

DOI: [doi.org/10.21009/ISLLAE.04110](https://doi.org/10.21009/ISLLAE.04110)

Received: 15 July 2021  
Revised: 21 July 2021  
Accepted: 19 December 2021  
Published: 31 January 2022

## **Bingo Game Learning Media on Students' Arabic Vocabulary Mastery**

Refi Selfiani<sup>1,a)</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia<sup>1)</sup>

[refi.selfiani@gmail.com](mailto:refi.selfiani@gmail.com)<sup>a)</sup>

### **Abstract**

Lack of using of varied method in learning Arabic resulted the students have difficulties in learning Arabic. Therefore, the researcher used a Bingo game in learning Arabic, to improve the mastery of Arab vocabulary for students .This research is a classroom action research conducted in two cycles. The subjects of this study were 36 students of class X science 4 SMAN 1 JATITUJUH. Instrument used to obtain the data, including the documentation and testing. Researcher did research in SMAN 1 JATITUJUH. Samples took by researcher were students of class X science 4 with a number of 36 students. The results obtained indicate a significant difference between the use of Bingo games to mastery of Arab vocabulary for students .Based on these findings, the authors recommend Bingo method is to use the Arabic language teachers in delivering the lesson.

**Keywords :** Bingo game, Arabic Vocabulary

### **Abstrak**

Kurangnya penggunaan metode yang variatif dalam pembelajaran bahasa Arab mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Arab. Oleh karena itu, peneliti menggunakan permainan *Bingo* dalam pembelajaran bahasa Arab, untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa arab siswa. penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan dua siklus. Subjek penelitian adalah 36 siswa kelas X IPA 4 SMAN 1 JATITUJUH. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data antara lain dengan dokumentasi dan tes. Peneliti melakukan penelitian di SMAN 1 JATITUJUH. Sampel yang peneliti ambil adalah siswa kelas X IPA 4 dengan jumlah 36 siswa. Adapun hasil yang didapat menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara penggunaan permainan *Bingo* terhadap penguasaan kosa kata bahasa arab siswa.

Berdasarkan temuan tersebut, maka penulis merekomendasikan metode *Bingo* kepada guru bahasa Arab untuk menggunakan permainan *Bingo* dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa.

**Kata Kunci :** Permainan bingo, Kosa kata bahasa Arab

## PENDAHULUAN

Agama Islam mempunyai kitab suci Al-Qur'an yang menjadi pedoman dan landasan hidup orang Islam atau muslim, selain Al-Qur'an landasan yang kedua yaitu Hadis yang menjadi pedoman menggunakan bahasa Arab. Selain Al-Qur'an dan Hadis, juga terdapat kitab-kitab yang dikarang oleh umat Islam yang menjadi penjelas dari Al-Qur'an dan Hadis dan kebanyakan juga berbahasa Arab . hal ini menjadi penting bagi muslim untuk mendalami dan mempelajari bahasa Arab yang berhubungan dengan agama Islam, yakni agar seorang muslim menjadi arif dan bijaksana. (Nurohmah, 2022)

Bahasa merupakan suatu kebutuhan dasar dan penting bagi manusia, karena bahasa adalah media penyampai ide, gagasan, dan pikiran manusia dalam bentuk ucapan atau tulisan dengan maksud agar dipahami oleh orang lain. Seiring dengan perjalanan waktu kehidupan manusia ragam bahasa pun semakin banyak, di antaranya bahasa Arab, Inggris, Cina, Spanyol, Korea, Jepang, dan lain- lain. Di antara bahasa – bahasa dunia tersebut bahasa Arab menjadi bahasa tertua dan paling lama digunakan di dunia ini. Sejak Al –Qur'an diturunkan dan agama Islam semakin berkembang, penutur bahasa Arab semakin bertambah hingga kini dituturkan oleh lebih dari 200.000 umat manusia. (Ambo pera, 2021)

Penguasaan kosa kata dalam pembelajaran bahasa merupakan suatu hal yang sangat penting, karena dengan menguasai kosa kata seseorang bisa belajar berbicara dan memahami suatu bahasa dengan baik. Namun di lapangan siswa terkadang merasa sulit ketika harus menghafalkan kosa kata baru yang dipelajarinya, dengan demikian maka peneliti akan menerapkan permainan Bingo terhadap penguasaan kosa kata dalam pembelajaran bahasa siswa khususnya di SMAN 1 Jatitujuh yang menjadi tempat eksperimen penulis.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Di mana hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa di kelas. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas X IPA 4 yang

terdiri dari 8 orang siswa laki- laki dan 28 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Jatitujuh Jl Rentang Baru no 02 kecamatan Jatitujuh Kabupaten Majalengka. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengamatan ini adalah dengan cara wawancara dan Tanya jawab kepada siswa yang menjadi subjek penelitian yaitu sejumlah 36 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah latihan soal-soal kepada siswa. Yaitu berupa soal pilihan ganda dan soal uraian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Sementara itu, penelitian kuantitatif berfokus pada hal-hal yang bersifat sistematis, terencana, dan terukur. Analisis data secara kualitatif digunakan dalam kegiatan belajar siswa dan guru selama proses pembelajaran di kelas. Sedangkan analisis kuantitatif digunakan dalam mendeskripsikan hasil belajar siswa.

## **HASIL DAN DISKUSI**

### **A. Penguasaan Kosakata**

Penguasaan kosakata pada dasarnya adalah kemampuan menggunakan kosakata, baik dalam bentuk tulis maupun lisan. Penggunaan kosakata dapat dibedakan ke dalam penguasaan yang bersifat reseptif (menerima) yaitu jika seorang memahami kata-kata melalui kegiatan membaca atau menyimak, dan produktif (menghasilkan) yaitu apabila seorang dapat menggunakan kata- kata yang dibuatnya dalam bentuk ujaran atau tulisan. Kosa kata sangatlah berpengaruh terhadap kemahiran berbahasa karena kosakata merupakan satu aspek yang sangat penting dalam kemampuan berbahasa (ratih salwa, 2021)

### **B. Bahasa Arab**

Bahasa Arab merupakan sesuatu hal yang tidak asing bagi umat Islam sebab sumber utama ajarannya adalah al-Qur'an dan hadits di mana keduanya menggunakan bahasa Arab. Selain itu, kitab-kitab para ulama di bidang keilmuan Islam juga menggunakan bahasa Arab. sehingga, bahasa Arab merupakan bahasa yang urgen untuk dipelajari sebagai umat Islam.

Pembelajaran bahasa Arab memiliki empat keterampilan, yaitu keterampilan mendengar (maharah istima'), keterampilan berbicara (maharah kalam), keterampilan membaca (maharah qira'ah), dan keterampilan menulis (maharah kitabah) (Saepuddin, 2012). Dalam mempelajari bahasa, seseorang harus memiliki keterampilan dalam

berbicara guna berkomunikasi untuk mengungkapkan perasaan dan keinginan atau kebutuhan kepada individulainnya (Fajrin et al., 2021). Dalam (Nurazizah Amir, 2021)

### C. Permainan Bingo

Menurut Rafiq (2021) dalam jurnalnya mengatakan bahwa Permainan bingo merupakan suatu usaha guru untuk dapat memecahkan masalah yang dihadapi di kelas (Setiyawan, 2018). Pembelajaran dengan metode permainan Bingo juga dapat meningkatkan antusias dan keaktifan peserta didik (Harvey F. Silver, John R. Brunsting, Terry Walsh, 2013). Adapun tujuan metode permainan Bingo Matematika yang diterapkan dalam pembelajaran di kelas, sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran dikelas.
2. Meningkatkan antusias dan keaktifan peserta didik.
3. Memperkaya kosakata peserta didik
4. Menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

### D. Hasil Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian menggunakan model inquiry yang dilakukan pada siswa kelas X IPA 4 sejumlah 36 siswa di SMAN 1 Jatitujuh pada mata pelajaran bahasa Arab dengan pokok pembahasan الأسرة (keluarga) terdiri dari tiga siklus, yaitu pra siklus, siklus I dan siklus II. Dan setiap siklus terdiri dari empat tahapan kegiatan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Pra siklus merupakan tahapan yang dilaksanakan sebelum diterapkannya metode permainan Bingo pada siswa kelas X SMAN 1 Jatitujuh dilaksanakan pada hari senin 23 Mei 2022 dengan jumlah siswa sebanyak 36 siswa. Hasil pelaksanaan pembelajaran pada tahap pra siklus ini sebelum diterapkan metode pembelajaran Bingo, siswa kurang semangat dalam belajar, siswa mengalami kesulitan dalam menghafal kosa kata bahasa Arab. Tahapan tersebut dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Pra Siklus

NILAI	KATEGORI	PRA SIKLUS	KETERANGAN
90-100	Baik sekali	5	Tuntas 15 siswa
70-89	Baik	10	
50-69	Cukup	14	Tidak tuntas 21 siswa
$49 \leq$	Kurang	7	

Pada tahap pra siklus ini dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Siswa yang mendapatkan nilai 90-100 ada 5 orang
2. Siswa yang mendapat nilai 70-89 ada 10 orang
3. Siswa yang mendapat nilai 50-69 ada 14 siswa
4. Siswa yang mendapat nilai  $49 \leq$  ada 7 orang

- **Perencanaan**

Pada tahap perencanaan ini dilaksanakan kegiatan pembelajaran, tes hasil belajar dan dokumentasi kegiatan yang dilakukan di kelas.

- **Pelaksanaan**

Tindakan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan ini adalah:

- a. peneliti mengondisikan siswa
- b. peneliti melaksanakan pendahuluan dalam kegiatan pembelajaran seperti membaca do'asebelum belajar, mengabsen siswa, memberikan motivasi kepada siswa dll
- c. pada kegiatan inti peneliti menjelaskan materi mengenai الأسرة (keluarga) dengan menggunakan media power point
- d. peneliti memberikan LKPD kepada siswa
- e. peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa

- **Tahap Observasi**

Pada tahap observasi ini dilakukan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan memperhatikan kekurangan dan kelebihan yang terdapat pada proses pembelajaran di kelas sebagai bahan evaluasi.

- **Tahap Refleksi**

Pada tahap refleksi ini di dapatkan beberapa kekurangan dan kelebihan yang terdapat selama proses pembelajaran di kelas menggunakan media permainan Bingo. Diantara kekurangannya adalah:

1. Waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan permainan Bingo lumayan lama
2. Guru perlu menyiapkan media gambar sebagai media permainan yang ditempelkan dipapan tulis

Diantara kelebihannya adalah :

1. siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran di kelas
2. siswa merasa senang dengan adanya permainan
3. hasil belajar siswa lebih meningkat dari sebelumnya

- **Siklus I**

Siklus I dilaksanakan pada hari senin 29 november 2022, materi yang diajarkan adalah mengenai الأسرة keluarga . siklus tahap I terdiri dari beberapa kegiatan, yaitu:

- **Tahap Perencanaan**

- a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- b. Menyiapkan media pembelajaran
- c. Menyiapkan soal – soal latihan

- **Tahapan Pelaksanaan**

- a. Kegiatan awal
  1. Guru melaksanakan kegiatan pendahuluan (berdo'a sebelum belajar, mengecek kehadiran siswa)
  2. Guru memberikan motivasi
- b. Kegiatan inti

1. Menyampaikan materi pembelajaran
  2. Guru dan siswa melaksanakan permainan Bingo
- c. Kegiatan penutup
1. Guru beserta siswa merefleksikan pembelajaran dan menutup pembelajaran

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus I

NILAI	KATEGORI	PRA SIKLUS	KETERANGAN
90-100	Baik sekali	7	Tuntas 20 siswa
70-89	Baik	13	
50-69	Cukup	13	Tidak tuntas 16 siswa
$49 \leq$	Kurang	3	

Pada tahap pra siklus ini dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Siswa yang mendapatkan nilai 90-100 ada 7 orang
2. Siswa yang mendapat nilai 70-89 ada 13 orang
3. Siswa yang mendapat nilai 50-69 ada 13 siswa
4. Siswa yang mendapat nilai  $49 \leq$  ada 3 orang

#### • Tahap Observasi

Pada tahap observasi ini peneliti melaksanakan pengamatan selama proses pembelajaran dan melakukan perbaikan pembelajaran dengan memperhatikan hasil observasi dari observer.

#### • Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi ini peneliti dapat mengetahui kekurangan dari penerapan model permainan Bingo ini, di antaranya yaitu belum maksimalnya pengaturan waktu ketika menerapkan permainan Bingo dalam proses pembelajaran di kelas.

#### • Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada hari senin 05 Juni 2022, materi yang diajarkan adalah mengenai Jumlah Ismiyyah (Kalimat yang diawali oleh kata benda) . siklus tahap II terdiri dari beberapakegiatan, yaitu:

- **Tahap Perencanaan**

- a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- b. Menyiapkan media pembelajaran
- c. Menyiapkan soal – soal latihan

- **Tahapan Pelaksanaan**

1. Kegiatan awal
  - a. Guru melaksanakan kegiatan pendahuluan (berdo'a sebelum belajar, mengecek kehadiran siswa)
  - b. Guru memberikan motivasi
2. Kegiatan inti
  - a. Menyampaikan materi pembelajaran mengenai Jumlah Ismiyyah (Kalimat yang diawali oleh kata benda)
  - b. Guru dan siswa melaksanakan permainan Bingo
3. Kegiatan penutup
  - a. Guru beserta siswa merefleksikan pembelajaran dan menutup pembelajaran

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II

NILAI	KATEGORI	PRA SIKLUS	KETERANGAN
90-100	Baik sekali	23	Tuntas 36 siswa
70-89	Baik	33	
50-69	Cukup	-	Tidak tuntas 0 siswa
$49 \leq$	Kurang	-	

Pada tahap pra siklus ini dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Siswa yang mendapatkan nilai 90-100 ada 23 orang
2. Siswa yang mendapat nilai 70-89 ada 33 orang
3. Siswa yang mendapat nilai 50-69 ada 0 siswa
4. Siswa yang mendapat nilai  $49 \leq$  ada 0 orang

- **Tahap Observasi**

Pada siklus II ini peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran adapun



hasilnya, peneliti menemukan adanya peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari pra siklus sampai pada pelaksanaan siklus II ini.

- **Tahap Refleksi**

Pada tahap refleksi ini peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat hasil yang sangat signifikan dari hasil belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan tujuan penelitian yaitu meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan media permainan Bingo.

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Belajar Siswa Per Siklus

	<b>Pra Siklus</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
<b>NILAI</b>	Frekuensi	Frekuensi	Frekuensi
<b>90-100</b>	5	7	23
<b>70-89</b>	10	13	33
<b>50-69</b>	14	13	-
<b>49≤</b>	7	2	-
<b>Nilai rata-rata</b>	69,21	72,37	77,48
<b>Peningkatan</b>	Pra siklus ke siklus I 13,16 %	Siklus I kesiklus II 15,11,%	

Berdasarkan table 3 dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Dari pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan sebesar 13,16 % dan dari siklus I ke Siklus II mengalami peningkatan sebesar 15,11 %

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan Bingo terhadap penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa kelas X IPA 4 di SMAN 1 Jatitujuh meningkat setelah dilakukan penelitian dalam 3 kali siklus.

### **REFERENSI**

Nurrohmah Wakhidati. (2022). Manajemen pembelajaran bahasa Arab dalam meningkatkan kemahiran berbahasa Arab peserta didik MTsN 4 Sragen. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* Vol. 5 No. 1 (2022): Juni

<http://www.journal.staimsyk.ac.id/index.php/ihtimam/article/view/365>

Ambo Pera. (2021), Urgensi pembelajaran bahasa Arab dalam pendidikan Islam. Jurnal Pendidikan Guru Vol. 2 No. 2 Januari-Juni 2021.

<https://jurnal.literasikitaindonesia.com/index.php/jurpendigu/article/view/232/237>

Ratih salwa, dkk. (2021) media puzzle dalam penguasaan kosa kata bahasa jerman. Vol. 1, No.2 2021. <https://ojs.unm.ac.id/phonologie/article/view/21525/11173>

Nurazizah Amir, dkk. (2021). Pelatihan dan pendampingan maharah kalam santri dalam pembelajaran bahasa Arab di TKA/TPA.

<https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/2540/1218>

Abraham William. (2021) mengenal teknik pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif.

Diakses melalui web : <https://tirto.id/mengenal-teknik-pengumpulan-data-kualitatif-dan-kuantitatif-gali>

Rafiq badheber, & Indah suciati. (2021). Penggunaan metode permainan”BINGO MATEMATIKA” pada materi bangundatar.

<https://jurnal.fkip.untad.ac.id/index.php/jax/article/view/830/799>