu Djamarah dan Zain (2002:128-130) mengemukakan bahwa dalam proses belajar mengajar media akan dijadikan sebagai pilihan, maka beberapa hal perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yakni:

- 1) Objektivitas

Unsur objektivitas guru dalam memilih media harus dihindarkan. Artinya guru tidak boleh memilih media atas kesenangan pribadi tetapi secara objektif dan berdasarkan hasil penelitian atau percobaan suatu media menunjukkan efektivitas dan efisiensi yang tinggi, maka guru jangan bosan menggunakannya.

- 2) Program Pengajaran

Program pengajaran yang akan disampaikan kepada anak didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik isinya, strukturnya maupun kedalamannya. Meskipun secara teknis program itu sangat baik, jika tidak sesuai dengan kurikulum ia tidak akan banyak membawa manfaat, bahkan mungkin hanya menambah beban, baik bagi anak didik maupun bagi guru di samping akan membuang-buang waktu, tenaga dan biaya. Terkecuali program itu hanya dimaksudkan untuk mengisi waktu senggang saja, daripada anak didik bermain-main yang tidak bermanfaat.

- 3) Sasaran program

Sasaran program yang dimaksud adalah anak didik yang akan

menerima informasi pelajaran melalui media. Pada tingkat usia tertentu pula, baik cara berfikirnya, daya imajinasinya, kebutuhannya, maupun daya tahan dalam belajarnya. Untuk itu, maka media yang akan digunakan harus dilihat kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan anak didik, baik dari segi bahasa, simbol-simbol yang digunakan, cara, dan kecepatan penyajiannya, ataupun waktu penggunaannya.

4) Situasi dan kondisi

Situasi dan kondisi juga perlu mendapat perhatian dalam menentukan pilihan media yang akan digunakan. Situasi dan kondisi yang dimaksud meliputi: a. Situasi dan kondisi sekolah atau tempat dan ruang yang akan digunakan seperti ukuran, perkembangan, dan ventilasinya, dan b. Situasi serta kondisi anak didik yang akan mengikuti pelajaran mengenai jumlah, motivasi dan kegairahannya. Anak didik yang sudah melakukan praktik yang berat seperti: olahraga akan menurunkan semangat belajar.

5) Kualitas teknik

Dari segi teknik, media yang akan digunakan perlu diperhatikan apakah sudah memenuhi syarat. Barangkali ada rekaman audio atau gambar-gambar serta alat bantu lainnya yang kurang jelas dan kurang lengkap sehingga perlu penyempurnaan sebelum digunakan. Suara atau gambar yang tidak jelas bukan saja tidak menarik, melainkan juga dapat mengganggu jalannya proses belajar mengajar.

6) Keefektifan dan efisiensi penggunaan media.

Keefektifan dan efisiensi sangat penting dalam penggunaan media. Efektif dengan berkenaan dengan hasil yang dicapai sedangkan efisiensi berkenaan dengan pencapaian hasil. Keefektifan penggunaan media meliputi: apakah dengan menggunakan media, informasi dapat diserap oleh anak didik dengan optimal sehingga menimbulkan perubahan dalam tingkah lakunya sedangkan efisiensi meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut waktu, tenaga, dan biaya yang dikeluarkan untuk mencapai tujuan seminimal mungkin. Beberapa media yang dinilai sangat efektif untuk mencapai suatu tujuan namun tidak efisien dalam pencapaian hasil. Memang sangat sulit untuk mempertahankan keduanya secara bersamaan, tetapi dalam memilih media semaksimal mungkin mengurangi kekurangan diantara keduanya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pentingnya dalam memilih media yang tepat sesuai dengan tujuan dan prinsip-prinsip pengajaran yang ada untuk memperoleh hasil yang memuaskan.

c. Manfaat media pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran bermanfaat untuk membangkitkan keinginan, minat, motivasi serta rangsangan kegiatan belajar siswa. Sudjana dan Rivai (2009:2) mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih

dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran.

3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata.
4. Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan.

Menurut Nurseto (2011), manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Menyamakan persepsi siswa. Dengan melihat objek yang sama dan konsisten maka siswa akan memiliki persepsi yang sama.
2. Mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak, misalnya untuk menjelaskan tentang system pemerintahan, perekonomian, berhembusnya angin, dan sebagainya. Bisa menggunakan media gambar, grafik atau bagan sederhana.
3. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar, misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan media gambar atau film tentang binatang-binatang buas, gunung meletus, lautan, kutub utara dan lain-lain.
4. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil, misalnya guru akan menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi dan sebagainya. Atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, semut, nyamuk, atau hewan/benda

kecil lainnya.

5. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (slow motion) dalam media film bisa memperlihatkan tentang lintasan peluru, melesatnya anak panah, atau memperlihatkan suatu ledakan. Demikian juga gerakan-gerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga Wijaya Kusuma dan lain-lain.

Arsyad (2014:25-26) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku

Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan dan aplikasi lebih lanjut.

2. Pembelajaran bisa lebih menarik

Media dapat diasosiasikan sebagai sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berfikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media

memiliki maotivasi dan meningkatkan minat.

3. Pembelajaran media lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

Semua media pembelajaran bermanfaat bagi siswa maupun guru. Melalui

media, minat belajar siswa semakin meningkat sehingga siswa lebih antusias dalam mempelajari materi pembelajaran.

6. *Scrabble*

a. Pengertian *Scrabble*

Secara etimologi kata *scrabble* berasal dari bahasa Belanda Tengah “schrabbelen” yang berarti terus menggores. *Scrabble* berarti memindahkan sesuatu dengan membuat gerakan cepat bolak-balik dengan tangan atau cakar. Untuk menandai dengan garis atau huruf yang tidak beraturan, untuk mencoret-coret dan untuk mengikis atau menggaruk kuat dengan tangan atau cakar. Menurut kamus bahasa Inggris terjemahan Indonesia, arti kata *scrabble* adalah membanting tulang. Arti lainnya dari *scrabble* adalah berjuang sungguh-sungguh. *Scrabble* adalah permainan menyusun kata di atas papan yang dimainkan oleh dua sampai empat orang. Untuk dapat melaksanakan permainan ini dengan baik, para pemain tidak cukup hanya memiliki pembendaharaan kata yang banyak, tetapi harus juga memiliki teknik dan taktik untuk menaklukkan lawan. Pemain *scrabble* dapat meningkatkan kosakata mereka setiap kali mereka bermain, mencari kata dalam kamus, atau menerima paparan kata yang tidak diketahui sebelumnya digunakan oleh lawan. Guru juga dapat dapat mempersempit dan memfokuskan kosakata yang digunakan sehingga cocok dalam tema atau peraturan tertentu yang mereka pelajari. Dengan cara ini, memori dan juga daya ingat ikut bermain. Permainan *scrabble* dapat meningkatkan kosakata dikarenakan pada strategi permainannya.

b. *Scrabble* Modifikasi

Scrabble yang akan digunakan dalam penelitian ini telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan aturan penulisan dan ejaan bahasa Arab. Tiap kepingannya memuat huruf sukukata bahasa Arab. Jumlah kepingannya lebih banyak dari *scrabble* pada umumnya. Pada tiap kepingan tertulis angka, yang berfungsi untuk menghitung skor atau nilai kata yang dapat terbentuk. Angka tersebut ditetapkan dengan cara huruf vokal bernilai 1, dan huruf yang lain mengikuti.

c. Manfaat *Scrabble*

Hinebaugh (2009) mengemukakan beberapa manfaat *scrabble* sebagai salah satu jenis permainan *scrabble*, adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kemampuan membaca,
- 2) Mengembangkan pembendaharaan kosakata
- 3) Mengembangkan kemampuan tata Bahasa
- 4) Strategi pembelajaran ini akan memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Mereka dapat berkreasi sekaligus belajar dan berfikir mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuatnya stress atau tertekan.
- 5) Selain untuk menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan kemampuan mengeja.

d. Kelebihan *Scrabble*

Kelebihan media *scrabble* yaitu mudah dicerna oleh siswa karena mempunyai desain yang menarik sehingga dapat menarik minat belajar siswa.

e. Kekurangan dan kelemahan *Scrabble*

Permainan seperti ini biasanya menimbulkan suara gaduh. Hal tersebut

kelas akan mengganggu kelas yang berdekatan. Adapun kelemahan dalam penggunaan media pembelajaran *scrabble* yaitu keterbatasan kata yang disajikan. Keterbatasan kata pada media dikarenakan dalam pembuatan media ini tidak mudah dan memerlukan banyak bahan yang akan digunakan.

f. Peraturan *Scrabble*

- 1) Tiap pemain mendapat 8 keping
- 2) Setelah ditentukan siapa yang dapat giliran pertama, permainan dilakukan secara bergiliran searah jarum jam.
- 3) Tiap pemain mendapat giliran untuk membentuk kata dari kepingan yang telah diperoleh.
- 4) Setiap kepingan terdapat angka, angka tersebut berfungsi untuk menentukan nilai dari kata yang telah terbentuk.
- 5) Jika waktu habis pemain menjumlahkan nilai yang didapat, jika masih ada kepingan yang tersisa, angka-angka yang terdapat pada kepingan dijumlahkan. Kemudian total nilai yang diperoleh dikurangi total angka yang terdapat pada kepingan yang tersisa.
- 6) Pemain dengan nilai tertinggi dinyatakan sebagai pemenang.

g. Perhitungan Nilai

Perhitungan nilai pada permainan *scrabble* ini sesuai dengan perhitungan nilai permainan *scrabble* pada umumnya yaitu:

- 1) Jumlah angka untuk tiap giliran bermain adalah jumlah nilai dari seluruh huruf dari tiap kata yang terbentuk ditambah dengan angka-angka tambahan yang terdapat pada giliran tersebut, ditambah dengan angka-angka tambahan

yang didapat dengan menaruh kepingan pada bidang istimewa (berwarna).

- 2) Nilai bidang istimewa adalah sebagai berikut: Merah bernilai 3 kali nilai jumlah kata yang terbentuk. Merah muda bernilai 2 kali nilai jumlah kata yang terbentuk. Biru bernilai 3 kali nilai huruf yang terletak di atas papan biru. Biru muda bernilai 2 kali nilai huruf yang terletak di atas papan biru muda
- 3) Nilai tambahan hanya berlaku satu kali, yaitu pada giliran bermain itu juga pada giliran selanjutnya nilai huruf tersebut terhitung menurut angka yang tertera pada kepingan tersebut.

B. Penelitian relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini. Keterkaitan tersebut tidak hanya berhubungan dengan kesamaan yang ada, melainkan juga perbedaan yang tidak dapat dinafikan. Berikut adalah beberapa penelitian yang dimaksud:

1. Wiwied Fithri Utami, 2018

Skripsi yang ditulis oleh Wiwied Fithri Utami dengan judul Eksperimentasi Media *Scrabble* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Maharah al-Kitabah Siswa kelas VII MTsN 3 Sleman dari universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta 2018. Dalam penelitian Wiwied ditemukan bahwa penerapan media *Scrabble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari perbandingan kuesioner sebelum dan sesudah pembelajaran diterapkan.

Dalam penelitian ini mempunyai persamaan dan perbedaan. Adapun persamaannya yaitu sama-sama menggunakan media *scrabble* sebagai media pembelajaran. Adapun perbedaannya yaitu dalam penelitian Wiwied Fithri Utami

meneliti tentang eksperimentasi media *scrabble* dalam meningkatkan hasil belajar *maharah al kitabah*. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan adalah tentang penggunaan media *Scrabbel* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab .

2. Akhriani, 2019

Skripsi yang ditulis oleh Ulfa Akhriani dengan judul Penggunaan E-KTP bagi Peserta Didik di Madrasah Tsanawiyah Babussalam Kalukuang Kecamatan Galesong dari Universitas Hasanuddin Makassar 2019. Dalam penelitian Ulfa ini ditemukan bahwa penerapan media pembelajaran E-KTP dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa, hal ini dapat dilihat dari perbandingan kuesioner sebelum dan sesudah pembelajaran diterapkan.

Dalam penelitian ini mempunyai persamaan dan perbedaan. Adapun persamaannya yaitu sama-sama mengacu pada penguasaan terhadap kosakata bahasa Arab. Adapun perbedaannya yaitu dalam penelitian Ulfa Akhriani menggunakan media Elektronik kartu Pintar sedangkan pada penelitian ini menggunakan media *Scrabble*.

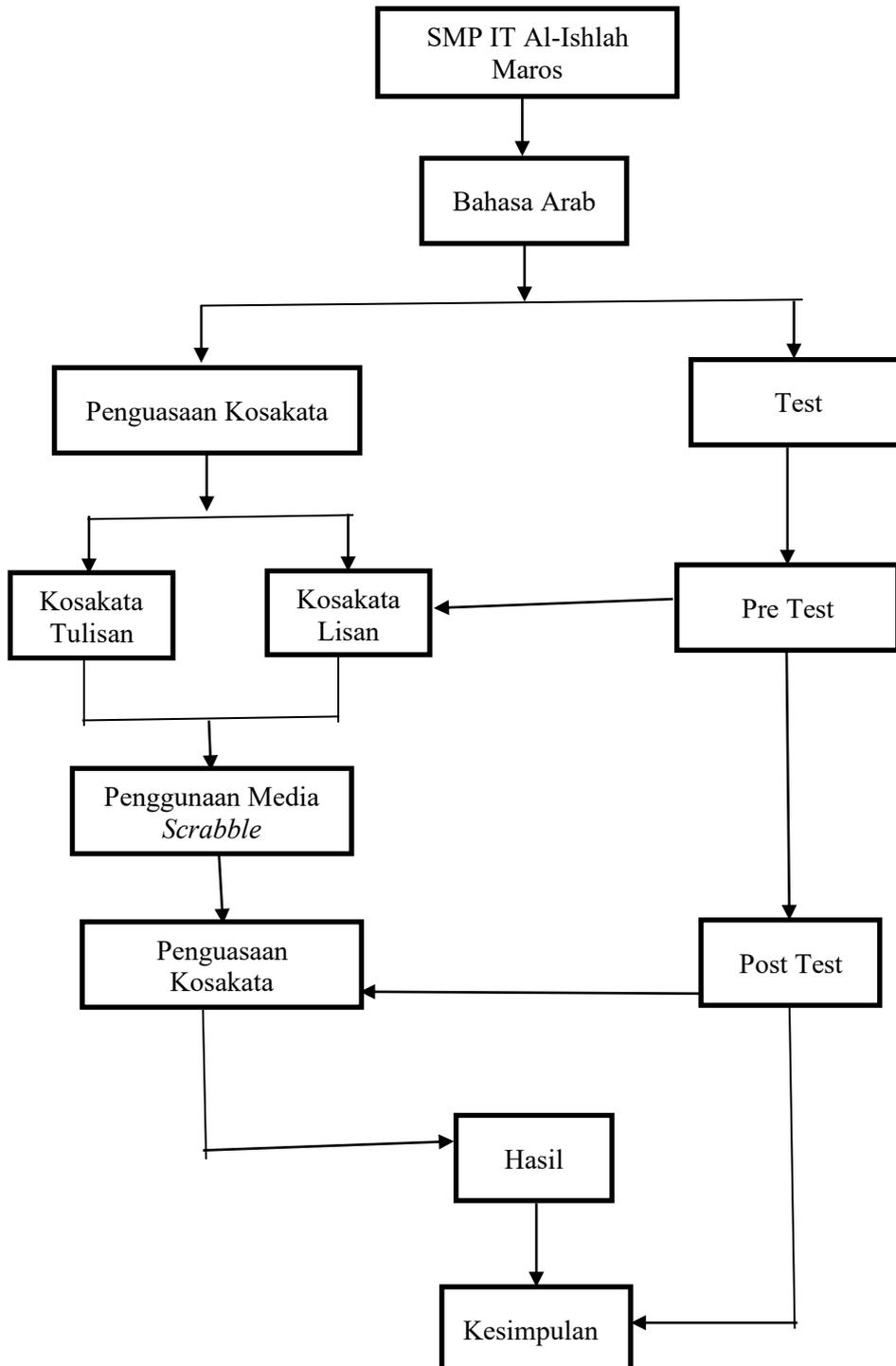
3. Rahmawati, 2019

Skripsi yang ditulis oleh Rahmawati dengan judul Pengaruh Penggunaan Media *Word wall* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Salaka Kabupaten Takalar. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa metode *ward wall* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab Siswa. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan kuesioner sebelum dan sesudah pembelajaran diterapkan.

Penelitian ini mempunyai persamaan dan perbedaan. Adapun

persamaanya yaitu sama-sama mengukur kemampuan siswa dalam menguasai kosakata dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Perbedaannya yaitu dalam penelitian Rahmawati menggunakan media *word wall* sedangkan Dalam penelitian ini menggunakan media *Scrabble*.

C. Kerangka Berfikir



D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu masalah yang dihadapi dan perlu diuji kebenarannya dengan data yang lebih lengkap dan menunjang. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Arab siswa SMP IT Al-Ishlah Maros dengan menggunakan media *scrabble*. Berikut ini perumusan hipotesis dari penelitian ini:

H0 : Adanya pengaruh peningkatan kosakata bahasa Arab di SMP IT Al-Ishlah Maros setelah penggunaan media *scrabble*.

H1 : Tidak adanya pengaruh peningkatan kosakata bahasa Arab di SMP IT Al-Ishlah Maros setelah penggunaan media *scrabble*.