

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GAME TEKA TEKI TERHADAP PENINGKATAN  
KEMAHIRAN MEMBACA BAHASA ARAB KELAS 3 KENANGA MADRASAH  
UTHMANIAH BAYAN LEPAS MALAYSIA**

Laalius Solihah<sup>1</sup>, Diah Dina Aminata<sup>2</sup>, Siti Masruchah<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Universitas Islam Malang

e-mail: [1laalius02@gmail.com](mailto:1laalius02@gmail.com), [2diahdina@unisma.ac.id](mailto:2diahdina@unisma.ac.id),

[3sitimasruchah@unisma.ac.id](mailto:3sitimasruchah@unisma.ac.id),

**Abstract**

*this method affect their learning motivation? To explore these questions, the study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design. A total of 56 Grade 3 students from Madrasah Uthmaniah were divided into two groups: an experimental group that learned using puzzle games and a control group taught with conventional methods. The puzzle games included activities such as crossword puzzles, word searches, and sentence construction based on images. Data was collected through pre-tests and post- tests, observations during lessons, and interviews with students and teachers to gain insights into their experiences. The results were analyzed using SPSS version 23.0 to ensure data accuracy. The findings revealed that students who used puzzle games showed significantly greater improvement in Arabic reading skills compared to the control group. Additionally, students in the experimental group exhibited higher motivation and active engagement during the learning process. Thus, it can be concluded that puzzle games are not only effective in enhancing reading skills but also in creating a more enjoyable and interactive learning environment.*

**Keywords:** *Puzzle Games, Reading Skills, Arabic Language, Quasi-Experiment*

**A. Pendahuluan**

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan Islam, terutama di negara-negara dengan mayoritas penduduk Muslim, seperti Malaysia. Pembelajaran Bahasa Arab tidak hanya berfokus pada pengajaran kosa kata atau tata bahasa, tetapi juga pada kemampuan untuk membaca dan memahami teks-teks keagamaan, seperti Al-Qur'an, hadis, dan literatur Islam lainnya (Nurhayati, 2025). Salah satu keterampilan dasar dalam pembelajaran Bahasa Arab adalah kemampuan membaca, yang menjadi pondasi untuk mengembangkan keterampilan lainnya, seperti menulis dan berbicara. Bahasa Arab adalah salah satu bahasa yang diakui oleh dunia internasional sebagai salah satu alat komunikasi dunia (Ali Ridho et al, 2023). Penyebaran bahasa Arab di seluruh dunia hingga kini mempunyai signifikansi tersendiri bagi perkembangan ilmu kebahasaan. Kuantitas umat Islam yang tersebar di seluruh dunia juga turut

mempengaruhi pola penyebaran bahasa Arab di berbagai belahan masyarakat, utamanya di Eropa dan negara-negara dunia ketiga sekitar Asia (Baharudin, 20). Maharah qira'ah merupakan aspek keterampilan yang dicapai ketika belajar bahasa Arab, selain Maharah Istima' (keterampilan mendengarkan), Maharah Kalam (keterampilan berbicara), dan Maharah Kitabah (keterampilan menulis). Pembelajaran Maharah Qira'ah diajarkan setelah mempelajari Maharah Istima dan Maharah Kalam. Pada umumnya siswa dikatakan memiliki keterampilan Mahara Qira'ah apabila dapat membaca teks bahasa Arab dengan keselarasan dan pola kalimat Maharijul huruf serta mengetahui arti dari istilah dan kalimat yang dibacanya (Hardiyanti, 2022).

Realitanya, membaca teks Arab bukanlah hal yang mudah. Dalam beberapa observasi dan kajian pembelajaran bahasa Arab, banyak siswa baik di buku, koran berbahasa Arab, majalah bahasa Arab, website bahasa Arab, atau sastra Arab lainnya, masih kesulitan membaca teks bahasa Arab. Demikian pula, tidak jarang siswa berjuang dengan buku teks bahasa Arab di buku pelajaran mereka selama proses belajar di sekolah (Rahmiati et al., 2022).

Berbahasa Arab itu harus dipraktekan secara langsung dengan berbicara menggunakan bahasa itu sendiri. Agar seorang siswa dapat lebih memahami dan menguasai bahasa arab serta dapat mengembangkannya. Karena bahasa tidak akan membekas jika hanya dipelajari saja tanpa adanya praktek berbicara dengan Bahasa tersebut. Dalam pembelajaran bahasa sering mendengar adanya praktek dalam berbicara, membaca dan mendengar. Semua itu satu kesatuan untuk dapat mahir dalam berbahasa. Terampil berbahasa, harus mengetahui keterampilan-ketrampilan yang ada, diantaranya keterampilan mendengar, keterampilan berbicara, ketrampilan membaca, dan ketrampilan menulis.

Di Madrasah Uthmaniah Bayan Lepas, Malaysia, terutama di kelas 3 Kenanga, pengajaran Bahasa Arab seringkali menghadapi tantangan terkait dengan peningkatan kemahiran membaca di kalangan siswa. Siswa yang masih berada pada tahap awal pembelajaran Bahasa Arab seringkali kesulitan dalam mengenali huruf-huruf Arab dan menghubungkannya dengan bunyi yang tepat, serta memahami makna dari teks yang dibaca. Oleh karena itu, penting untuk menemukan metode pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemahiran membaca Bahasa Arab secara efektif dan menyenangkan. Menyadari betapa pentingnya bahasa arab dikalangan umat Islam, maka pembelajaran bahasa Arab sedini mungkin harus diterapkan di sekolah-sekolah/madrasah-madrasah yang merupakan salah satu upaya peningkatan kompetensi individu dalam pembelajaran bahasa Arab. Mengikat ke depan persaingan yang dihadapi dengan bangsa lain maka tamatan suatu sekolah selain harus mempunyai kompetensi produktif juga harus mempunyai kompetensi bahasa, salah satunya bahasa Arab.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Uthmaniah Bayan Lepas, game teka-teki diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Namun, meskipun ada beberapa bukti empiris tentang manfaat game dalam pendidikan, belum banyak penelitian yang mengkaji secara spesifik efektivitas penggunaan game teka-teki dalam peningkatan kemahiran membaca Bahasa Arab, khususnya di kalangan siswa kelas 3 Madrasah. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi celah tersebut dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengaruh penggunaan game teka-teki terhadap peningkatan kemahiran membaca Bahasa Arab di kalangan siswa.

Bahasa Arab memegang peranan penting dalam pendidikan Islam, terutama di negara-negara dengan mayoritas Muslim seperti Malaysia. Pembelajaran Bahasa Arab tidak hanya terbatas pada penguasaan kosa kata dan tata bahasa, tetapi juga pada kemampuan untuk membaca dan memahami teks-teks keagamaan seperti Al-Qur'an, hadis, dan literatur Islam lainnya (Arisnaini, 2024). Salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai dalam pembelajaran Bahasa Arab adalah Maharah Qira'ah (keterampilan membaca), yang menjadi landasan untuk mengembangkan keterampilan lainnya seperti Maharah Kalam (berbicara), Maharah Istima' (mendengarkan), dan Maharah Kitabah (menulis). Namun, banyak siswa menghadapi tantangan dalam membaca teks Bahasa Arab, terutama pada tahap awal pembelajaran, di mana mereka kesulitan mengenali huruf-huruf Arab dan menghubungkannya dengan bunyi serta makna yang tepat (Taubah, 2019).

Di Madrasah Uthmaniah Bayan Lepas, Malaysia, khususnya di kelas 3 Kenanga, tantangan ini cukup nyata, mengingat siswa masih berada pada tahap pengenalan dasar Bahasa Arab. Untuk itu, diperlukan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan agar siswa dapat menguasai keterampilan membaca dengan baik. Salah satu metode yang diusulkan adalah penggunaan game teka-teki, yang telah terbukti memberikan kontribusi positif dalam pendidikan. Meskipun ada bukti empiris tentang manfaat game dalam pendidikan, penelitian tentang efektivitas game teka-teki dalam meningkatkan keterampilan membaca Bahasa Arab masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengkaji pengaruh penggunaan game teka-teki terhadap peningkatan kemahiran membaca Bahasa Arab di kalangan siswa kelas 3 Madrasah Uthmaniah Bayan Lepas. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan baru mengenai metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca Bahasa Arab di tingkat sekolah dasar.

## **B. Metode**

Penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dengan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu atau disebut dengan quasi-

experimental design (Hastjarjo, 2019). Pendekatan ini bertujuan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Desain Penelitian hanya memiliki satu kelompok utama dan campur tangan di dalamnya selama penelitian.

Desain penelitian yang digunakan adalah (pre-test) dan (post-test) dengan kelompok control, kelompok eksperimen akan diberikan pembelajaran menggunakan game teka-teki, sedangkan kelompok kontrol akan menggunakan metode konvensional (Rahmawati, 2020). Desain ini dipilih untuk mengukur efektivitas penggunaan game teka-teki dalam meningkatkan kemahiran membaca Bahasa Arab di kelas 3 Madrasah Uthmaniah Bayan Lepas, Malaysia. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di Madrasah Uthmaniah Bayan Lepas, Malaysia. Populasi terdiri dari dua kelas, yaitu X-A hingga X-E.

Penelitian ini akan fokus pada siswa kelas 3 Madrasah Uthmaniah Bayan Lepas Malaysia yang terdiri dari dua kelas, yaitu X-C hingga X-E. Masing-masing terdiri dari atas 28 siswa per kelas, sehingga total sampel penelitian adalah 56 siswa. Data penelitian akan diperoleh melalui teknik test, wawancara mendalam dengan guru kelas dan siswa yang bersangkutan, observasi langsung, serta analisis dokumen yang relevan.

## **C. Hasil dan Pembahasan**

### **1. Penerapan Game Teka Teki Pretetest (Tes Awal)**

Setelah peneliti memperoleh data siswa baik itu siswa dalam kelompok control maupun kelompok eksperimen, maka langkah selanjutnya adalah memberikan pre-test kepada kedua kelompok, Penelitian ini melibatkan dua kelas siswa kelas 3 Kenanga Madrasah Uthmaniah Bayan Lepas, Malaysia. Kelas eksperimen (X-E) diberikan pembelajaran dengan metode game teka-teki, sementara kelas kontrol (X-C) diajar menggunakan metode konvensional. Jumlah siswa masing-masing kelas adalah 28, sehingga total sampel adalah 56 siswa. Tes awal dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, baik dari kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen. Siswa diberikan waktu selama 30 menit atau setengah jam untuk mengerjakan soal tes. Dalam kegiatan ini, peneliti berperan langsung dalam pembagian soal, lembar jawaban dan mengawasi situasi kelas. Hal ini dilakukan peneliti agar siswa lebih leluasa bertanya hal hal yang kurang dimengerti yang terdapat pada soal tes.

Pelaksanaan penelitian ini difokuskan untuk mengukur efektivitas penggunaan game teka-teki dalam meningkatkan keterampilan membaca Bahasa Arab siswa kelas 3 di Madrasah Uthmaniah Bayan Lepas, Malaysia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu atau disebut dengan quasi- experimental design (Rahmawati, 2020), memanfaatkan

metode pre- test dan post-test dengan kelompok kontrol . Dua kelas dipilih sebagai sampel penelitian melalui teknik cluster random sampling, yakni kelas eksperimen (X-E) dan kelas kontrol (X-C), masing-masing terdiri dari 28 siswa. Pada kelas eksperimen, siswa menerima pembelajaran berbasis game teka-teki, sedangkan kelas kontrol diajarkan menggunakan metode konvensional. Penelitian dilaksanakan selama satu bulan, tepatnya pada bulan Oktober 2024, dengan jadwal yang telah disusun untuk memastikan penerapan strategi pembelajaran berjalan efektif sekaligus memungkinkan peneliti mengumpulkan data yang relevan untuk dianalisis. Rentang waktu ini dinilai cukup untuk menerapkan perlakuan, melaksanakan pengamatan, serta mengumpulkan hasil pre-test dan post-test sebagai bahan evaluasi.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan kombinasi tiga metode utama: tes, wawancara, dan observasi (Rohman, 2023). Tes berperan sebagai metode utama untuk mendapatkan data kuantitatif tentang keterampilan membaca siswa, meliputi dua tahap penting. Pre-test dilaksanakan sebelum penerapan strategi pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan post-test dilakukan setelah perlakuan untuk mengukur tingkat peningkatan keterampilan membaca. Wawancara digunakan untuk mendapatkan data kualitatif dari guru dan siswa mengenai pengalaman mereka selama proses pembelajaran, termasuk manfaat dan kendala dari metode yang diterapkan. Guru memberikan perspektif penting tentang efektivitas pembelajaran berbasis game teka-teki dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik. Di sisi lain, observasi digunakan untuk mencatat respons dan keterlibatan siswa secara langsung selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi ini memungkinkan peneliti memahami dinamika kelas, termasuk interaksi siswa, antusiasme terhadap metode pembelajaran, serta sejauh mana strategi yang diterapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Semua data yang diperoleh kemudian dianalisis secara statistik, baik deskriptif maupun inferensial, untuk menguji hipotesis penelitian dan menyimpulkan pengaruh strategi pembelajaran berbasis game teka-teki terhadap keterampilan membaca siswa.

Hasil belajar pre-test siswa kelas kontrol akan disajikan dalam tabel 1.1 berikut ini:

| No | Nama Siswa     | Nilai Pretest | No | Nama Siswa        | Nilai Pretest |
|----|----------------|---------------|----|-------------------|---------------|
| 1  | Fitri Ramadhan | 50            | 15 | Rezki             | 55            |
| 2  | Adelia Zuhaira | 50            | 16 | Thalhah           | 55            |
| 3  | Afra maesara   | 55            | 17 | Ziyad ziqri       | 60            |
| 4  | Alisa Hasyim   | 50            | 18 | Fariq             | 65            |
| 5  | Aimi Carissa   | 60            | 19 | Nur madeena Zahra | 70            |

|    |                        |       |    |               |    |
|----|------------------------|-------|----|---------------|----|
| 6  | Talita hasanah humaira | 65    | 20 | Naquib        | 65 |
| 7  | Hafizullah             | 70    | 21 | Alif Muhaimin | 55 |
| 8  | Iman Syafiq            | 70    | 22 | Nur asmah     | 65 |
| 9  | Imam wafiy             | 70    | 23 | Buysra Imani  | 55 |
| 10 | Eihsan Muhammad        | 70    | 24 | Faariq        | 70 |
| 11 | Sulhi muysreef         | 70    | 25 | Arif          | 70 |
| 12 | Zaahid                 | 50    | 26 | Ammara        | 70 |
| 13 | Adam                   | 50    | 27 | Nur sofiyah   | 70 |
| 14 | Ayyub                  | 55    | 28 | Hanis         | 65 |
|    | Jumlah                 | 1.725 |    |               |    |

Sumber: Diolah Oleh Peneliti, 2025

Untuk hasil *pre-test* siswa kelompok eksperimen, akan disajikan dalam tabel 1.2 berikut ini:

| No | Nama Siswa | Nilai Pretest | No | Nama Siswa         | Nilai Pretest |
|----|------------|---------------|----|--------------------|---------------|
| 1  | Arqan      | 60            | 15 | Rubiena            | 45            |
| 2  | Adeeb      | 60            | 16 | Nul ainul Mardiyah | 45            |
| 3  | Mikari     | 45            | 17 | Nafis              | 45            |
| 4  | Ameera     | 60            | 18 | Wafiy              | 45            |
| 5  | Naufal     | 45            | 19 | Syafiq argan       | 45            |
| 6  | Emdaad     | 45            | 20 | Maryam             | 60            |
| 7  | Yahya      | 50            | 21 | Zulaikha           | 60            |
| 8  | Naufa      | 50            | 22 | Umar zahdin        | 55            |
| 9  | Khadijah   | 55            | 23 | Aisha              | 55            |
| 10 | Firas      | 45            | 24 | mikhail            | 55            |
| 11 | Muhammad   | 55            | 25 | Messi              | 55            |
| 12 | Aariz      | 60            | 26 | Syaddad            | 60            |
| 13 | Amani      | 60            | 27 | Yusuf Aryan        | 60            |
| 14 | Zikri      | 45            | 28 | Rayqal             | 60            |
|    | Jumlah     | 1.535         |    |                    |               |

Sumber: Diolah Oleh Peneliti, 2025.

Hasil rangkuman *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut. Tabel 1.3. Hasil Tes Awal (*pre-test*) Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

| No | Kelas      | Jumlah Siswa | Rata Rata |
|----|------------|--------------|-----------|
| 1  | Eksperimen | 28           | 53,67     |
| 2  | Control    | 28           | 61,33     |
|    | Total      | 56           | 115       |

Sumber: Diolah Oleh Peneliti, 2025.

Dari hasil perhitungan statistik, maka diperoleh bahwa nilai rata- rata tes awal (*pretest*) kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah 53,67 (lima puluh

tigakoma enam puluh tujuh) dan 61,33 (enam puluh satu koma tiga puluh tiga). Dari data tersebut, terlihat bahwa nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak berbeda terlalu jauh. Selisih dari rata-rata kedua kelas adalah 7,66. Data hasil tes awal (*pre-test*) siswa baik itu kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen akan disajikan dalam bentuk tabel distribusifrekuensi yang berkisar lima angka dan dimulai dari nilai terendah sampai nilai tertinggi yang diperoleh siswa kelompok kontrol. Data hasil tes awal (*pre-test*) siswa kelompok kontrol disajikan dalam table 1.4 berikut ini.

| NO | Nilai  | Frekuensi (SISWA) | Persenan |
|----|--------|-------------------|----------|
| 1. | 45     | 10                | 45.71%   |
| 2. | 50     | 2                 | 7.14%    |
| 3. | 55     | 6                 | 21.43%   |
| 4. | 60     | 10                | 35.71%   |
|    | jumlah | 28                | 100%     |

Sumber: Diolah Oleh Peneliti, 2025.

Dari tabel di atas, terlihat bahwa nilai terendah adalah 45 (empat puluh lima) dan nilai tertinggi adalah 60 (enam puluh). Dari data yang disajikan dalam bentuk tabel 1.2 tersebut, terlihat bahwa siswa yang memperoleh nilai 45 sebanyak 10 orang, siswa yang memperoleh nilai 50 sebanyak 2 orang, siswa yang memperoleh nilai 55 sebanyak 6 orang dan siswa yang memperoleh nilai 60 sebanyak 10 orang. Data hasil tes awal (*pre-test*) kelompok eksperimen akan disajikan dalam table 1.5 berikut:

| No | Nilai  | Frekuensi | Persen |
|----|--------|-----------|--------|
| 1  | 50     | 5         | 17.86% |
| 2  | 55     | 6         | 21.43% |
| 3  | 60     | 2         | 7.14%  |
| 4  | 65     | 5         | 17.86% |
| 5  | 70     | 10        | 35.71% |
|    | Jumlah | 28        | 100%   |

Sumber: Diolah Oleh Peneliti, 2025.

Dari tabel di atas, terlihat bahwa nilai terendah adalah 50 (lima puluh) dan nilai tertinggi adalah 70 (tujuh puluh). Dari data yang disajikan dalam tabel 4.3 tersebut, terlihat bahwa siswa yang memperoleh nilai 50 sebanyak 5 orang, siswa yang memperoleh nilai 55 sebanyak 6 orang, siswa yang memperoleh nilai 60 sebanyak 2 orang, siswa yang memperoleh nilai 65 sebanyak 5 orang dan siswa yang memperoleh nilai 70 sebanyak 10 orang.

Dari penjelasan tersebut, maka terlihat bahwa ada perbedaan pada kedua kelompok. Perbedaan tersebut terletak pada nilai tertinggi. Pada kelompok kontrol, nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 60, sedangkan pada kelompok eksperimen, nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 70. Setelah tes awal (*pre-test*) telah selesai dilakukan, maka langkah yang dilakukan peneliti selanjutnya memberikan perlakuan (*treatment*) yang berupa metode pembelajaran. Pemberian

perlakuan dilakukan selama satu bulan dalam kegiatan pembelajaran satu subtema yang terdiri dari dua kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan treatment Pelaksanaan perlakuan hanya dilakukan pada kelompok eksperimen. Perlakuan dalam penelitian ini adalah berupa penggunaan metode pembelajaran. Hal-hal yang dilakukan sebelum melakukan perlakuan tersebut, yang dilakukan peneliti adalah membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, untuk materi yang akan disampaikan yang kemudian dikonsultasikan kepada guru kelas 3 kenanga uthmaniyah. Setelah itu menyiapkan hal-hal yang akan digunakan dan menentukan waktu pelaksanaan. Peneliti memberikan waktu perlakuan sebanyak Enam kali dalam enam kegiatan pembelajaran pada kelompok kontrol, kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan metode konvensional yaitu pembelajaran dan pemberian tugas.

Kegiatan pembelajaran hari ini dimulai dengan suasana yang penuh keseriusan dan kedisiplinan. Sebagai pembuka, seluruh siswa bersama-sama memanjatkan doa agar pembelajaran berjalan dengan lancar dan penuh berkah. Setelah berdoa, siswa diarahkan untuk membersihkan tempat duduk masing-masing, menciptakan lingkungan yang nyaman dan kondusif untuk belajar. Kegiatan ini juga bertujuan melatih siswa untuk bertanggung jawab terhadap kebersihan di sekitar mereka.

Setelah area belajar rapi, guru mengajak siswa untuk bersama-sama mengulang materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Proses pengulangan dilakukan secara terstruktur, dimulai dengan membahas kembali konsep dasar hingga contoh-contoh yang berkaitan dengan penggunaan dhomir "انتن/انتم". Guru dengan sabar menjelaskan materi, memastikan bahwa setiap siswa memahami dengan baik dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya jika ada hal yang kurang jelas. Untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, guru menyisipkan kegiatan permainan edukatif. Guru membagikan kertas-kertas yang telah disiapkan sebelumnya, berisi soal-soal evaluasi yang mengacu pada materi yang telah dipelajari.

## **2. Test Akhir (Post Test)**

Pada tahap ini, tes akhir merupakan kembali diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan (treatment). Pelaksanaan tes akhir ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode eksperimen terhadap hasil belajar siswa kelas 3 uthmaniyah bayan lepas Malaysia. Dapat diketahui bahwa pre-test kelompok eksperimen mempunyai taraf signifikansi sebesar 0.923 atau lebih dari 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Untuk sebaran post-test kelompok eksperimen mempunyai nilai signifikansi 0.923 atau lebih dari 0,05, maka data post-test dapat dikatakan berdistribusi normal. Untuk data pre-test kelompok kontrol mempunyai nilai signifikansi sebesar 0.430 atau lebih besar dari 0,05, maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal. Untuk sebaran post-test kelompok kontrol mempunyai nilai signifikansi 0.962 atau lebih dari 0,05. Dari hasil uji normalitas dapat disimpulkan data yang diperoleh berdistribusi normal.

Uji homogenitas berfungsi untuk menguji kesamaan antar kelompok. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS, dengan rumus Levene. Kriteria yang digunakan yaitu data dikatakan homogen jika nilai F hitung lebih kecil F tabel (1,2) dan nilai taraf signifikansi sebesar 5%/0,05 (Setyawan, 2021).

Tabel 1.2. Hasil Uji Homogenitas Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

| Variable                             | Levene statistic | sig   | Keterangan |
|--------------------------------------|------------------|-------|------------|
| Preteste kelompok eksperimen control | 1.122            | 0.294 | Homogen    |
| Posttest kelompok eksperimen control | 0.303            | 0.585 | homogen    |

Sumber: Diolah Oleh Peneliti, 2025.

Berdasarkan tabel 1.6, dapat dikatakan bahwa untuk uji homogenitas pada pre-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,294. nilai signifikansi post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebesar 0,585. Dari penejlasan tersebut maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa populasi memiliki varian yang homogen atau data berasal dari populasi dengan varian yang sama. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis ujit dengan analisis menggunakan program statistik SPSS. Pengujian hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode tanya jawab terhadap hasil belajar siswa kelas 3 uthmaniyah bayan lepas.

Berikut rangkuman dari masing-masing uji-t. Uji t pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hipotesis statistik yang diuji dalam penelitian ini adalah (Setyawan, 2021):  $H_0$ : tidak ada perbedaan yang signifikan hasil pre-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.  $H_a$ : ada perbedaan yang signifikan hasil pre-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis untuk uji-t menunjukkan bahwa nilai t sebesar 2,357 dan nilai signifikansi 0,011. Nilai signifikansi menyatakan lebih kecil dari 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang artinya ada perbedaan yang signifikan hasil pre-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan kelompok eksperimen yang menggunakan metode tanya jawab dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Uji t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hipotesis statistik yang diuji dalam penelitian ini adalah:

Ho: tidak ada perbedaan yang signifikan hasil post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Ha: ada perbedaan yang signifikan hasil post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Apabila nilai  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel, atau nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka  $H_a$  diterima, yang artinya ada perbedaan yang signifikan hasil post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebaliknya, jika nilai  $t$  hitung lebih kecil dari  $t$  tabel, atau nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima, yang artinya tidak ada perbedaan yang signifikan hasil post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut ini hasil uji hipotesis post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. (Tabel 1.7).

Tabel 1.7. Uji  $t$  post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

| Variabel            | Mean  | T hitung | Sig.  | Keterangan    |
|---------------------|-------|----------|-------|---------------|
| Kelompok Eksperimen | 81,33 | 6,439    | 0,049 | Ada perbedaan |
| Kelompok Kontrol    | 71,67 |          |       |               |

Sumber: Diolah Oleh Peneliti, 2025

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis uji  $t$  menunjukkan bahwa nilai  $t$  sebesar 6,439 dan nilai signifikansi 0,049. Nilai signifikansi menyatakan lebih kecil dari 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan metode tanya jawab dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis untuk uji- $t$  menunjukkan bahwa nilai  $t$  sebesar 6,439 dan nilai signifikansi 0,049. Nilai signifikansi menyatakan lebih kecil dari 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya ada perbedaan yang signifikan hasil post-test kelompok eksperimen yang pembelajarannya menggunakan metode tanya jawab dengan kelompok kontrol yang pembelajarannya menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan penugasan.

#### **D. Simpulan**

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan permainan teka-teki sebagai metode pembelajaran memberikan dampak yang sangat positif bagi siswa kelas tiga dalam meningkatkan keterampilan membaca Bahasa Arab. Kelompok eksperimen yang belajar menggunakan permainan teka-teki mengalami peningkatan yang signifikan dalam hasil tes setelah pembelajaran, jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran tradisional. Selain itu, permainan ini juga berhasil meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Mereka terlihat lebih antusias, terlibat aktif dalam pembelajaran, dan mampu mengikuti pelajaran dengan lebih fokus.

Permainan Teka – teki tidak hanya membantu dalam meningkatkan keterampilan akademik siswa tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis dan

pemecahan masalah. Selama kegiatan pembelajaran, siswa diajak untuk mencari solusi dari teka-teki, yang membuat mereka lebih percaya diri dalam memahami dan menggunakan Bahasa Arab, baik secara lisan maupun tulisan. Guru yang mengamati jalannya pembelajaran juga melaporkan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup. Siswa tidak merasa bosan atau jenuh, sebaliknya mereka terlihat menikmati proses belajar sambil bermain.

Hasil lain yang menarik adalah bagaimana permainan teka-teki ini membantu membangun hubungan sosial di antara siswa. Karena sebagian besar permainan melibatkan kerja sama, siswa belajar berkomunikasi, berbagi ide, dan bekerja dalam tim untuk menyelesaikan tantangan bersama. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan Bahasa Arab mereka tetapi juga mengasah keterampilan sosial seperti kerja sama, saling menghargai, dan empati.

Yang tak kalah penting, penelitian ini juga menunjukkan bahwa desain permainan yang sederhana namun menarik memiliki peran besar dalam keberhasilan pembelajaran. Permainan yang disusun dengan baik mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan. Selain itu, kombinasi permainan teka-teki dengan metode pengajaran tradisional ternyata menghasilkan efek yang lebih kuat, memberikan pengalaman belajar yang lebih seimbang antara serius dan menyenangkan.

### **Daftar Rujukan**

- Arisnaini. (2024). Pentingnya Penguasaan Bahasa Arab Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. Jurnal: Serambi Tarbawi Volume 12 Nomor 2 (July).
- Hardiyanti, Putri (2022). Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods. Boston: Allyn and Bacon Inc.
- Hardiyanti, Putri. (2022). Mafhum Maharah Qiraah dan Kitabah. Jurnal: Islamic Education Volume 2. Nomor 1 Juni 2013. Tadrîs, 8 (1 Juni).
- Hastjarjo. T. Dicky. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi Quasi- Experimental Design. Jurnal Buletin Psikologi. Vol 27, No. 02.
- Isma Nur. (2025). Pengaruh Penggunaan Multimedia Edpuzzle Terhadap Hasil Belajar Informatika Siswa Kelas X Sma Negeri 14 Maros. Skripsi: Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan.
- Nurhayati. Usiono. (2025). Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah MTS Ali Imron Bandar Selamat. Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Volume: 5, Nomor 01(April).
- Rahmawati Leni. Agustina Tyas Asri Hardini. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Berbasis Daring Terhadap Hasil Belajar Dan Keterampilan Berargumen pada Muatan Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu Volume 4 Nomor 4.

- Rahmiati., et al. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Jigsaw Berbasis Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Qiraah di SMP Takhasus Al- Quran Wonosobo. *Lisanan Arabiyah Jurnal: Pendidikan Bahasa Arab* Volume 6 Nomor 1.
- Ridho. Arsyad Muhammad Ali. Purnama. Lubis. Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab Sebagai Sarana Memahami Agama Islam pada Ruang Lingkup Pendidikan Tinggi Islam. *ICONITIES (International Conference on Islamic Civilization and Humanities)* Faculty of Adab and Humanities, UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia (Juli).
- Ringkasan Eksekutif Laporan Tahunan Kemerdekaan Beragama dan Berkeyakinan (KBB) di Indonesia. (2016). Jakarta.
- Rohman, Moh. Holilur. (2023). Dampak religiusitas, pengetahuan produk halal dan perlindungan konsumen terhadap minat pembelian produk e Ccommerce dengan informasi legalitas dan labelisasi halal sebagai variabel intervening pada mahasiswa UIN di Jawa Timur. Masters thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Setyawan, Ig. Dodiet Aditya. (2021). *Petunjuk Praktikum Uji Normalitas & Homogenitas Data Dengan SPSS*. Cet:Pertama, Tahta Media Group (Mei).
- Sintia Ineu et al., (2022). Perbandingan Tingkat Konsistensi Uji Distribusi Normalitas Pada Kasus Tingkat Pengangguran di Jawa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika, Statistika, dan Aplikasinya Terbitan II*, Mei, Samarinda, Indonesia.
- Suprihartini, Lia. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi SPSS Untuk Statistik Dasar Penelitian Bagu Mahasiswa Sekota Pontianak. *Jurnal Kapuas Jurnal: Publikasi Pengabdian Pada Masyarakat Unit Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat (UPPM)* Volume 3 Nomor 1 (Januari).
- Suprihartini, Lia. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi SPSS Untuk Statistik Dasar Penelitian Bagu Mahasiswa Sekota Pontianak. *Jurnal Kapuas Jurnal: Publikasi Pengabdian Pada Masyarakat Unit Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat (UPPM)* Volume 3 Nomor 1 (Januari).
- Taubah, Miftachul. (2019). Maharah dan Kafaah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Studi Arab Jurnal: Pendidikan Bahasa Arab* Volume 10 Nomor 1 (Juni).
- Uphoff, N. T. (1986). *Local institutional development: an analytical sourcebook with cases*. Local institutional development: an analytical sourcebook with cases. Kumarian Press. <https://doi.org/10.2144/000113198>