

Efektivitas Permainan *Word search* dengan Pendekatan *Self-paced learning* dalam Pembelajaran Mufrodat di Madrasah Tsanawiyah Darul Falah Tulungagung

Hima Roiku Dinia¹, M. Abdul Hamid², Nur Hasan³

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang^{1,2}, Universitas Islam Malang³

220104220027@student.uin-malang.ac.id¹, hamidabdul@uin-malang.ac.id², nur.hasan@unisma.ac.id³

ABSTRACT

The Word search vocabulary game method involves searching for words within a randomly arranged grid of letters, which can be organized both horizontally and vertically. This method is implemented using a Self-paced learning approach, providing students with the flexibility to learn independently and manage their time, pace, and learning path according to their needs. The aim of this research to determine the effectiveness of the Word search game with a Self-paced learning approach in vocabulary learning at Madrasah Tsanawiyah Darul Falah Tulungagung. This study is a quasi-experimental study with a purposive sampling method. The subjects of this study were eighth grade students at Madrasah Tsanawiyah Darul Falah Tulungagung, with a total of 60 students. Data collection methods include observation and tests. Data analysis used the t-test with the SPSS 27 program. The results of this study are the hypothesis test results show a significance value of $0.001 < 0.05$, indicating a significant effect of the Word search game on vocabulary learning at Madrasah Tsanawiyah Darul Falah Tulungagung. In terms of the effectiveness of the Word search game with a Self-paced learning approach, the N-gain results reached 70.2%, which, according to the gain interpretation, indicates that it is quite effective.

Keywords: *Word search, Self-paced learning, Vocabulary Teaching*

ABSTRAK

Metode permainan kosa kata *Word search* melibatkan pencarian kata-kata dalam kisi-kisi huruf yang tersusun acak dan dapat disusun secara horizontal dan vertikal. Metode ini diterapkan dengan pendekatan *Self-paced learning* yang memberikan fleksibilitas kepada siswa untuk belajar mandiri, mengatur waktu, tempo, dan jalur pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui efektivitas permainan *word search* dengan pendekatan *Self-paced learning* dalam pembelajaran mufrodat di Madrasah Tsanawiyah Darul Falah Tulungagung. Penelitian ini merupakan penelitian quasi-eksperimental dengan metode purposive sampling. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas delapan di Madrasah Tsanawiyah Darul Falah Tulungagung, dengan total 60 siswa. Metode pengumpulan data meliputi observasi dan tes. Analisis data menggunakan uji t dengan program SPSS 27. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari hasil uji hipotesis terdapat nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari permainan *Word search* dalam pembelajaran mufrodat di Madrasah Tsanawiyah Darul Falah Tulungagung. Terkait dengan efektivitas permainan *word search* dengan pendekatan *Self-*

paced learning, terlihat dari hasil N-gain yang mencapai 70,2%. Menurut penafsiran gain, ini berarti cukup efektif.

Kata Kunci: *Word search, Self-paced learning, Pembelajaran Mufrodat*

PENDAHULUAN

Pembelajaran kosakata dalam bahasa Arab merupakan pondasi penting untuk memahami bahasa Arab secara menyeluruh. Penguasaan kosakata dapat diintegrasikan dengan empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, sehingga memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik dan mendalam tentang bahasa Arab. Para ahli bahasa mendukung asumsi bahwa penguasaan keterampilan berbahasa sangat dipengaruhi oleh penguasaan kosakata. Pendapat ini diperkuat oleh Rusydi Ahmad Thu'aimah, yang menyatakan bahwa seseorang tidak akan bisa menguasai suatu bahasa sebelum mereka menguasai kosakata dasar dari bahasa tersebut.

Sementara itu, di Indonesia, pembelajaran mufrodat sering kali masih menggunakan metode konvensional yang tidak sesuai dengan konsep pembelajaran era revolusi 5.0 yang menuntut pendekatan yang lebih modern. Salah satu masalah utama adalah kebosanan siswa dalam proses belajar. Metode konvensional sering kali monoton dan kurang menarik bagi siswa, yang membuat mereka kurang termotivasi untuk belajar dan sulit mempertahankan perhatian mereka. Hal ini membuat metode pembelajaran tradisional tidak lagi cukup efektif dalam pembelajaran mufrodat.

Seperti yang terjadi pada santri dan siswa di Madrasah Tsanawiyah Darul Falah Tulungagung yang sebagian besar adalah Generasi Z yang lahir pada tahun 2000-an, memiliki kebiasaan yang sangat terhubung dengan dunia digital. Mereka membawa budaya pembelajaran baru di mana mereka cenderung lebih suka belajar menggunakan *smartphone* atau komputer karena dianggap lebih praktis dan menarik dengan penggunaan audio visual. Namun, penerapan pembelajaran bahasa Arab di madrasah tersebut masih belum berbasis teknologi dan menggunakan metode konvensional. Sedangkan, seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang cepat dan pergeseran budaya di kalangan anak-anak, menuntut agar pembelajaran bahasa Arab memanfaatkan teknologi digital, dikarenakan kemampuan digital sangat diperlukan di masa depan. Kemudian kesibukan mereka dalam rutinitas harian yang padat juga membuat mereka sulit untuk memahami semua materi pelajaran hanya melalui pertemuan kelas. Oleh karena itu, akses ke pembelajaran *online* yang fleksibel dan dapat diakses kapan saja, terutama saat mereka memiliki waktu luang, menjadi sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sesuai observasi yang peneliti lakukan bersama dengan guru bahasa Arab Madrasah Tsanawiyah Darul Falah Tulungagung pada tanggal 25 Mei 2024, kendala yang sering ditemukan terdapat pada sering kali siswa merasa jenuh saat pembelajaran mufrodat dan lambatnya menghafal, diakibatkan metode pembelajaran yang kurang inovatif dan juga belum menggunakan perangkat digital yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era 5.0. Pada dasarnya MTs Darul Falah ini berada di Yayasan Pesantren jadi siswa sudah terlalu banyak mengonsumsi bahasa Arab di

pesantren, maka perlu suatu pendekatan yang berbeda. Dalam hal ini, maka pembelajaran berbasis *games* dan digital sangat diperlukan dalam mengurangi kejenuhan dan meningkatkan pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah Darul Falah Tulungagung.

Atas kendala tersebut, maka pembelajaran mufrodat sangat cocok dengan metode permainan *world search*. Metode permainan kosa kata *Word search* melibatkan pencarian kata-kata dalam kisi-kisi huruf yang tersusun acak. Para pemain harus mencari kata-kata yang telah ditentukan di antara huruf-huruf tersebut. Kata-kata dapat disusun secara horizontal, vertikal, diagonal, atau bahkan secara terbalik. Pemain dapat menyorot kata-kata yang mereka temukan atau mencatatnya untuk menyelesaikan permainan. Ini adalah pendekatan yang interaktif dan menyenangkan untuk memperluas kosa kata seseorang sambil meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan fokus. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, permainan *Word search* dapat menjadi alat yang efektif untuk mengasah pemahaman kosa kata dan membantu siswa memperkuat keterampilan membaca dan menulis mereka.

Kemudian penerapan *game* digital "*Word search*" dapat dikolaborasikan dengan pendekatan pembelajaran berbasis e-learning yang dikenal sebagai *Self Paced Learning* yang menawarkan inovasi dalam dunia pembelajaran modern. Pendekatan ini memberikan siswa kebebasan untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar individu masing-masing. Dengan pendekatan ini, siswa dapat mengatur waktu dan ritme pembelajaran mereka sendiri, memungkinkan mereka untuk menyerap materi dengan lebih efektif dan sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. Fleksibilitas dalam metode *Self Paced Learning* memungkinkan siswa untuk menentukan kapan, di mana, dan bagaimana mereka belajar. *Self-paced learning* juga memberi guru fleksibilitas untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan individu siswa, tanpa terikat oleh jadwal kelas yang kaku. Maka, pendekatan ini sangat sesuai dengan konteks pesantren, di mana siswa memiliki keleluasaan untuk menentukan jadwal pembelajaran antara pelajaran sekolah dan pelajaran pesantren, tanpa terikat pada batasan waktu dalam memahami materi.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membahas topik serupa, diantaranya: (1) Penelitian Kisno, Calen, Mega Romaully Tampubolon, Tiodor Sri Manalu, Richard Berlien, Khesara Niros Gulo, dan Adam Kešner berjudul *Teachers' Learning Loss Diminution Through Self-Phased Learning with Guru Binar*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Guru sebagai MOCC berhasil mengurangi kerugian waktu belajar dengan metode *Self-paced learning*. Hasil penelitian ini adalah menunjukkan bahwa platform pembelajaran mandiri dengan metode *Self-paced learning* mampu mengurangi waktu yang terbuang sia-sia melalui talkshow interaktif atau webinar, serta membantu siswa menghabiskan waktu belajar dengan permainan inovatif; (2) Penelitian Firman Nugraha berjudul *Pengembangan Self-paced learning Berbasis 3D Learning Framework pada Materi Usaha dan Energi*. Penelitian ini bertujuan untuk menyusun LKPD yang memiliki tingkat kesulitan berjenjang memanfaatkan kerangka belajar tiga dimensi dengan metode *Self-paced learning*.

Hasil penelitian ini adalah menunjukkan bahwa desain LKPD yang dikembangkan memiliki unidimensionalitas, validitas, dan reliabilitas yang baik secara keseluruhan.

Selanjutnya (3) Penelitian Carla Kusuma Valeska berjudul *Reducing English Students' Learning Loss Through Integrating Conventional Classroom and Video-Based Self-paced learning as a Blended Learning Method*. Penelitian ini bertujuan untuk menilai dampak integrasi *Self-paced learning* pada pencapaian pembelajaran siswa dengan kehilangan pembelajaran, mengeksplorasi persepsi siswa terhadap pendekatan gabungan ini, dan mengevaluasi proses implementasinya. Hasil penelitian ini menunjukkan meskipun perlakuan tidak secara signifikan meningkatkan pencapaian pembelajaran (nilai sig. = 0,402), terdapat peningkatan yang mencolok pada motivasi dan pemahaman siswa, masing-masing dengan tingkat persetujuan sebesar 76% dan 77%; dan (4) Penelitian Diajeng Tiara Anjani berjudul *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Duolingo Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab di Maitreechit Wittayathan School*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hambatan dan efektivitas penggunaan media pembelajaran aplikasi duolingo dalam penguasaan kota bahasa arab. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi duolingo dapat dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis game edukasi yang akan melatih kecakapan berbahasa melalui penguasaan kosakata, dan solusi agar belajar tidak membosankan namun serius dalam melatih fokus serta efektif dan efisien.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini dimaksudkan untuk mengkaji lebih dalam mengenai "Efektifitas Permainan *Word search* Dengan Pendekatan *Self-paced learning* Dalam Pembelajaran Mufrodad Di Madrasah Tsanawiyah Darul Falah Tulungagung". Hal ini dipandang perlu karena materi kosa kata bahasa Arab di madrasah merupakan salah satu kemampuan wajib sekaligus kemampuan dasar yang harus dimiliki seorang pembelajar untuk memahami materi bahasa Arab pada tingkatan selanjutnya dan juga untuk memaksimalkan kemampuan berbicara mengingat bahasa Arab merupakan bahasa internasional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen yang digunakan untuk mengeksplorasi pengaruh suatu tindakan atau perlakuan terhadap fenomena lain dalam kondisi tertentu yang menjadi fokus penelitian. Desain eksperimen yang diterapkan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen semu (Experimental Quasi). Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti memilih dua kelas secara acak, satu kelas untuk dijadikan kelompok eksperimen dan satu kelas lagi sebagai kelompok control dengan pre-test dan post-test.

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas 8 Madrasah Tsanawiyah Darul Falah sejumlah 200 siswa. Adapun sampelnya diambil dengan teknik pengambilan sampel purposive sample. Sampel dalam penelitian ini siswa kelas 8A & 8B, 2 kelas sebanyak 30 mahasiswa kelompok eksperimen dan 30 siswa kelompok kontrol. Data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data primer, yang diperoleh langsung dari subjek penelitian, yakni observasi, hasil pre-test dan post-test dari

kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas 8 Madrasah Tsanawiyah Darul Falah.

Untuk menganalisis data dari penelitian eksperimen ini, maka dilakukan uji validitas metode product moment dari Pearson dan uji reliabilitas instrumen metode alpha Cronbach's. Kemudian tahapan analisis data dalam penelitian ini dilakukan uji normalitas metode Smirnov Kolmogorov dengan tingkat signifikansi 5% atau 0,05, uji homogenitas Levene, uji N-Gain, dan uji hipotesis T-Test dimana dalam penelitian ini terdapat 2 hipotesis: (1) H₀: Pengajaran menggunakan metode permainan *word search* dengan pendekatan *Self-paced learning* **tidak efektif** untuk pembelajaran kosa kata Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Darul Falah; dan (2) H_a: Pengajaran menggunakan metode permainan *word search* dengan pendekatan *Self-paced learning* **efektif** untuk pembelajaran kosa kata Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Darul Falah.

Table 1. Kriteria skor N-Gain

Derajat	N-Gain
Tinggi	$g > 0,7$
Sedang	$0,7 > g > 0,3$
Rendah	$g < 0,3$

Persentase	Penafsiran
<40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan eksperimen yang bertujuan untuk mengukur keefektifan permainan *Word search* dengan pendekatan *Self-paced learning* dalam pembelajaran mufradat. Dilaksanakan di sebuah madrasah tsanawiyah, penelitian ini melibatkan dua kelompok siswa. Kelompok eksperimen terdiri dari 30 siswa di kelas 8A, sementara kelompok kontrol terdiri dari 30 siswa di kelas 8B.

Kelompok eksperimen menerapkan metode permainan *Word search* yang mengusung pendekatan *Self-paced learning*. Melalui metode ini, siswa diberi kebebasan untuk belajar sesuai kecepatan masing-masing, sehingga mereka dapat lebih fokus pada penguasaan kosakata. Di sisi lain, kelompok kontrol menggunakan metode konvensional, di mana siswa diajarkan untuk menghafal kosakata secara langsung tanpa pendekatan permainan. Dengan membandingkan kedua kelompok ini, penelitian bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaan permainan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosakata siswa. Data yang diperoleh dari kedua kelompok akan dianalisis untuk menentukan efektivitas metode yang diterapkan.

Sebelum melaksanakan post-test, peneliti memberikan instrumen tes kepada siswa yang bukan merupakan bagian dari populasi. Tes ini dirancang dengan menyusun pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan mata pelajaran yang telah dipelajari. Untuk memastikan kualitas instrumen yang digunakan, peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas.

Dalam penelitian ini, pengambilan suatu item valid atau tidak valid dapat diketahui dengan cara mengkolerasikan antara skor butir dengan skor total. Bila korelasi r diatas 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa butir instrumen tersebut valid dan sebaliknya apabila dibawah 0,05 maka butir instrumen tersebut tidak valid sehingga harus diperbaiki atau dibuang. Pada penelitian ini dalam pengujian validitas peneliti menggunakan alat ukur berupa program komputer yaitu IBM SPSS versi 27. Pengujian validitas selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Uji Validitas

Correlations												
	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	TOTAL	
X1	Pearson Correlation	1	.266	.269	.594**	.695**	.253	.104	.263	.169	.277	.755**
	Sig. (2-tailed)		.156	.150	.001	.000	.177	.585	.160	.373	.138	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X2	Pearson Correlation	.266	1	.062	.137	.064	.627**	.454*	.202	.019	.192	.553**
	Sig. (2-tailed)	.156		.745	.471	.737	.000	.012	.284	.919	.310	.002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X3	Pearson Correlation	.269	.062	1	.139	-.087	-.133	.073	.512**	.828**	.453*	.519**
	Sig. (2-tailed)	.150	.745		.464	.649	.483	.702	.004	.000	.012	.003
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X4	Pearson Correlation	.594**	.137	.139	1	.597**	.293	.160	.226	.130	.229	.647**
	Sig. (2-tailed)	.001	.471	.464		.000	.116	.397	.230	.492	.224	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X5	Pearson Correlation	.695**	.064	-.087	.597**	1	.320	-.113	.106	-.061	.067	.539**
	Sig. (2-tailed)	.000	.737	.649	.000		.084	.553	.578	.749	.726	.002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X6	Pearson Correlation	.253	.627**	-.133	.293	.320	1	.393*	.108	-.146	.000	.510**
	Sig. (2-tailed)	.177	.000	.483	.116	.084		.032	.569	.442	1.000	.004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X7	Pearson Correlation	.104	.454*	.073	.160	-.113	.393*	1	.355	.137	.000	.419*
	Sig. (2-tailed)	.585	.012	.702	.397	.553	.032		.054	.471	1.000	.021
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X8	Pearson Correlation	.263	.202	.512**	.226	.106	.108	.355	1	.577**	.063	.550**
	Sig. (2-tailed)	.160	.284	.004	.230	.578	.569	.054		.001	.740	.002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X9	Pearson Correlation	.169	.019	.828**	.130	-.061	-.146	.137	.577**	1	.456*	.501**
	Sig. (2-tailed)	.373	.919	.000	.492	.749	.442	.471	.001		.011	.005
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X10	Pearson Correlation	.277	.192	.453*	.229	.067	.000	.000	.063	.456*	1	.508**
	Sig. (2-tailed)	.138	.310	.012	.224	.726	1.000	1.000	.740	.011		.004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	.755**	.553**	.519**	.647**	.539**	.510**	.419*	.550**	.501**	.508**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.002	.003	.000	.002	.004	.021	.002	.005	.004	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Variabel	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
Soal 1	0,755	0,361	Valid
Soal 2	0,553	0,361	Valid

Soal 3	0,519	0,361	Valid
Soal 4	0,647	0,361	Valid
Soal 5	0,539	0,361	Valid
Soal 6	0,510	0,361	Valid
Soal 7	0,419	0,361	Valid
Soal 8	0,550	0,361	Valid
Soal 9	0,501	0,361	Valid
Soal 10	0,508	0,361	Valid

Pada penelitian ini diketahui bahwa soal memiliki nilai N sebesar 30. Penentuan R_{tabel} dengan melihat probabilitas yaitu uji dua arah dengan tingkat signifikansi 0,05. Selanjutnya menghitung nilai derajat kebebasan (df) yaitu $df = n - 2$. Maka dapat diketahui besarnya nilai $df = 30 - 2 = 28$. Dengan R_{tabel} uji validitas pada analisis ini yaitu sebesar 0,361. Berdasarkan hasil uji validitas tabel diatas diketahui bahwa keseluruhan soal pada analisis ini dinyatakan valid. Hal ini dikarenakan dari 10 data soal tersebut memiliki nilai korelasi R_{hitung} lebih besar R_{tabel} . Untuk uji reliabilitas peneliti menggunakan SPSS versi 27. Hasil tes terverifikasi dari berikut ini:

Tabel 3. Uji Reliabilitas
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.735	10

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa hasil dari analisis uji reliabilitas pada analisis ini memperoleh nilai yang reliabel dengan hasil *Cronbach Alpha* yaitu sebesar 0,735. Suatu variabel dapat dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach Alpha* $> 0,6$, sehingga data hasil tersebut menunjukkan bahwa keseluruhan soal reliabel.

Untuk mengevaluasi kerataan data, peneliti menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Uji ini dipilih karena kemampuannya dalam mengevaluasi kesesuaian distribusi data dengan distribusi normal. Melalui uji ini, peneliti dapat mengidentifikasi apakah data dari kedua kelompok memenuhi asumsi normalitas, yang akan mempengaruhi metode analisis statistik yang akan diterapkan selanjutnya.

Pada penelitian ini menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dengan nilai signifikan sebesar 0.05 dengan pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a. Jika nilai $sig > 0,05$ maka data terdistribusi secara normal
- b. Jika nilai $sig < 0,05$ maka data tidak terdistribusi secara normal

Tabel 4. Uji Normalitas

Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil	Pretest A (Eksperimen)	.144	30	.116	.917	30	.023
	Posttest A (Eksperimen)	.158	30	.053	.945	30	.127
	Pretest B (Kontrol)	.146	30	.105	.926	30	.039
	Posttest B (Kontrol)	.159	30	.052	.906	30	.012

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan gambar diatas bahwa hasil dari uji normalitas pretest dan posttest eksperimen diatas tersebut menunjukkan bahwa nilai Asmp Sig. (*2-tailed*) masing-masing 0,116 dan 0,053 hasil lebih besar daripada 0,05, maka diartikan data berdistribusi normal antara kelas pretest dan posttest eksperimen.

Kemudian uji homogenitas merupakan langkah penting dalam analisis data statistik yang bertujuan untuk menentukan apakah dua atau lebih kumpulan data berasal dari komunitas yang sama. Dalam konteks ini, homogenitas terpenuhi jika derajat signifikansinya lebih besar dari 0,05. Artinya, jika nilai p yang dihasilkan dari uji tersebut melebihi 0,05, kita dapat menyimpulkan bahwa varians dari setiap sampel adalah homogen, atau dengan kata lain, data-data tersebut memiliki karakteristik yang serupa. Namun, jika nilai p yang diperoleh kurang dari 0,05, maka varians antar sampel tidak dapat dianggap homogen. Berikut perhitungan uji homogenitas dengan menggunakan uji Levene yang didukung dengan spss 27.

Tabel 5. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.546	1	58	.463
	Based on Median	.499	1	58	.483
	Based on Median and with adjusted df	.499	1	55.411	.483
	Based on trimmed mean	.580	1	58	.450

Pedoman pengambilan keputusannya homogenitas Levene's Test adalah apabila nilai signifikansi > 0,05 maka data dinyatakan homogen. Nilai probabilitas atas nilai sig yang didapat dari data kelas eksperimen dan kontrol yaitu 0,46 atau lebih besar dari 0,05 maka varians sampelnya homogen.

Kemudian, dalam upaya untuk mengukur efektifitas permainan *Word search* dengan pendekatan pendekatan *Self-paced learning* dalam pembelajaran mufrodat, peneliti menggunakan metode uji N-gain. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengukur perubahan dalam pemahaman siswa sebelum dan sesudah penerapan permainan. Dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test, peneliti dapat

menghitung nilai N-gain yang mencerminkan efektivitas pembelajaran yang dilakukan. Berikut perhitungan uji N-gain dengan SPSS 27.

Tabel 6. Uji N-Gain

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	30	.33	1.00	.7029	.19059
Ngainpersen	30	33.33	100.00	70.2857	19.05915
Valid N (listwise)	30				

Berdasarkan Tabel, hasil analisis menunjukkan bahwa nilai mean untuk kelompok eksperimen mencapai 0,7. Angka ini menunjukkan bahwa efektifitas termasuk kategori tinggi. Kemudian untuk nilai mean (persen_NGain) untuk kelompok eksperimen mencapai 70,2%. Dengan merujuk pada tabel estimasi untuk menginterpretasikan hasil efektivitas gain-N (%), dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan ini dalam pembelajaran mufrodat tergolong "cukup efektif." Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mampu meningkatkan kosakata mereka, tetapi juga mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Adapun dalam pengujian hipotesis digunakan teknik pengujian uji Paired Sample T-Test dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Keputusan diambil berdasarkan kriteria berikut:

1. Jika nilai sig < 0,05 maka Ha diterima dan Ho ditolak
2. Jika nilai sig > 0,05 maka Ha ditolak dan Ho diterima

Dalam penelitian ini, hipotesis yang diuji adalah:

1. H0 menyatakan bahwa pengajaran menggunakan metode permainan *Word search* dengan pendekatan *Self-paced learning* tidak efektif.
2. Ha menyatakan bahwa metode pengajaran menggunakan metode permainan *Word search* dengan pendekatan *Self-paced learning* efektif untuk pembelajaran kosa kata Bahasa Arab.

Hasil pengujian hipotesis disajikan sebagai berikut:

Tabel 7. Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Preekserimen	52.6667	30	15.95972	2.91383
	Postekserimen	74.6667	30	13.06043	2.38450
Pair 2	Prekontrol	49.3333	30	14.12587	2.57902
	Postkontrol	70.8333	30	15.31752	2.79658

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Preeksperimen & Posteksperimen	30	.186	.324
Pair 2	Prekontrol & Postkontrol	30	.337	.068

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			
Pair 1	Preeksperimen - Posteksperimen	-22.00000	18.64366	3.40385	-28.96166 -15.03834	-6.463	29	<.001
Pair 2	Prekontrol - Postkontrol	-21.50000	16.97615	3.09941	-27.83900 -15.16100	-6.937	29	<.001

Pada output pair 1 paired sample statistics terdapat hasil bahwa nilai rata-rata hasil belajar pada pretest 52,66 < posttest 74,66 pada kelas eksperimen, maka secara deskriptif terdapat perbedaan antara rata-rata hasil belajar antara pretest dan posttest kelas eksperimen. Kemudian pada output pair 2 juga ditemukan juga bahwa nilai rata-rata hasil belajar pada pretest 49,33 < posttest 70,83 pada kelas kontrol, artinya juga terdapat perbedaan antara rata-rata hasil belajar antara pretest dan posttest.

Kemudian, untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut benar-benar signifikan pada kelas eksperimen dan kontrol, maka perlu menafsirkan hasil uji paired sample t test yang terdapat pada "Paired Sample Correlations". Output di atas menunjukkan hasil uji korelasi atau hubungan antara kedua data pretest dan post test pada kelompok eksperimen. Pada pair 1 diketahui nilai koefisien korelasi sebesar 0,18 dengan nilai signifikansi 0,32. Karena nilai Sig. 0,32 > 0,05 maka dikatakan bahwa terdapat hubungan antara variabel pretest dan posttest. Kemudian pada kelompok kontrol, diketahui nilai koefisien korelasi sebesar 0,33 dengan nilai signifikansi 0,68. Karena nilai Sig. 0,68 > 0,05 maka dikatakan bahwa terdapat hubungan antara variabel pretest dan posttest.

Kemudian berdasarkan output pair 1 paired sample test diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,001 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak atau Ha diterima yang artinya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan permainan *Word search* dengan pendekatan pendekatan *Self-paced learning* dalam pembelajaran mufrodat.

PEMBAHASAN

Soeparno menyatakan metode permainan merupakan serangkaian tahapan pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar dengan menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa bosan dan menikmati proses pembelajaran meskipun materi yang dipelajari mungkin sulit. Kemudian *Word search* adalah sebuah jenis teka-teki di mana peserta harus menemukan kata-kata tertentu yang tersembunyi dalam grid berisi huruf-huruf. Pemain umumnya menggunakan strategi dengan

mencari huruf pertama dari kata yang dicari di dalam grid huruf, lalu melanjutkan dengan mencari huruf-huruf berikutnya yang terletak secara horizontal, vertikal, atau diagonal sampai huruf-huruf tersebut membentuk kata yang dicari. Adapun *Self-paced learning* merupakan inovasi terbaru dalam pembelajaran di mana proses belajar mandiri disesuaikan dengan kecepatan belajar dari masing-masing individu. *Self-paced learning* memberikan guru fleksibilitas untuk menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu siswa. Mereka dapat fokus pada pemahaman tiap siswa tanpa terikat oleh jadwal kelas yang kaku.

Berdasarkan kajian teori sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa model pendidikan adalah seperangkat metode yang terorganisir dan saling terkait yang mewakili tahapan-tahapan pelaksanaan proses pendidikan dan rangkaian langkah-langkah yang disajikan. Guru memberikan paparan khusus dari awal pengajaran hingga akhir, di mana kita memvisualisasikan penerapan pendekatan, strategi, metode, dan cara mengajar. Model pendidikan merupakan mediasi antara teori dan praktek.

Langkah-langkah yang peneliti gunakan dalam permainan *Word search* dengan pendekatan *Self-paced learning* dalam pembelajaran mufrodat adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa menerima informasi dan instruksi tentang cara mendapatkan akses log in, termasuk pendaftaran dan aktivasi akun melalui email.
2. Setelah mendapatkan akun, mahasiswa membuka aplikasi e-learning dan memasukkan username serta password untuk log in dan mengakses halaman utama.
3. Mahasiswa dipersilahkan mengakses kelas yang telah disediakan dengan metode *Self-paced learning*, dalam platform ini siswa dapat memulai proses pembelajaran secara mandiri sesuai dengan waktu yang mereka tentukan.
4. Mahasiswa disediakan 4 video pembelajaran dengan durasi 10-15 menit per video dan modul untuk diunduh.
5. Mahasiswa dapat menerapkan permainan *Word search* untuk belajar dan berlatih mufrodat. Dalam permainan ini siswa diminta untuk melihat gambar-gambar yang disajikan. Setiap siswa diharuskan menemukan arti dalam bahasa Arab dan menyusunnya dari huruf-huruf yang terdapat dalam kotak, baik secara vertikal maupun horizontal. Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan kosakata siswa secara interaktif, membuat belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik.
6. Peneliti mempersilahkan mahasiswa untuk dapat mengakses game, memahami dan mempelajari materi tersebut di luar jam pelajaran sesuai dengan waktu yang mereka tentukan, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih fleksibel dan mendalam di luar waktu kelas.

Kemudian, dalam prosedur pengajaran kosakata menggunakan metode tradisional pada kelompok kontrol, kegiatan dimulai dengan peneliti mengucapkan kosakata yang akan dipelajari. Setelah itu, seluruh siswa diinstruksikan untuk mengucapkan kosakata tersebut bersama-sama sebanyak lima kali. Dalam proses ini,

tidak ada media pembelajaran tambahan yang digunakan, sehingga fokus utama adalah pada pengulangan lisan.

Siswa kemudian diminta untuk menghafal kosakata tersebut, dan guru melakukan evaluasi terhadap kemampuan hafalan siswa. Namun, tantangan muncul saat pengajaran berlangsung. Sebagian siswa mampu menghafal kosakata dengan baik, tetapi tidak sedikit dari mereka yang mengalami kesulitan. Seperti pada hasil observasi peneliti sebelumnya, kesulitan ini sebagian besar disebabkan oleh kurangnya motivasi untuk menghafal, yang berdampak pada melambatnya pemahaman dan penguasaan kosakata yang diajarkan.

Metode pengajaran tradisional meskipun sederhana, menunjukkan bahwa tidak semua siswa dapat merespons dengan baik. Pengulangan lisan mungkin efektif bagi sebagian, tetapi bagi yang lain, pendekatan ini tidak cukup memadai untuk membangkitkan minat dan motivasi belajar. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi metode yang lebih interaktif dan menarik agar semua siswa dapat meraih keberhasilan dalam penguasaan kosakata.

Pada kelompok eksperimen, peneliti menghadapi beberapa kendala pada pertemuan pertama, di mana beberapa siswa belum memiliki email pribadi untuk mengakses materi. Selain itu, siswa juga kurang familiar dengan istilah menu dan fitur yang berbahasa Arab, sehingga diperlukan penjelasan tambahan. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti menyiapkan email yang dapat digunakan oleh semua siswa dan memberikan penjelasan langkah demi langkah tentang cara mengaksesnya. Pada pertemuan kedua, kendala tersebut dapat diatasi dan proses berlangsung dengan lancar. Di pertemuan ketiga, siswa sudah merasa nyaman dan menikmati permainan kosa kata yang disajikan. Selanjutnya, pada pertemuan keempat, semua siswa dapat berpartisipasi dengan baik tanpa mengalami kendala.

Adapun perkembangan kosakata siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan hasil yang signifikan selama empat pertemuan. Pada pertemuan pertama, kelompok eksperimen berhasil meraih skor rata-rata sebesar 52,6. Angka ini meningkat pada pertemuan kedua, di mana skor rata-rata mencapai 61,67. Skor ini tidak terlalu meningkat pada pertemuan ketiga, yaitu 64,67. Namun, pada pertemuan keempat, terlihat peningkatan yang lebih baik dengan skor rata-rata mencapai 74,6.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor pre-test kelompok eksperimen adalah 52,6, yang meningkat signifikan menjadi 74,6 setelah perlakuan. Di sisi lain, rata-rata skor pre-test kelompok kontrol adalah 49,3, dengan skor post-test mencapai 70,8. Peningkatan skor rata-rata ini mencerminkan efektivitas model pembelajaran yang diterapkan pada kelompok eksperimen. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat efek yang jelas dari penggunaan metode pembelajaran ini, di mana nilai rata-rata post-test kelompok eksperimen 74,6 lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol 70,83. Ini menunjukkan bahwa pendekatan yang diterapkan berhasil dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosakata siswa, serta memberikan motivasi yang lebih baik dalam proses pembelajaran.

Hasil uji hipotesis menunjukkan t hitung sebesar 0,001 dengan skor signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak atau H_a diterima yang artinya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan permainan *Word search* dengan pendekatan pendekatan *Self-paced learning* dalam pembelajaran mufrodat di madrasah tsanawiyah darul falah. Dengan demikian, hipotesis alternatif diterima, sedangkan hipotesis nol ditolak, menunjukkan bahwa penggunaan permainan *Word search* dengan pendekatan pendekatan *Self-paced learning* memberikan dampak positif dalam pengajaran kosakata.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan permainan *Word search* dengan pendekatan *Self-paced learning* memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri melalui akses ke kelas online. Siswa diberikan video pembelajaran berdurasi 10-15 menit dan modul yang dapat diunduh. Dalam permainan *Word search*, siswa diminta mengamati gambar yang tersedia dan menemukan arti kosakata dalam bahasa Arab dengan menyusun huruf-huruf, baik secara vertikal maupun horizontal. Tujuannya adalah meningkatkan kosakata secara interaktif dan menjadikan proses belajar lebih menyenangkan. Siswa dapat mengakses permainan ini di luar jam pelajaran sesuai waktu yang mereka tentukan, sehingga memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis, nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari permainan *Word search* dalam pembelajaran mufrodat. Rata-rata skor pre-test kelompok eksperimen meningkat dari 52,6 menjadi 74,6 setelah perlakuan, sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 49,3 menjadi 70,8. Peningkatan ini menunjukkan efektivitas model pembelajaran yang diterapkan, dengan kelompok eksperimen menunjukkan skor post-test yang lebih tinggi, yaitu 74,6 dibandingkan 70,83 pada kelompok kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan ini berhasil meningkatkan pemahaman kosakata siswa dan memberikan motivasi dalam proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, Nur, Haning Galih Rani Kumbara, Probo Krishnacahya, and Laura Mahendratna Tjahjono. "Sistem Pendukung Metode Pembelajaran *Self Paced Learning* Bagi Mahasiswa Di Dalam Kelas Berbasis Web." *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika* 7, no. 1 (2023): 20–29.
- Dinia, Hima Roiku, and Nasrulloh. "Social Media as a Platform of Moderation Preaching to Z Generation Based on Al-Qur'an Perspective." In *Proceedings of the 3rd International Conference on Social and Islamic Studies*, 3:105–121, 2023. [http://www.nsfk.org/Portals/0/Archive/Report NSfK Research Seminar 2016 FINAL.pdf#page=440](http://www.nsfk.org/Portals/0/Archive/Report%20NSfK%20Research%20Seminar%202016%20FINAL.pdf#page=440).
- Garwan, Suryani, and Naniek Jusnita. "Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan *Word search* Game Di Siswa Kelas Viii Smpn 4 Kota Ternate." *Edukasi* 18, no. 1 (2020): 186–192.
- Hartuti, Octarina Hidayatus Sholikhah, and Satdewo. "Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media *Word search* Puzzle." *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)* 2, no. 2 (2023): 801–809.
- Huang, Rui, Shuyi Zhu, and Bo Huang. "Combining Active Learning and *Self-paced learning* for Cost-Effective Process Design Intents Extraction of Process Data." *Journal of Computational Design and Engineering* 11, no. 2 (2024): 161–175.
- Jiang, Lu, Deyu Meng, Qian Zhao, Shiguang Shan, and Alexander G. Hauptmann. "Self-Paced Curriculum Learning." *Proceedings of the National Conference on Artificial Intelligence* 4, no. January (2015): 1–8.
- Kristanti, Elsa, Giri Indra Kharisma, and Nila Puspita Sari. "Pelatihan Penyusunan Soal Berbasis Mobile Learning Sebagai Upaya Menghadapi Era Pendidikan 4.0." *Jurnal Widya Laksana* 10, no. 1 (2021): 59.
- Logan, Rebecca M., Cynthia E. Johnson, and Jeremy W. Worsham. "Development of an E-Learning Module to Facilitate Student Learning and Outcomes." *Teaching and Learning in Nursing* 16, no. 2 (2021): 1–4. <https://doi.org/10.1016/j.teln.2020.10.007>.
- Mafulah, Siti, and Fitri Anggraini Hariyanto. "Efektifitas Media Online Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris." *Pendidikan Kimia PPs UNM* 1, no. 1 (2017): 91–99.
- Meng, Deyu, Qian Zhao, and Lu Jiang. "A Theoretical Understanding of *Self-paced learning*." *Information Sciences* 414 (2017): 319–328. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ins.2017.05.043>.
- S, Febry Ramadani, and R Umi Baroroh. "Strategies And Methods Of Learning Arabic Vocabulary." *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning* 3, no. 2 (2020): 291–312.
- Syahrizal, Hasan, and M. Syahrani Jailani. "Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif." *Jurnal QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora* 1, no. 1 (2023): 13–23.