



Efektifitas Media Kokami terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas VIII SMPIT An Nur Gemolong

Riza Nur Laila^{1*}, Melinda Cahyani², Habibah Nurul Azizah³

¹⁻³Universitas Darussalam Gontor, Indonesia

Email : rizanurlaila@unida.gontor.ac.id¹, melindacahyani30@student.pba.unida.gontor.ac.id²,
habibahnurulazizah13@gmail.com³

*Penulis Korespondensi : rizanurlaila@unida.gontor.ac.id

Abstract. Learning media is a tool used to convey messages so that it can stimulate students' thoughts, feelings, attention, and willingness in the learning process. This study aims to determine the effectiveness of using KoKaMi media, a three-dimensional media combined with language games, in improving Arabic vocabulary mastery of eighth-grade female students of SMPIT An Nur Sragen. This study uses a quantitative approach with an experimental method and a pre-experimental design of one group pretest–posttest type. The study population consisted of 22 female students and all were sampled through a total sampling technique. Data collection was carried out through tests, interviews, observations, and documentation, while data analysis used descriptive statistics, prerequisite tests, and hypothesis testing with the help of SPSS. The results of the analysis showed that the data were not normally distributed so the Wilcoxon Signed Rank Test was used. The test results showed a significance value of 0.000 smaller than 0.05, which means H_0 is rejected and H_a is accepted. These findings prove that KoKaMi media is effective in improving Arabic vocabulary mastery. Therefore, KoKaMi media can be used as an alternative innovative learning media that helps students understand vocabulary more actively, enjoyably, and meaningfully. The implications of this research indicate that the use of game-based media can increase learning motivation, class participation, and learning interactions, so teachers are advised to utilize similar creative media as an effective and student-centered language learning strategy in learning practices at school consistently and sustainably.

Keywords: Arabic Vocabulary Mastery; Cards; Learning Media; Media; Mysterious Box.

Abstrak. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan mengetahui efektifitas penggunaan media KoKaMi (Kotak dan Kartu Misterius), yaitu media tiga dimensi yang dipadukan dengan permainan bahasa, dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswi kelas VIII SMPIT An Nur Sragen. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain pre-experimental tipe one group pretest–posttest. Populasi penelitian berjumlah 22 siswi dan seluruhnya dijadikan sampel melalui teknik total sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji prasyarat, dan uji hipotesis dengan bantuan SPSS. Hasil analisis menunjukkan data tidak berdistribusi normal sehingga digunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan ini membuktikan bahwa media KoKaMi efektif meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Oleh karena itu, media KoKaMi dapat dijadikan alternatif media pembelajaran inovatif yang membantu siswa memahami kosakata secara lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi kelas, serta interaksi pembelajaran, sehingga guru disarankan memanfaatkan media kreatif serupa sebagai strategi pembelajaran bahasa yang efektif dan berpusat pada siswa dalam praktik pembelajaran di sekolah secara konsisten dan berkelanjutan.

Kata Kunci: Kartu; Kotak Misterius; Media; Media Pembelajaran; Penguasaan Kosakata Bahasa Arab.

1. LATAR BELAKANG

Bahasa memainkan peran penting dalam kehidupan manusia dan merupakan sarana komunikasi. Sumber daya pendidikan merupakan bagian integral dari proses komunikasi ini. Ketersediaannya merupakan faktor penting dalam mendukung keberhasilan proses

pembelajaran dan meningkatkan pembelajaran siswa. Sumber daya pendidikan memainkan peran penting dalam mencapai tujuan pendidikan, sehingga memungkinkan pelaksanaan pendidikan yang efektif dan efisien (Kiky Nailly Agustina et al. 2016).

Pendidikan dapat dipandang dari perspektif normatif, karena pada dasarnya merupakan fenomena yang sarat dengan seperangkat standar. Ini berarti bahwa proses pendidikan didasarkan pada komitmen baik guru (atau pendidik) maupun peserta didik (siswa) terhadap seperangkat standar dan kriteria kehidupan, pandangan tentang individu dan masyarakat, serta nilai-nilai moral dan perilaku yang semuanya merupakan sumber standar dalam bidang pendidikan (Mukminin et al. 2021).

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, pemerintah telah melakukan berbagai usaha untuk mereformasi dan memodernisasi sistem pendidikan dari tingkat dasar hingga universitas. Upaya ini meliputi revisi kurikulum, pembaruan buku teks, dan penyelenggaraan pelatihan serta kursus pengembangan profesional bagi guru. Upaya penting lainnya adalah peningkatan proses pengajaran dan pembelajaran, yang memiliki dua aspek mendasar pembelajaran dan pengajaran yang membentuk inti dari proses pendidikan (Karmila et al. 2017).

Kosakata memainkan peran penting dalam kemampuan anak untuk memahami dan mengerti gagasan yang diungkapkan oleh pembicara, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran. Akuisisi kosakata yang efektif membutuhkan proses pembelajaran, dan keberhasilannya bergantung pada peran guru dan penggunaan alat pendidikan. Kridalaksana mendefinisikan kosakata sebagai kumpulan kata yang membentuk suatu bahasa (Harimurti Kridalaksana, 2018).

KoKaMi adalah jenis alat pendidikan yang menggabungkan permainan bahasa. Penerapannya cocok untuk semua siswa, terlepas dari tingkat aktivitas mereka biasanya. Kombinasi alat dan permainan ini sangat efektif dalam membangkitkan antusiasme dan menarik perhatian untuk partisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Cecep Kustandi dan Bambang Sujipto et al. 2011). Oleh karena itu, salah satu solusi yang tepat untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan alat pendidikan secara kreatif dan menarik, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan menghafal kosakata bahasa Arab yang disampaikan oleh guru.

2. KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran

Media dapat didefinisikan sebagai seperangkat alat dan perlengkapan yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan konten kepada peserta didik, baik di dalam maupun di luar kelas, dengan tujuan untuk meningkatkan proses pendidikan. Definisi yang lebih rinci tentang Media adalah mencakup semua perangkat, alat, bahan, dan sumber daya lain yang digunakan oleh guru dan peserta didik untuk memberikan pengalaman pendidikan tertentu kepada peserta didik dengan mudah, nyaman, dan jelas (الأولياء ديوي, نور 2024).

Pengertian Media KoKaMi (Kotak dan Kartu Misterius)

KoKaMi adalah singkatan dari (Kotak dan Kartu Misteri). Ini adalah alat bantu pengajaran tiga dimensi yang menggabungkan alat dengan permainan. KoKaMi merupakan jenis alat bantu pengajaran yang mengintegrasikan permainan bahasa. Saat menggunakan KoKaMi, semua siswa berpartisipasi, baik yang aktif maupun yang biasanya pasif. Oleh karena itu, KoKaMi sangat bermanfaat di kelas heterogen yaitu, kelas dengan karakteristik siswa yang beragam (Azhar Arsyad et al. 2021).

Kosakata

Kosakata adalah alat yang membawa makna dan juga berfungsi sebagai sarana berpikir. Seorang penutur dapat berpikir dan kemudian mengungkapkan pikirannya menggunakan kata-kata yang dipilihnya. Kosakata adalah salah satu unsur linguistik yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa Arab non-penutur asli untuk mencapai kemahiran linguistik yang diinginkan. Seperti yang disebutkan dalam kamus Inggris-Indonesia yang disusun oleh Ikhul dan Shazli, kosakata adalah daftar kata, dan dalam bahasa Inggris disebut "vocabulary" (Jhon Echol. Dalam terminologi kamus bahasa Indonesia, menurut Balai Fusta et al. 1998), kosakata adalah daftar kata-kata.

Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran bahasa yang baik adalah dengan menggunakan proses pembelajaran yang baik. Pembelajaran bahasa arab proses interaksi antara pendidik dan peserta didik (Konsep & Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Progresif, 2020.). Dalam pembelajaran bahasa arab terdapat 4 keterampilan berbahasa yaitu, keterampilan berbicara, keterampilan mendengarkan, keterampilan membaca dan keterampilan menulis.

Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata bahasa arab merupakan salah satu kemampuan siswa dalam memahami, mengingat dan menggunakan kosakata secara tepat secara konteks. Kosakata menjadi unsur utama karena berfungsi sebagai fondasi untuk penguasaan keterampilan

berbahasa. Nation menegaskan bahwa penguasaan kosakata mencakup pengetahuan tentang makna kata, bentuk kata, pengucapan, ejaan serta kemauan menggunakan kata secara kontekstual (Nation 2006). Dalam pembelajaran bahasa arab, penguasaan kosakata selain diartikan sebagai kemampuan menghafal arti kata, tetapi juga mencakup pemahaman struktur kata, perubahan (الأولياء ديوي 2024). Al-Khuli menyatakan bahwa penguasaan kosakata harus disertai dengan kemampuan untuk menggunakan kosakata tersebut dalam kalimat yang benar sesuai dengan kaidah yang benar (Al-Khuli, 2023.). Penguasaan kosakata bahasa arab dapat diukur dari beberapa indikator, antara lain : Kemampuan mengenali makna kosakata, kemampuan menghubungkan kosakata dengan gambar, kemampuan menggunakan kosakata dalam kalimat sederhana dan kemampuan membedakan kosakata yang memiliki makna berdekatan (S. A. Zahra et al. 2023).

3. METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPIT An Nur Sragen, dengan objek penelitian siswi kelas 8. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan Kuantitatif dengan metode eksperimen dengan menyatakan data ke dalam jumlah satuan angka agar dapat dianalisis. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan (Dr. Abdul Muin, M.Pd., MM 2023). Menggunakan *Pre-experimental design of one group pretest-posttest design* (Priyono, 2016.). Langkah pertama adalah memberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal para siswi. Kemudian dilakukan perlakuan (treatment) dalam jangka waktu tertentu dengan menggunakan media KoKaMi. Setelah pemberian perlakuan, para siswi diberikan tes akhir (posttest), sehingga dapat diketahui sejauh mana efektifitas penggunaan media KoKaMi dalam penguasaan kosakata pada mata pelajaran ‘Pelajaran Bahasa Arab

Validasi Internal dan Validasi Eksternal

Validitas internal yang dilakukan mencakup validitas kriteria, yaitu validitas yang diukur dengan besaran tertentu dimana instrumen digunakan sebagai satuan ukuran, menjadi tolak ukur untuk menentukan validitas butir atau beberapa butir instrumen (Subhaktiyasa 2024). Peneliti dalam penelitian ini mengembangkan instrumen penelitian yang telah ditinjau dan divalidasi oleh para ahli dan spesialis di bidangnya. Untuk mengendalikan ancaman yang dapat membahayakan validitas internal, peneliti mengambil langkah-langkah yang mencakup identifikasi dan penghapusan potensi ancaman serta mitigasi dampaknya terhadap akurasi hasil.

Validitas eksternal dalam penelitian mengacu pada sejauh mana hasil penelitian dapat digeneralisasikan dari sampel ke populasi (Maulana 2022). Validitas eksternal berkaitan dengan penerapan hasil penelitian pada orang lain, kondisi lain, dan waktu di luar lingkup eksperimen. Dengan kata lain, validitas eksternal berhubungan dengan sejauh mana hasil eksperimen dapat digeneralisasikan ke masyarakat luas, sehingga hasil penelitian tidak hanya berlaku untuk kelompok sampel, tetapi juga untuk masyarakat atau situasi di luar lingkup penelitian (Mahmudi 2020). Pengendalian validitas eksternal berarti menguji keabsahan pertanyaan dari sisi luar, yaitu dengan mengonfirmasi pertanyaan kepada subjek di luar sampel penelitian. Dalam penelitian ini, validitas eksternal dilakukan kepada 22 peserta didik di luar kelompok sampel.

Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Uji validitas instrumen penelitian untuk mengukur ketepatan suatu alat ukur dalam melaksanakan fungsi pengukurannya (Ahmad Ali Nurdin et al. 2023). Suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut mampu melakukan fungsi pengukuran dengan tepat atau memberikan hasil pengukuran yang sesuai dengan tujuan pengukuran (Maulana 2022). Artinya, hasil pengukuran benar-benar mencerminkan fakta atau kondisi sebenarnya dari apa yang diukur.

Uji Reliabilitas adalah koefisien yang menunjukkan sejauh mana suatu instrument pengukur dapat dipercaya, yang artinya apabila suatu instrumen digunakan berulang-ulang untuk mengukur sesuatu yang sama, maka hasilnya relatif stabil dan konsisten. Dasar pengambilan keputusan dalam uji Cronbach's Alpha yaitu jika nilai Cronbach's Alpha $> 0,60$, maka instrumen dinyatakan reliabel. Jika nilai Cronbach's Alpha $< 0,60$, maka instrumen dinyatakan tidak reliabel (Hadiati et al. 2025).

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas (Cronbach's Alpha).

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
0.735	0.825	10

Hasil dari tes ini menunjukkan nilai 0,735, yang berarti hasil tersebut reliabel, karena $0,735 > 0,60$. Maka hasilnya dinyatakan dapat dipercaya. Suatu instrumen dikatakan reliabel jika nilainya lebih besar dari 0,60. Hasil ini menunjukkan bahwa soal-soal yang telah disusun dapat digunakan untuk menilai efektifitas media 'KoKaMi' (kotak dan kartu misterius) terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswi kelas 8 di SMPIT Sragen.

Analisis Data

Dalam pengelolaan data penelitian ini digunakan analisis dengan perhitungan statistik. Namun, sebelum melakukan analisis data, terdapat beberapa uji prasyarat yang dilakukan. Pertama uji deskriptif Statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Yuniarti 2022). Dalam penelitian ini, deskripsi digunakan untuk menggambarkan penguasaan kosakata dalam materi Bahasa arab siswa kelas 8 meliputi aktivitas, perubahan, persamaan maupun perbedaan antar kelompok.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis, baik variabel dependen maupun variabel independen, berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah uji Shapiro-Wilk dengan menggunakan SPSS 21. Dalam penelitian ini, peneliti tidak menggunakan uji homogenitas karena penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok saja dan tidak membandingkan dua kelompok.

Setelah dilakukan uji normalitas, data kemudian dianalisis untuk menguji hipotesis yang diajukan, serta untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest). Peneliti menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test karena data tidak berdistribusi normal, dengan bantuan program IBM SPSS.

Hipotesis statistika dalam penelitian ini terdapat 2 hipotesis yaitu, hipotesis nol (H_0) Menyatakan bahwa penggunaan media *Kokami* terhadap penguasaan kosakata bahasa arab siswa kelas 8 SMPIT An Nur Sragen tidak memberikan pengaruh. Dan hipotesis alternatif (H_a), menyatakan bahwa penggunaan media *Matching Kokami* terhadap penguasaan kosakata bahasa arab siswa kelas 8 SMPIT An Nur Sragen memberikan pengaruh.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif

Pada analisis deskriptif mencakup informasi mengenai nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata dan standar deviasi. Seluruh hasil analisis tersebut dengan bantuan program SPSS versi 22. Adapun nilai sebagai berikut :

Tabel 2. Statistik Deskriptif.

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	21	20.00	80.00	52.8571	17.36170
Posttest	21	50.00	100.00	89.5238	14.99206
Valid N (listwise)	21				

Berdasarkan tabel, hasil penelitian dengan jumlah sampel 21 siswi (yang merupakan seluruh anggota populasi penelitian), menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada tes awal (pretest) adalah 52,85 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 20, serta standar deviasi yang diperoleh sebesar 17,36. Adapun nilai rata-rata pada tes akhir (posttest) adalah 89,52 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50, serta standar deviasi yang diperoleh sebesar 14,99.

Pengujian Persyaratan Analisis

Uji Normalitas

Penggunaan uji normalitas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Dalam uji ini digunakan Shapiro-Wilk. Adapun syarat agar data dikatakan berdistribusi normal adalah jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas.

Variabel	Kolmogorov-Smirnov (Statistic)	df	Sig.	Shapiro-Wilk (Statistic)	df	Sig.
Pretest	0.172	21	0.108	0.914	21	0.066
Posttest	0.281	21	0.000	0.738	21	0.000

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel sebelumnya, nilai signifikansi pada tes awal (pretest) adalah 0,066, sehingga termasuk data berdistribusi normal karena nilainya lebih besar dari 0,05. Sedangkan pada tes akhir (posttest), nilai signifikansinya adalah 0,000, sehingga termasuk data tidak berdistribusi normal karena nilainya lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, tes awal berdistribusi normal, sedangkan tes akhir tidak berdistribusi normal.

Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas, ternyata tes akhir (posttest) tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, untuk mengetahui adanya perbedaan antara tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest), peneliti menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon Signed Ranks Test.

Statistik	Posttest - Pretest
Z	-3.967
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.000

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Berdasarkan negative ranks

Ternyata nilai Asymp. Sig. (2-tailed) berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test adalah 0,000, yaitu lebih kecil dari 0,05, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest).

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- a. Hipotesis nol (H₀): Tidak ada efektifitas penggunaan media *KoKaMi* (kotak dan kartu misterius) terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswi kelas VIII di SMP Islam Terpadu An-Nur Sarajian.
- b. Hipotesis alternatif (H₁): Ada efektifitas penggunaan media *KoKaMi* (kotak dan kartu misterius) terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswi kelas VIII di SMP Islam Terpadu An-Nur Sarajian.

Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) adalah 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, penggunaan media *KoKaMi* (kotak dan kartu misterius) efektif untuk penguasaan kosakata dalam pelajaran Bahasa Arab pada siswi kelas VIII di SMP Islam Terpadu An-Nur Sarajian. Hal ini dapat disimpulkan dari nilai tes awal (pretest) yang terendah 20 dan tertinggi 80, sedangkan pada tes akhir (posttest) nilai terendah 50 dan tertinggi 100.

Karena tes akhir tidak berdistribusi normal, peneliti menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) berdasarkan hasil uji tersebut adalah 0,000, yaitu lebih kecil dari 0,05, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara tes awal dan tes akhir.

Setelah peneliti mengumpulkan data dari hasil tes, wawancara, observasi, dan dokumen, berdasarkan nilai-nilai tersebut dapat dikatakan bahwa hipotesis alternatif diterima, yaitu terdapat efektifitas penggunaan media *KoKaMi* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswi kelas 8.

DAFTAR REFERENSI

- Agustian, A., Lisdiana, K., Suryana, A., & Nursalman, M. (2025). Analisis statistik uji normalitas dan homogenitas data nilai mata pelajaran dengan menggunakan Python. *Al-Ibanah*, 10(1), 51–56. <https://doi.org/10.54801/b2726673>
- Aliya, A., & Ilmiani, A. M. (2024). Pendampingan pembelajaran kosakata bahasa Arab melalui media puzzle di MTsN 1 Kota Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Mentari*, 1(5), 105–110. <https://doi.org/10.59837/jpmm.v1i5.24>
- Al-Khuli, M. A. (n.d.). *Asalib tadrīs al-lughah al-arabiyyah*.
- Astuti, W., Primaningtyas, M., & Rusfianurti, F. (2021). Pembelajaran bahasa Arab kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Sleman tahun ajaran 2019/2020. *Jurnal Ihtimam*, 4(1), 70–82. <https://doi.org/10.36668/jih.v4i1.177>
- Dewi, S. L. (2022). Pengaruh pembelajaran berbasis permainan pada pendidikan dan perkembangan anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 313–319. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.346>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2). <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Gusmirawati, & Shoffa, S. (2023). *Media pembelajaran*. CV. Afasa Pustaka.
- Hadiati, E., Mardiyah, R., & Widi, A. B. P. (2025). Peran standar kualifikasi dan kompetensi guru dalam mewujudkan pendidikan berkualitas. [*Nama jurnal tidak tersedia*], 6(1).
- Hajma, Z. N. (n.d.). *Efektivitas penggunaan media puzzle mufradat (kosakata) terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa madrasah tsanawiyah di Kabupaten Gowa. Konsep & strategi pembelajaran bahasa Arab progresif*. (n.d.).
- Mahmudi, I. (2020). *Pengembangan instrumen penelitian sosial*. Lintang Buku.
- Maulana, A. (2022). Analisis validitas, reliabilitas, dan kelayakan instrumen penilaian rasa percaya diri siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3), 133–139. <https://doi.org/10.51651/jkp.v3i3.331>
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan game based learning berbasis pendekatan saintifik pada siswa kelas IV sekolah dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran)*, 4(2), 113–118. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>
- Muin, A. (2023). *Metode penelitian kuantitatif*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Nasaruddin, L. (2021). *Penerapan media puzzle dalam meningkatkan kosa kata bahasa Arab (mufradat) santriwati asrama putri Ponpes Darul Mubarak NW Yasnuhu*.
- Nation, I. S. P. (2006). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge University Press.

- Nurdin, A. A., Saptaningrum, A. E., & Kusmawati, H. (2023). Penerapan pembelajaran active learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa di madrasah. *Journal of Student Research*, 1(1), 271–281. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.986>
- Priyono. (n.d.). *Metode penelitian kuantitatif*.
- Sahabuddin, M. S. (2023). *Media pembelajaran*. CV. Eureka Media Aksara.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Evaluasi validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif: Sebuah studi pustaka. *Journal of Education Research*, 5(4), 5599–5609. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1747>
- Waluyo, E., Septian, A., Jerilian, E., et al. (n.d.). *Analisis data sampel menggunakan uji hipotesis penelitian perbandingan menggunakan uji ANOVA dan uji t*.
- Yuniarti, R. (2022). Analisis korelasi pemahaman konsep materi statistika deskriptif dengan kesalahan uji hipotesis deskriptif. *Unisda Journal of Mathematics and Computer Science (UJMC)*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.52166/ujmc.v8i1.2829>
- Zahra, A. (n.d.). *Media pembelajaran kosakata bahasa Arab melalui daring di era COVID-19 di SMA Muhammadiyah 1 Metro*.
- Zahra, S. A., Safitri, W., & Fitri, A. A. (2023). Pengaruh penguasaan kosakata terhadap kemampuan berbicara bahasa Arab santri Madrasah Tsanawiyah Khairul Bariyyah Bekasi. [Nama jurnal tidak tersedia].
- على إتقان المفردات في تعليم اللغة العربية لتلاميذ Scrabble فعالية استخدام واسطة لعبة. الأولياء ديوي, ن (2024). *الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الفاتح بكنبارو*. Universitas Sultan Syarif Kasim Islam Negeri.