

Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)

E-ISSN: 2986-9528 | P-ISSN: 2986-9439

Website <https://ejournal.lapad.id/index.php/pjpi>

Open Access under CC BY NC SA

Vol. 4, No. 2, 2026, 1329-1344

Copyright © 2026, Nur Aisyah Fatmawati, et.al DOI: <https://doi.org/10.61930/pjpi.v4i2>

Implementasi Board Race Game untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat Siswa SMP dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Nur Aisyah Fatmawati^{1*)}, Najih Anwar²⁾,

^{1,2)} Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia

Email: aisyahsyah2312@gmail.com, najihanwar@umsida.ac.id

Abstract:

This study aims to examine the implementation of the Board Race Game in improving Arabic vocabulary (mufradat) mastery among eighth-grade students at SMP Muhammadiyah 5 Mojokerto. The study was conducted to address students' low level of Arabic vocabulary mastery and to investigate the effect of implementing the Board Race Game in Arabic language learning. This research employed the Classroom Action Research (CAR) method involving 20 eighth-grade students as the research subjects. Data were collected through teacher interviews, observations, pre-tests, and post-tests, and were analyzed using descriptive analysis. The findings revealed that the implementation of the Board Race Game significantly improved students' learning outcomes. The percentage of students achieving learning mastery increased from 20% in the pre-test to 75% in the Cycle II post-test. The students' average score also increased from 52.4 in the pre-test to 77.8 in Cycle II, representing an improvement of 25.4 points. These findings indicate that the Board Race Game is an effective alternative strategy for Arabic language learning, particularly in improving students' mufradat mastery and classroom participation. This study was limited by the relatively small number of participants, the focus on isim tafdhil material, and the short duration of instruction and research. Therefore, further studies involving broader subjects, diverse learning materials, and longer instructional periods are recommended.

Keywords: Board Race Game, Mufradat, Arabic Language Learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi Board Race Game dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab (mufradat) siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Mojokerto. Penelitian dilakukan untuk mengatasi rendahnya penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa serta mengetahui pengaruh penerapan Board Race Game dalam pembelajaran bahasa Arab. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang melibatkan 20 siswa kelas VIII sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru, observasi, pre-test, dan post-test, kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Board Race Game mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 20% pada pre-test menjadi 75% pada post-test Siklus II. Nilai rata-rata siswa juga mengalami peningkatan dari 52,4 pada pre-test menjadi 77,8 pada Siklus II, atau meningkat sebesar 25,4 poin. Temuan ini menunjukkan bahwa

Board Race Game efektif digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam meningkatkan penguasaan mufradat dan partisipasi siswa di kelas. Penelitian ini terbatas pada jumlah subjek yang relatif kecil, materi isim tafdhil, serta waktu pembelajaran dan penelitian yang singkat. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan subjek yang lebih luas, materi yang beragam, dan durasi yang lebih panjang perlu dilakukan.

Kata Kunci: *Board Race Game, Mufradat, Pembelajaran Bahasa Arab*

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa Arab, penguasaan keterampilan berbahasa beserta unsur-unsurnya menjadi salah satu aspek fundamental yang harus dikuasai oleh peserta didik. Siswa diharapkan mampu menyampaikan gagasan, pikiran dan perasaan dengan bahasa Arab dalam konteks sederhana (Hidayatulloh et al., 2025). Pada keterampilan Bahasa Arab sendiri terdiri 4 *maharah*, yakni *maharah istima'*, *maharah kalam*, *maharah qiro'ah*, dan *maharah kitabah* (Rosanda & Anwar, 2024). *Maharah istima'* dimaknai sebagai kemampuan mendengar juga memahami baik seara lisan dan tertulis. *Maharah kalam* merupakan kemampuan berbicara, dapat mengungkapkan ide, gagasan, dan perasaan secara lisan dan dapat dipahami oleh lawan bicara. *Maharah qiro'ah* adalah kemampuan melafalkan teks tertulis juga memahami dan menangkap gagasan utama, serta menafsirkan makna. *Maharah kitabah* adalah kemampuan menulis, menuangkan ide dan gagasan secara terstruktur dan bermakna (Al Fauzan et al., 2001). Dalam keterampilan-keterampilan tersebut didalamnya mencakup unsur-unsur Bahasa yang harus dipelajari.

Unsur-unsur bahasa yang harus dikuasai yang terdiri dari *ashwat* (bunyi), mufradat (kosakata), dan *tarakib* (struktur kalimat bahasa arab) (Hidayah et al., 2024). Unsur *ashwat* merupakan unsur Bahasa yang berkaitan dengan penguasaan ketepatan bunyi Bahasa Arab seperti *makharij al huruf*, *shifat al huruf*, panjang pendek bunyi, tekanan hingga intonasi, dengan ilmu tajwid yang digunakan sebagai rujukan utama dalam pengajaran fonetik Bahasa Arab. Sedangkan mufradat dikatakan berkaitan erat dengan empat keterampilan berbahasa, ia dipahami bukan sekadar sebagai kumpulan kata untuk dihafal, melainkan bagian dari kompetensi leksikal yang bersifat fungsional dan komunikatif. Kemudian adalah unsur *tarakib* yang berkaitan dengan penyusunan kata menjadi kalimat yang bermakna dan sesuai konteks, digunakan sebagai sarana utama dalam menyampaikan makna dan membangun komunikasi, bukan sekadar sebagai penerapan kaidah gramatikal (Abdali, 2024).

Secara fundamental penguasaan mufradat memiliki dampak yang signifikan dalam

penguasaan maharah lughoh. Mufradat dapat diartikan sebagai kosakata dan merupakan hal mendasar yang menjadi tangga awal untuk mempelajari keterampilan berbahasa (Thohiroh & Arifin, 2024). Pengertian mufradat jika diambil kesimpulan dari definisi pada ahli adalah kata-kata dengan makna yang diciptakan oleh seseorang untuk mendapatkan kalimat yang diinginkan tanpa menghilangkan apa yang menjadi maksud dari perkataannya. Mufradat dianggap penting, karena ia merupakan dasar dalam ungkapan, kalimat, dan wacana dalam bahasa Arab, sehingga mufradat menjadi prasyarat untuk memahami keempat keterampilan berbahasa (Muttaqima & Hikmah, 2023). Mufradat merupakan hal utama yang harus dikuasai, karena individu tidak dapat dikatakan menguasai Bahasa Arab hingga ia menguasai sedikit atau banyaknya mufradat. Siswa dinyatakan ia menguasai mufradat apabila ia mampu menerjemahkan bentuk-bentuk mufradat, hingga mampu mengucapkan maupun menulis kembali mufradat tersebut serta mampu menggunakannya dalam kalimat, baik itu secara tulisan maupun lisan (Safitri & Anwar, 2025).

Pada proses pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab, diterapkannya berbagai metode dan strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kosakata peserta didik. Salah satunya adalah strategi pembelajaran interaktif yang cukup banyak dimanfaatkan, baik melalui penggunaan metode maupun permainan yang dianggap mampu membantu siswa dalam menguasai mufradat secara efektif. Dengan diterapkannya sebuah media dalam proses pembelajaran, dapat membantu pembelajaran tersebut menjadi lebih aktif, dan efektif yang tentu akan menimbulkan dampak yang positif (Sadarwati, 2023). Strategi tersebut dapat diterapkan dalam berbagai bentuk, mulai dari kegiatan sederhana seperti pengulangan lafaz secara berulang, hingga kegiatan yang melibatkan aktivitas berpikir dan interaksi, seperti dengan metode bernyanyi hingga permainan interaktif. Permainan yang digunakan dalam pembelajaran dapat berupa permainan berbasis digital, seperti dengan memanfaatkan permainan Kahoot! untuk membantu meningkatkan penguasaan mufradat (Hamidah et al., 2025). Media digital yang dapat digunakan tidak hanya itu, namun sangat beragam seperti memanfaatkan aplikasi Duolingo, Quizizz, dan Quizlet yang menyediakan visualisasi, gamifikasi, dan umpan balik langsung yang bantu memperkuat daya ingat mufradat (Mardiyah & Sofa, 2025). Beberapa permainan media non-digital juga kerap digunakan, seperti permainan monopoli edukatif, papan scrabble, ular tangga berbahasa Arab, tebak kata hingga *Board Race Game* (Ramadhan & Hikmah,

2025).

Board Race Game merupakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga mereka tidak cepat bosan di kelas. Selain itu, *Board Race Game* sangat tepat untuk melatih dan meningkatkan penguasaan mufradat, karena siswa akan diminta untuk menuliskan atau mencocokkan kosakata secara cepat dan tepat dalam suasana kompetitif yang positif, juga dapat meningkatkan kepercayaan diri, tanggung jawab dan kerjasama siswa dalam berkelompok (Sitepu, 2021). Beberapa pembelajaran yang memanfaatkan permainan ini untuk membantu peningkatan kualitas pembelajaran terutama pembelajaran bahasa antara lain seperti dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang cukup membantu peningkatan nilai siswa.

Di beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan *Board Race game* sebagai media pembelajaran menunjukkan hasil yang memuaskan, seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Widya Rizky Pratiwi bersama rekannya pada penelitian dengan judul "*The Use Of Board Race Game In Improving Students' Vocabulary Mastery At Second Grade Of Tsanawiyah Babul Khaer Bulukumba*" menunjukkan peningkatan yang cukup besar dari nilai rata-rata pre-test sebesar 30,46 menjadi 78,2 pada hasil post-testnya dengan selisih peningkatan sebesar 47,73 (Pratiwi & Nur, 2019). Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Sahlan Tampubolon bersama rekannya pada penelitian dengan judul "*The Effect Of Applying Board Race Game On Students' Vocabulary Achievement At Seventh Grade Of SMP Swasta Bersama Berastagi*" juga menunjukkan hasil yang cukup memuaskan dari nilai rata-rata pre-test sebesar 61,4 menjadi 76,9 pada nilai rata-rata post-test dimana nilai tersebut telah berada di atas KKM (Tampubolon et al., 2023). Pada penelitian lain juga dilakukan oleh Awalia Zaenal bersama rekannya pada penelitian dengan judul "*The Effectiveness Of Board Race Method To Improve Students Vocabulary Mastery*" yang juga menunjukkan hasil yang positif, dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 32 pada saat pre-test menjadi 51 pada saat post-test setelah penerapan metode Board Race. Nilai post-test tersebut dapat dikategorikan cukup baik (Zaenal et al., 2020).

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, penerapan *Board Race Game* menunjukkan hasil yang baik dengan mampu membantu meningkatkan penguasaan kosakata siswa pada pembelajaran bahasa Inggris, baik pada tingkat SMP maupun Tsanawiyah. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-

rata siswa yang signifikan setelah penerapan metode ini, baik pada kategori kata benda maupun kata kerja, sehingga media ini dikategorikan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Namun, meskipun hasil penelitian-penelitian tersebut cukup memuaskan, penggunaan *Board Race Game* dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab masih sangat terbatas. Dengan demikian, penelitian ini berupaya untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menerapkan *Board Race Game* sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Arab, sekaligus mengamati pengaruhnya terhadap motivasi dan penguasaan mufradat siswa. Sehingga, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu memahami teks bahasa Arab, tetapi juga sebagai stimulus motivasional yang mampu menumbuhkan keaktifan, partisipasi, dan antusiasme siswa dalam belajar.

Berdasarkan informasi yang diperoleh melalui wawancara dengan guru bahasa Arab di sekolah, diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas VIII memiliki karakter yang cukup pasif dalam proses pembelajaran, sehingga interaksi yang terjadi seringkali secara satu arah. Terkait dengan penguasaan mufradat, guru menyampaikan bahwa kemampuan kosakata bahasa Arab siswa masih tergolong rendah. Kondisi tersebut tampak dari keterbatasan siswa dalam mengenali dan memahami mufradat yang digunakan dalam materi pembelajaran, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam mengikuti penjelasan guru maupun memahami teks sederhana bahasa Arab dan membuat mereka cenderung pasif dalam pembelajaran. Melihat kondisi tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan penguasaan mufradat siswa agar proses pembelajaran Bahasa Arab dapat berlangsung secara lebih efektif seperti dengan menerapkan *Board Race Game* ini.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dirumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) Bagaimana penerapan *Board Race Game* dalam pembelajaran mufradat Bahasa Arab? dan (2) Apakah penerapan media tersebut dapat meningkatkan penguasaan mufradat siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Ngoro? Sejalan dengan rumusan masalah yang telah disusun, maka penelitian ini bertujuan untuk: (1) untuk mendeskripsikan penerapan *Board Race Game* dalam pembelajaran mufradat Bahasa Arab siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Ngoro; dan (2) untuk mengetahui peningkatan penguasaan mufradat Bahasa Arab siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Ngoro melalui penerapan *Board Race Game*.

METODE PENELITIAN

Metodologi yang diterapkan pada studi ini menggunakan Penelitian Tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) didefinisikan sebagai suatu bentuk penelaah atau inkuiri melalui refleksi diri yang dilakukan oleh peserta kegiatan pendidikan dalam pembelajaran untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran dari praktik-praktik sosial dengan tujuan untuk mengatasi berbagai persoalan agar dapat terciptanya perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran di kelas (Pahleviannur et al., 2022). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian tindakan model spiral refleksi diri yang terdiri dari rencana, tindakan, pengamatan, refleksi dan rancangan kembali (Rojabi, 2025). Penelitian ini dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran Bahasa Arab serta meningkatkan kemampuan penguasaan mufradat melalui perlakuan permainan interaktif *Board Race Game* di kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Ngoro. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan, sedangkan sebelum melakukan tindakan diberikan pre-test untuk mengetahui kondisi awal kemampuan siswa.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Pada tahap perencanaan, peneliti merinci dan menyiapkan perangkat pembelajaran, mulai dari RPP, lembar tes, lembar observasi, menentukan fokus masalah dan menyusun instrumen pengamatan untuk merekam fakta selama pelaksanaan, pemilihan strategi sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, serta media perlengkapan tambahan untuk *Board Race Game*. Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru menerapkan pembelajaran diselingi dengan permainan *Board Race Game*, sesuai langkah-langkah dan perangkat yang telah dirancang, dimana siswa dibagi dalam dua kelompok besar. Tahap pengamatan atau observasi dilakukan oleh peneliti sebagai observer untuk mengamati aktivitas siswa, partisipasi, antusiasme untuk menilai perubahan perilaku siswa terhadap perlakuan yang diberikan, serta kendala yang muncul selama pembelajaran Menggunakan instrumen pengumpulan data dengan tes, dan lembar observasi untuk mencatat tingkat keberhasilan

siswa selama kegiatan. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan untuk menganalisis kejadian selama kegiatan, menilai hasil dari kegiatan, mengevaluasi hambatan, serta menentukan perbaikan yang diperlukan sebagai dasar pada siklus berikutnya (Utomo et al., 2024).

Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 5 Ngoro, dengan populasi yang digunakan yaitu siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Ngoro yang berjumlah sebanyak 20 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes, observasi dan instrumen yang digunakan meliputi tes hasil belajar pre-test dan post-test. Penelitian dinyatakan selesai dan siklus dihentikan apabila indikator yang ditentukan telah tercapai. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes dan observasi dengan instrumen yang digunakan meliputi tes hasil belajar pre-test dan post-test, serta lembar observasi aktivitas siswa. Penelitian dinyatakan selesai dan siklus dihentikan apabila indikator yang ditentukan telah tercapai yakni 75% dari keseluruhan kelas mendapatkan nilai melampaui KKM 70. Data hasil belajar siswa dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui peningkatan nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar, dan peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Data yang telah dikumpulkan akan diolah dengan cara menghitung skor rata-rata nilai pre-test dan post-test dengan rumus (1)

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah Nilai Siswa}}{\text{Jumlah Siswa}} (1)$$

Setelah mendapatkan hasil rata-rata dari tiap tes, selanjutnya adalah dengan menghitung peningkatan dengan membandingkan rata-rata pre-test dan post-test untuk menentukan peningkatan belajar setelah penerapan permainan *Board Race Game* dengan rumus Mean Post Test – Mean Pre Test (Wahyuni, 2023). Untuk menentukan persentase ketuntasan pada siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM adalah dengan menggunakan rumus (2) (Fadhilah et al., 2025):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi yang diinginkan

N = Jumlah total sampel

Dengan model PTK ini, diharapkan penerapan *Board Race Game* dalam pembelajaran Bahasa Arab ini dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan

siswa secara bertahap pada setiap siklus tindakan.

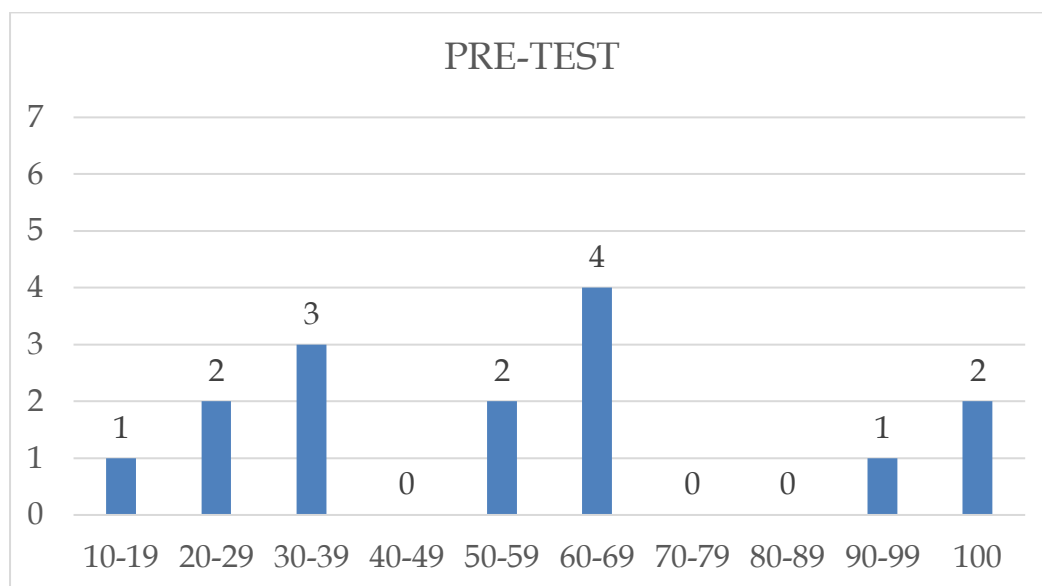
TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dimulai dengan melakukan wawancara dengan guru Bahasa Arab sebagai dasar informasi yang digunakan dalam penelitian. Setelahnya dilakukan observasi kelas untuk mengetahui kondisi, situasi, dan kemampuan siswa ketika jam pembelajaran berlangsung. Hasil dari wawancara dan observasi tersebut menghasilkan rumusan masalah yang menjadi pembahasan utama dalam penelitian ini, yakni kelemahan siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 5 Ngoro Mojokerto ini terletak pada penguasaan mufrodat mereka, sehingga dilaksanakan penelitian ini untuk melihat hasil implementasi permainan *Board Race Game* terhadap kemampuan penguasaan mufrodat para siswa. Sebelum memberikan perlakuan, siswa diminta untuk mengerjakan soal pre-test terlebih dahulu sebagai data awal terkait kemampuan keseluruhan siswa.

Board Race Game adalah permainan kompetitif yang memanfaatkan papan tulis sebagai media utama. Cara memainkan permainan ini adalah dengan membagi para siswa menjadi dua kelompok besar, kemudian berbaris di depan papan sambil menunggu perintah. Penerapan permainan *Board Race Game* di kelas VIII ini diawali dengan mengenalkan permainan dan peraturan permainan kepada siswa setelah penyampaian materi selesai. Siswa dibagi menjadi dua kelompok, yaitu terdapat kelompok laki-laki dan kelompok perempuan. Setelah pembagian kelompok, guru menyampaikan instruksi kepada siswa, memerintahkan kedua kelompok untuk menuliskan kembali mufrodat dari materi yang telah disampaikan dengan batas waktu selama 1-2 menit. Untuk kelompok yang dapat menyebutkan mufrodat paling banyak dan benar dianggap sebagai pemenang dan dapat diberikan hadiah kecil sebagai penyemangat untuk kegiatan selanjutnya.

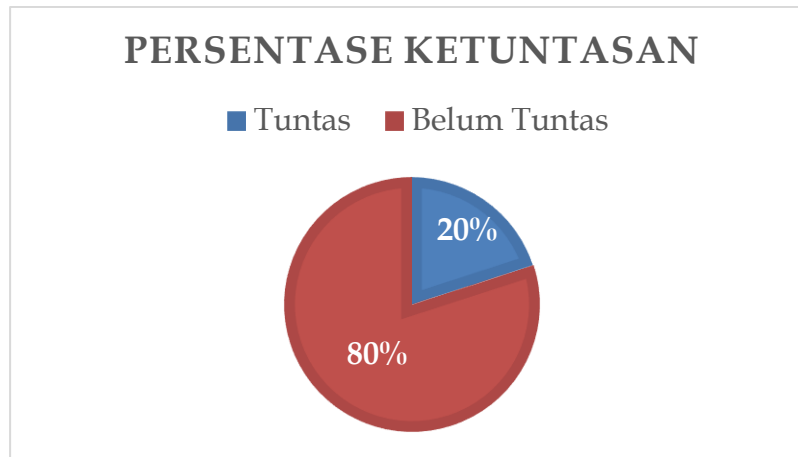
Pelaksanaan penelitian tindakan kelas di kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Ngoro Mojokerto ini terdiri dalam berbagai langkah-langkah yang runtut. Langkah pertama, proses pembelajaran diawali dengan membaca doa bersama untuk membiasakan sikap beragama. Setelahnya, peneliti melakukan apersepsi dengan memberikan motivasi dan mengaitkan materi mufrodat yang akan dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Langkah selanjutnya, guru mulai menyampaikan materi utama mengenai isim tafdhil menggunakan media papan tulis dan pelafalan secara klasikal. Memasuki kegiatan inti, peneliti mulai mengimplementasikan permainan *Board Race Game* dengan menjelaskan

kembali aturan main secara singkat agar siswa memahami teknis kompetisi. Setelah siswa dibagi menjadi dua kelompok dan berbaris dihadapan papan, permainan dimulai dengan waktu singkat karena keterbatasan waktu mengajar. Setelah peneliti menyampaikan perintah, yakni menuliskan mufrodat yang berkaitan dengan materi isim tafdhil sebanyak banyaknya, dan kemudian menunggu instruksi memulai permainan, tiap kelompok beradu cepat untuk menuliskan mufrodat paling banyak di papan untuk menjadi pemenang. Setelah pemenang ditentukan dan pemberian hadiah telah diberikan, proses pembelajaran ditutup dengan penarikan kesimpulan dan pengerjaan lembar evaluasi untuk melihat sejauh mana penguatan penguasaan mufrodat siswa setelah melakukan permainan tersebut. Penerapan permainan *Board Race Game* ini dimulai setelah dilakukannya pengambilan nilai pre-test untuk pembandingan kemampuan siswa, dan berikut adalah hasil pre-test yang diperoleh.



Gambar 2. Data Pre-Test

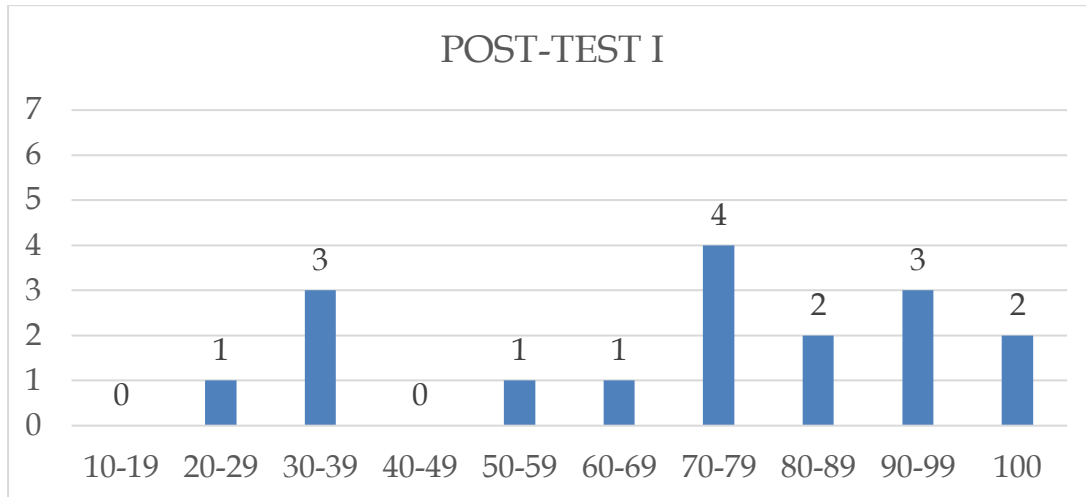
Berdasarkan gambar 2, sebagian besar nilai siswa masih berada di bawah nilai KKM yang telah ditentukan, yaitu 70. Pre-test diikuti oleh 15 dari total 20 siswa dengan latar belakang ketidakhadiran sebagian siswa disebabkan oleh beberapa faktor, seperti terdapat kegiatan di luar kelas yang bersamaan, izin, dan keperluan lainnya.



Gambar 3. Persentase Ketuntasan Pre-Test

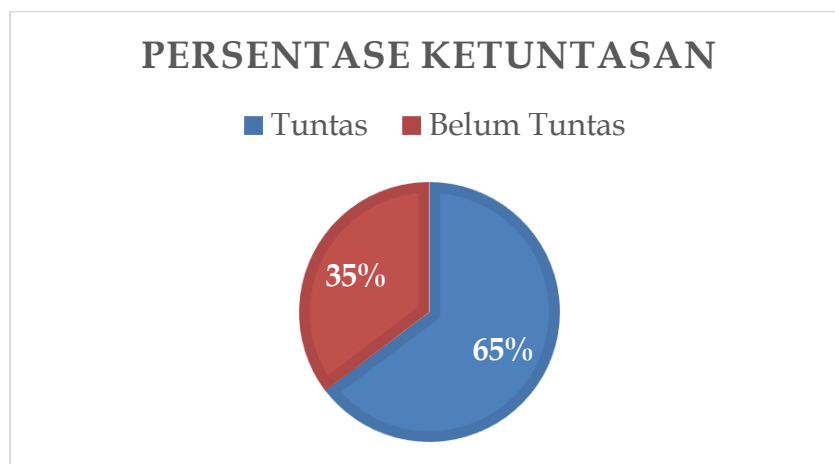
Berdasarkan hasil pre-test yang dikumpulkan, kemudian dihitung berdasarkan rumus persentase ketuntasan, terlihat bahwa dari total 15 siswa yang mengikuti pre-test dan dinyatakan tuntas hanya sebesar 20% dengan rata-rata total 52,4. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam memahami materi masih tergolong kurang, sehingga selanjutnya akan diberikan perlakuan dengan menerapkan permainan *Board Race Game* pada pembelajaran selanjutnya. Setelah pelaksanaan pre-test, siklus pun dimulai.

Pelaksanaan penelitian pada siklus I diawali dengan tahap perencanaan, dimana peneliti menyusun RPP dengan fokus pada materi mufradat. Selain menyiapkan materi, peneliti juga menyiapkan lembar observasi untuk mencatat aktivitas siswa. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai perencanaan. Namun, respon siswa terhadap permainan masih cenderung pasif, karena metode pembelajaran yang digunakan masih dalam tahap pengenalan. Berdasarkan hasil observasi, Tingkat keaktifan siswa pada siklus I memperoleh skor sebanyak 20 dari skor maksimal 40, dengan persentase sebesar 50% yang termasuk dalam kategori cukup. Selanjutnya, hasil post-test pada siklus I yang dilaksanakan di akhiri pembelajaran yang diikuti oleh 17 dari 20 siswa menghasilkan data berikut.



Gambar 4. Post-Test Siklus I

Berdasarkan data pada gambar 4, diperoleh nilai rata-rata sebesar 68,6 dengan persentase ketuntasan sebesar 65%.

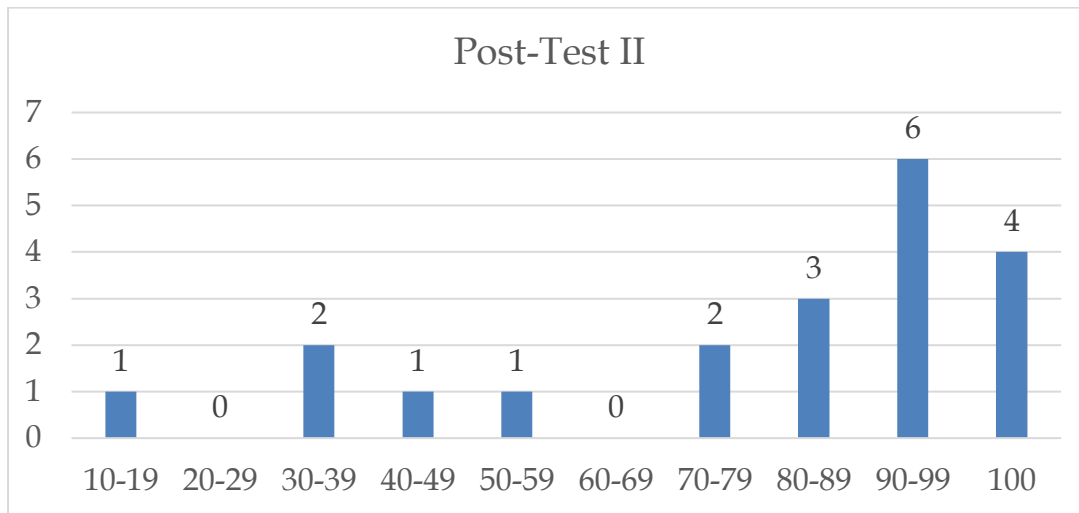


Gambar 5. Persentase Ketuntasan Siklus I

Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan jika dibandingkan dengan rata-rata pada pre-test, yaitu sebesar 16,2 dan kenaikan persentase ketuntasan sebesar 45%. Meskipun terdapat peningkatan yang cukup, namun ketuntasan belajar siswa pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

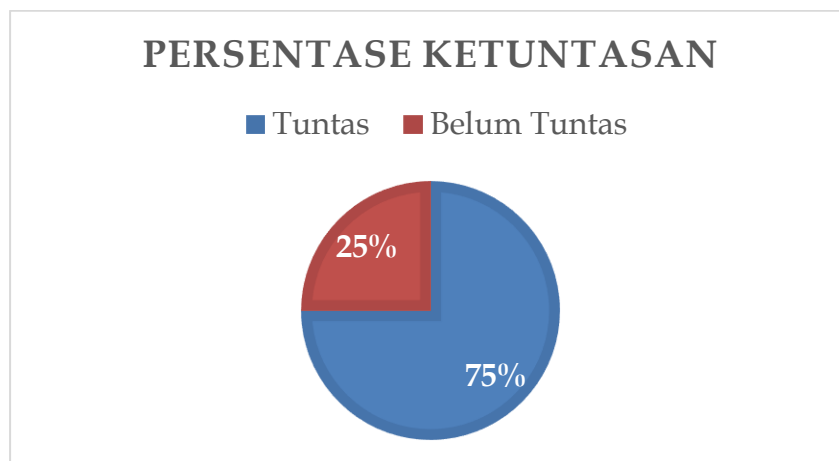
Selanjutnya pada pelaksanaan siklus II, terjadi peningkatan baik dari segi keaktifan maupun hasil belajar siswa. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II, seperti pemberian instruksi yang lebih jelas, pengelolaan waktu yang lebih efektif, seta pemberian motivasi kepada siswa, memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, keaktifan siswa pada siklus II mengalami peningkatan dengan skor sebesar 35 dari skor maksimal 40, atau sebesar 87,5% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 6. Post-Test Siklus II

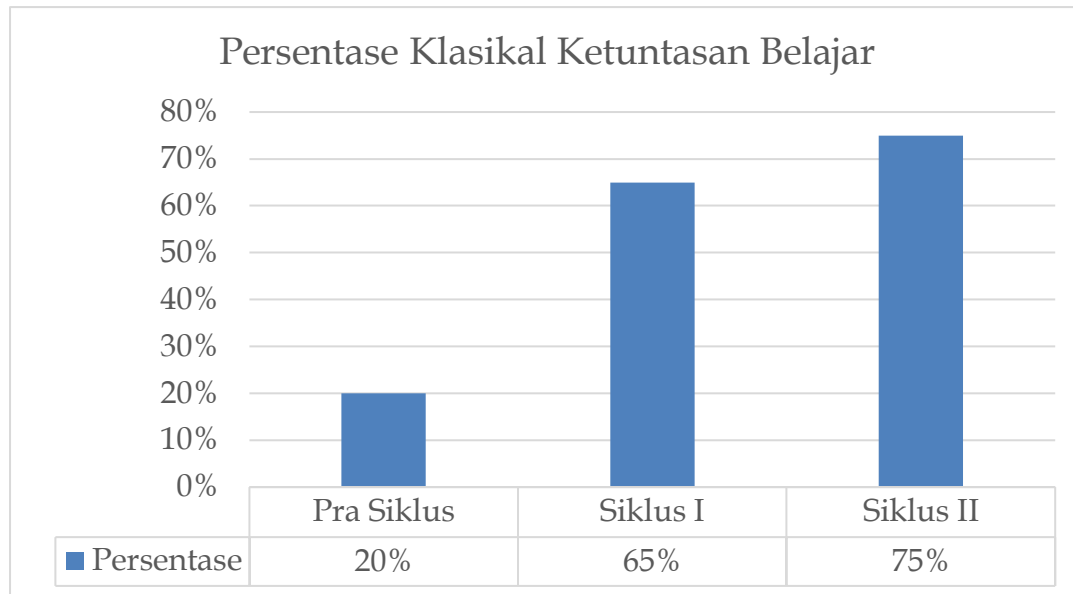
Pada siklus II, seluruh siswa yang berjumlah 20 orang dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dan post-test ini sehingga diperoleh data yang ditampilkan pada gambar 6, dimana dari data tersebut telah menunjukkan peningkatan pada nilai rata-rata siswa dari 68,6 menjadi 77,8 pada siklus II ini. Selain itu, persentase ketuntasan juga mengalami peningkatan, yaitu dari 45% pada siklus I menjadi 75% pada siklus II.



Gambar 7. Persentase Ketuntasan Siklus II

Peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan pada siklus II, seperti pemberian instruksi yang lebih jelas, peningkatan motivasi, serta pengelolaan waktu yang lebih efektif, mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, keaktifan siswa dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan dari kategori cukup, menjadi sangat baik pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Board Race Game* ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga

meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.



Gambar 8. Diagram Perbandingan Peningkatan

Berdasarkan gambar 8 diatas, terlihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan secara bertahap dari awal hingga akhir siklus. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *Board Race Game* mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Sehingga pada dasarnya, *Board Race Game* ini bisa menjadi aktivitas yang menyenangkan dan membuat para siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, seperti halnya pada permainan lain yang kerap diterapkan sebagai media pembelajaran (Munifi, 2024). Persentase ketuntasan belajar pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%, sehingga penelitian ini dapat dihentikan pada siklus II.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *Board Race Game* dalam pembelajaran Bahasa Arab terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam memperkuat penguasaan mufradat pada materi isim tafdhil. Efektivitas ini tidak hanya ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar, tetapi juga melalui perubahan kualitas proses pembelajaran yang menjadi lebih aktif dan partisipatif. Melalui aktivitas permainan yang menuntut kecepatan berpikir, ketepatan dalam menjawab, serta kerja sama antar siswa, siswa terdorong untuk lebih aktif mengingat, memahami, dan

menggunakan mufradat yang telah dipelajari. Hal ini memperkuat bahwa proses pembelajaran yang melibatkan aspek kognitif dan aktivitas fisik secara bersamaan mampu meningkatkan daya serap siswa terhadap materi. Motivasi yang meningkat ini berimplikasi pada meningkatnya perhatian dan keterlibatan siswa selama pembelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa permainan *Board Race Game* tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga mampu memperkuat penguasaan mufradat siswa melalui keterlibatan aktif, peningkatan motivasi, serta interaksi yang lebih intensif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, metode ini layak digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran Bahasa Arab, khususnya dalam pembelajaran mufradat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdali, Y. (2024). Hānī Ismā'īl Ramaḍān, Ma'āyir 'Anāṣir al-Lughah al-'Arabiyyah li an-Nāṭiqin bi Ghayrihā. *Kitabiyat İlahiyat Araştırmaları İnceleme-Eleştiri Dergisi*, 2(1), 92–123. <https://dergipark.org.tr/en/pub/kitabiyatilahiyat/article/1487266>
- Al Fauzan, A. bin I., Husain, M. A. T., & Fadl, M. A. K. M. (2001). *Al Arabiyah Baina Yadaik* (Vol. 1). PT Future Media Gate.
- Fadhilah, J. R., Anwar, R., Stavinibel, & Oktira, Y. S. (2025). Penerapan Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2).
- Hamidah, H., Abidin, M., & Hilmi, D. (2025). The Effectiveness of Using Kahoot as an Evaluation Media for Vocabulary Learning at LKP Kampung Arab Al-Azhar Pare. *El Banat: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 15(1).
- Hidayah, N., Hattab, M., Muthoharoh, I., Muslim, & Qomari, N. (2024). Penyusunan Butir Soal Unsur Bahasa Arab (Bunyi, kosakata, Struktur Kalimat) untuk Siswa MTs. *Risalah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 10(3).
- Hidayatulloh, U. H., Afiffudin, M. A., & Huda, H. (2025). Meningkatkan Penguasaan Kosakata dengan Metode Mimicry Memorization: Studi Kasus MIN 4 Jombang. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(1), 188–201. <https://doi.org/10.62491/NJPI.2025.V5I1-15>
- Mardiyah, A., & Sofa, A. R. (2025). Strategi Pengembangan Mufradat Bahasa Arab dalam Pembelajaran Kontemporer. *Dinamika Pembelajaran : Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(2), 364–373. <https://doi.org/10.62383/DILAN.V2I2.1605>
- Munifi, M. R. (2024). *The Impact of Using Board Race Game on Vocabulary Mastery for Young Learners at SMPN 1 Batulayar*. State Islamic University Mataram.
- Muttaqima, F., & Hikmah, K. (2023). Efektivitas Media Wordwall dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo.
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., Latif,

- N., Prihastari, E. B., Aini, K., Zakaria, & Hidayati. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas* (F. Sukmawati & D. W. Mulyasari, Eds.; 1st ed., Vol. 1). Pradina Pustaka.
- Pratiwi, W. R., & Nur, M. A. (2019). The Use of Board race Game in Improving Students' Vocabulary Mastery at Second Grade of Tsanawiyah Babul Khaer Bulukumba. *KLASIKAL: Journal of Education, Language Teaching Dan Science*, 1(3), 75–86. <https://doi.org/10.52208/klasikal.v1i3.45>
- Ramadhan, I. F., & Hikmah, K. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Bahasa Arab dalam Peningkatkan Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Siswa SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin*.
- Rojabi, M. A. (2025). *Pengantar Penelitian Kuantitatif* (Abdullah, Ed.). Afdan Rojabi Publisher.
- Rosanda, R., & Anwar, N. (2024). *Pengaruh Kegiatan Muhadatsah Usbu'Iyyah Terhadap Penguasaan Mufrodat di Pondok Pesantren An-Nur Sidoarjo*.
- Sadarwati, N. (2023). Pengembangan Media Power Point Vidio sebagai Media Guru dalam Mengajar. *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*, 1(3), 429–436.
- Safitri, N. N., & Anwar, N. (2025). *Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Melalui Game Edukasi Matching Airst: Studi Analisis di SMK Muhammadiyah 1 Pandaan*.
- Sitepu, V. S. (2021). Developing Contextual Teaching (CTL) Based On Board Race Game To Improve Students Vocabulary Achievement. *IOSR Journal of Reseach & Method in Education*.
- Tampubolon, S., Hutagalung, A. K., Silitonga, H., & Manullang, D. T. (2023). The Effect Of Applying Board Race Game On Students' Vocabulary Achievement At Seventh Grade Of SMP Swasta Bersama Berastagi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2).
- Thohiroh, H. A., & Arifin, M. B. U. B. (2024). *Efektivitas Program Mufrodat Wajib dalam Meningkatkan Maharah Kalam di Pondok Pesantren Muhammadiyah An-Nur Sidoarjo*.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Wahyuni, S. (2023). Implementasi Model Cooperative Learning Teams Games Tournaments (TGT)-Giat ladder Snake dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab. *Al-Mada: Jurnal Agama Sosial Dan Budaya*, 6(1).
- Zaenal, A., Qalbi, N., & Setiadi, M. A. (2020). The Effectiveness of Board race Method to Improve Students Vocabulary Mastery. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 7(2), 197–210. <https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/jkip/article/view/361>

