



Similarity Report

Metadata

Name of the organization

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Title

Yuli ziamika dewi arista sari_232071900006

Author(s) Coordinator

perpustakaan umsidairta

Organizational unit

Perpustakaan

Record of similarities

SCs indicate the percentage of the number of words found in other texts compared to the total number of words in the analysed document. Please note that high coefficient values do not automatically mean plagiarism. The report must be analyzed by an authorized person.



25
The phrase length for the SC 2

4695
Length in words

33475
Length in characters

Alerts

In this section, you can find information regarding text modifications that may aim at temper with the analysis results. Invisible to the person evaluating the content of the document on a printout or in a file, they influence the phrases compared during text analysis (by causing intended misspellings) to conceal borrowings as well as to falsify values in the Similarity Report. It should be assessed whether the modifications are intentional or not.

Characters from another alphabet		0
Spreads		0
Micro spaces		0
Hidden characters		0
Paraphrases (SmartMarks)		80

Active lists of similarities

This list of sources below contains sources from various databases. The color of the text indicates in which source it was found. These sources and Similarity Coefficient values do not reflect direct plagiarism. It is necessary to open each source, analyze the content and correctness of the source crediting.

The 10 longest fragments

Color of the text

NO	TITLE OR SOURCE URL (DATABASE)	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/download/59586/39917	57 1.21 %
2	https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/download/59586/39917	41 0.87 %
3	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/4566/32717/36924	37 0.79 %
4	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/view/7309	32 0.68 %
5	https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/download/59586/39917	31 0.66 %

6	https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/download/59586/39917	29 0.62 %
7	https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/download/59586/39917	28 0.60 %
8	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/5153/36683/42025	27 0.58 %
9	https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/13303/10207	25 0.53 %
10	https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/download/59586/39917	23 0.49 %

from RefBooks database (3.24 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

Source: Paperity

1	Penggunaan Media Papan Flanel Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Arab Eni Fajriyatul Fahyuni,Ananda Prihandini;	107 (11) 2.28 %
2	EKPLORASI PROBLEMATIKA DOSEN BAHASA ARAB DALAM METODE PEMAHAMAN MAKNA MUFRADAT PADA PEMBELAJARAN MORFOLOGI BAHASA ARAB DI STAI TGK CHIK PANTE KULU BANDA ACEH Husna Asmaul;	22 (1) 0.47 %
3	DEVELOPMENT OF THE LADDER SNAKE GAME MEDIA IN ARABIC LEARNING/ PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN UALAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB R Umi Baroroh, Aisyam Mardliyyah;	13 (1) 0.28 %
4	Pengembangan Game UNO Stacko Physics untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Yuvita Oktarisa,Lalita Cahya Dara, Rudi Haryadi;	10 (1) 0.21 %

from the home database (0.00 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Database Exchange Program (0.11 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	PROPOSAL TA FINA FARADILA (14) 1/17/2025 Poltekkes Kemenkes Pangkal Pinang (Poltekkes Kemenkes Pangkal Pinang)	5 (1) 0.11 %

from the Internet (16.36 %)

NO	SOURCE URL	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/download/59586/39917	279 (12) 5.94 %
2	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/5415/38594/43309	53 (6) 1.13 %
3	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/4566/32717/36924	46 (2) 0.98 %
4	https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/13303/10207	45 (2) 0.96 %
5	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/view/7309	42 (3) 0.89 %
6	https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/40149/1/15420054_BAB%20I_BAB_TERAKHIR_DAFTAR_PUSTAKA%203.pdf	39 (4) 0.83 %
7	http://repository.ub.ac.id/174518/1/Grace%20Olivia%20Sianturi.pdf	35 (2) 0.75 %

8	https://eprints.uny.ac.id/67683/6/6.%20Bab%20IV.pdf	29 (3) 0.62 %
9	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/5153/36683/42025	27 (1) 0.58 %
10	https://lpm.uin-suka.ac.id/media/dokumen_akademik/011_20210908_PubLL-2019-2020-Nas%20Terakreditasi.pdf	23 (2) 0.49 %
11	https://www.journal.uinsgd.ac.id/index.php/ta/article/view/24894	22 (1) 0.47 %
12	https://jpti.journals.id/index.php/jpti/article/view/656	19 (1) 0.40 %
13	https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/42358/1/16250049_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf	19 (1) 0.40 %
14	https://jurnal.laaroiba.ac.id/index.php/reslaj/issue/view/170	14 (1) 0.30 %
15	http://perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id/assets/file/kti/P17111225029/17._LAMPIRAN_.pdf	14 (1) 0.30 %
16	https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/64708/1/20104080056_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf	14 (1) 0.30 %
17	https://ejurnal.unib.ac.id/JPPMS/article/download/28824/14531/105761	13 (2) 0.28 %
18	https://123dok.com/document/zpv9xmoz-proposal-disusun-syarat-menyelesaikan-pendidikan-diploma-politeknik-negeri.html	13 (2) 0.28 %
19	https://www.jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/alwaraqah/article/download/5547/pdf	10 (1) 0.21 %
20	https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jumia/article/download/3553/2849/12647	7 (1) 0.15 %
21	https://sicedu.org/index.php/sicedu/article/download/144/137	5 (1) 0.11 %

List of accepted fragments (no accepted fragments)

NO	CONTENTS	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)

Page | 1

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

The Effectiveness of Uno Stacko Game Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of High School

Students in Class XI at Sedayulawas Islamic Boarding School

Efektifitas Media Permainan Uno Stacko Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa SMA Kelas XI Dipondok Pesantren Sedayulawas

Yuli ziamika dewi arista sari.[1](#)), Farikh Marzuqi Ammar.*.[2](#)) 1)Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia 2)Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia *Email Penulis Korespondensi: farikh@umsida.ac.id

Abstract. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektifitas permainan Uno Stacko dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas XI dipondok pesantren Al-Iman sedayulawas. Di era globalisasi, pengeuasaan Bahasa Arab menjadi penting, namun banyak siswa manegalami kesulitan dalam menghafal kosakata karena metode pembelajaran yang monoton. Melalui penggunaan media Uno Stacko, yang bersifat visual dan interaktif, diharapkan dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata, dengan rata-rata skor pretest sebesar 56,35 meningkat menjadi 86,71 pada posttest. Dengan demikian, media Uno Stacko terbukti efektif dalam mendukung proses belajar dan meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar berbahasa arab.

Keywords – media pembelajaran: Uno Stacko, arabic languange

Abstrak. This study aims to evaluate the effectiveness of the Uno Stacko game as a media to improve Arabic vocabulary

mastery among eleventh grade students at Al-iman Sedayulawas Islamic boarding school. In the era of globalization, mastering Arabic is essential; however, many students face challenges in memorizing vocabulary due to monotonous teaching methods. By utilizing Uno Stacko, which is visual and interactive, it is expected to enhance students' interest and enthusiasm in learning. The research findings indicate a significant improvement in vocabulary mastery, with an average pretest score of 56,35 rising to 86,71 in the posttest. Thus, Uno Stacko has proven to be an effective media in supporting the learning process and enhancing students' abilities in Arabic language.

Kata Kunci - media pembelajaran, Uno Stacko, arabic language.

I. PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini, mempelajari bahasa asing, terutama Bahasa Arab, menjadi sangat penting karena Bahasa Arab berfungsi sebagai alat komunikasi yang efektif untuk menyampaikan ide, pendapat, dan perasaan. Di Indonesia, Bahasa Arab banyak dipelajari di pesantren dan lembaga pendidikan umum, sehingga pendidikan Bahasa Arab berperan penting dalam berbagai bidang, seperti agama, budaya, dan ilmu pengetahuan. Dengan meningkatnya kebutuhan untuk berkomunikasi dalam Bahasa Arab, penguasaan kosakata, atau mufrodat, menjadi bagian yang sangat penting dalam proses belajar [1]. Sejalan dengan pentingnya Bahasa Arab, penguasaan mufrodat menjadi kunci pertama dalam pembelajaran Bahasa Arab [2]. Karena Kosakata Bahasa Arab yang dikuasai oleh peserta didik adalah suatu modal utama untuk Keterampilan dalam berbahasa [3]. Meskipun dengan demikian banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menghafal mufrodat, hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan monoton. Oleh karena itu, diperlukan metode yang efektif untuk meningkatkan minat dan semangat siswa dalam menghafalkan mufrodat Bahasa Arab. Dengan adanya metode yang tepat, diharapkan siswa dapat lebih mudah mengingat dan menghafal supaya siswa dapat menggunakan kosakata dalam berinteraksi sehari-hari dan meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi [4].

Dalam hal ini, media pembelajaran Bahasa Arab memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan [5]. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan aktif dalam kegiatan pembelajaran [6]. Salah satu media yang menarik perhatian adalah permainan uno stacko, yang Dimana media permainan uno stacko bersifat visual dan dapat dipegang. Permainan Uno Stacko ini merupakan permainan yang terbuat dari kayu yang terdiri dari balok berisi 51 angka dan ada juga memakai warna [7]. Media uno stacko ini dimainkan oleh 2 sampai 10 orang [8]. Penjelasan lebih singkat cara bermainnya yaitu setiap kelompok bergantian mengambil balok yang telah disusun sesuai dengan aturan, salah satu siswa tersebut mengambil satu balok dan membaca tulisan apa yang ada dibalok tersebut, siswa menebak lalu menyebutkan mufrodatnya dan kelompok membuat jumlah mufidahnya

2 | Page

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

untuk ditulis dipapan tulis lalu siswa membaca jumlah mufidah tersebut. balok yang sudah diambilnya itu diletekkan Kembali diatas kemudian siswa mempertahankannya agar tidak runtuh [9]. Uno Stacko merupakan jenis permainan yang kerap disukai oleh berbagai kalangan, selain bersifat edukatif serta mampu meningkatkan keterampilan dalam berbahasa. permainan uno stacko dapat memberikan stimulasi dalam berpikir sehingga peserta didik mampu mengingat mufrodat yang dihafal. Dengan metode pembelajaran berbasis permainan, siswa diharapkan dapat belajar sambil bersenang-senang, yang pada gilirannya dapat meningkatkan penguasaan mufrodat [10].

Proses dalam pembelajaran dipondok pesantren Al-iman tidak memakai buku khusus akan tetapi didukung dengan cara mempraktekkan langsung dan dibekali dengan kamus mufrodat yang setiap harinya harus menghafal minimal 5 mufrodat. Namun berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti kepada guru pengampu mata Pelajaran Bahasa tersebut. Peneliti dapat mengetahui bahwasanya kegiatan belajar mengajar **pada mata Pelajaran Bahasa arab** berjalan kurang optimal. Hal ini didukung dengan pendapatnya guru pengampu mata Pelajaran Bahasa arab dengan mengatakan bahwa siswi tidak terlalu tertarik belajar Bahasa arab yang dianggapnya hafalan mufrodatnya mudah akan tetapi monoton dikarenakan tidak adanya media apapun untuk hafalan mufrodat selain kamus. Maka dari itu dengan adanya media permainan berbentuk Uno stacko diharapkan dapat meningkatkan semangat dan dapat menghafal mufrodat lebih dari lima kata.

Melalui studi pendahulu yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwasanya salah satu penyebab dari kurangnya menghafal mufrodat dipondok pesantren Al-iman terhadap pembelajaran mufrodat Bahasa Arab karena tidak adanya media pembelajaran interaktif dan inovatif yang mendukung belajar mengajar. Selain itu belajar mengajar yang berlangsung tidak memakai buku khusus akan tetapi belajar secara langsung dengan mengandalkan hafalan mufrodat yang setiap harinya minimal 5 kata dan menyimak ustadzahnya berbicara Bahasa Arab, dalam artian siswa memahami sendiri apa yang dibicarakan oleh ustadzahnya. Dengan hal ini tentunya membuat siswa bingung, sulit memahami arti dan kesulitan dalam berinteraksi memakai Bahasa Arab oleh sejumlah siswa. Sejalan dengan permasalahan ini, peneliti menyimpulkan bahwasanya perlu adanya media pembelajaran mufrodat yang akan digunakan dipondok pesantren Al-iman. Yakni menggunakan Uno Stacko

sebagai bentuk dari penambahan mufrodat atau penguasaan dalam menghafalkan mufrodat.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20 November 2024 dipondok pesantren Al-iman sedayulawas, peneliti menemukan bahwa yang menjadi program unggulan pondok pesantren tersebut adalah program Berbahasa. bahasa menurut Arief & Muryati (2022) ialah alat yang digunakan oleh seseorang untuk berinteraksi secara lisan dalam lingkungan sekitar dan orang-orang disekitarnya. Muna et al., (2023) sepakat bahwa Bahasa merupakan kebutuhan yang dibutuhkan oleh individu sebagai saluran untuk berbicara kepada orang lain[11]. Maka dari itu, dengan adanya Bahasa kita memerlukan penguasaan mufrodat sebagai komponen utama dari metode pembelajaran Bahasa arab, tujuannya supaya siswa mampu berinteraksi dengan menggunakan Bahasa arab, mampu memahami apa yang dibicarakan oleh ustaz, memahami apa ada dalam kitab Bahasa arab dan Al-qur'an. Pondok pesantren Al-iman menganggap bahwa pembelajaran merupakan awal dari pelaksanaan dalam berbahasa[12].

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membahas terkait media permainan Uno Stacko dalam pembelajaran bahas arab. Artikel pertama jurnal jasmine syaharabi, syihabuddin yang berjudul "efektifitas permainan Uno Stacko mission guna meningkatkan keterampilan berbicara arab peserta didik". Dalam jurnal ini peneliti memaparkan bahwasanya permainan uno stacko terhadap pembelajaran Bahasa cukup menarik dan membangkitkan minat belajar[13]. Kedua, skripsi oleh marliana nurlidya dengan judul "implementasi media Uno Stacko dalam pembelajaran Bahasa arab untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas V SDIT Salsabila 8 pandowoharjo". Dalam skripsi ini peneliti menyimpulkan bahwasanya pembelajaran Uno Stacko dapat respon positif dari siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar, media ini juga efektif digunakan dalam meningkatkan kosakata Bahasa arab[14]. Ketiga, jurnal oleh Mutiara Angelina dengan judul "pengembangan media pembelajaran ta'bir berbasis permainan Uno Stacko pada siswa MA Ibnu Qoyim putra Yogyakarta". Dalam

jurnal ini peneliti menyimpulkan bahwasanya **media permainan Uno Stacko dapat** membuat siswa senang dan antusias dengan permainan Uno Stacko Arabic karena bermain sambil belajar. Uno stacko Arabic **juga baru pertama kalinya mereka mainkan dalam ruang kelas, sehingga mereka tertarik terhadap Pelajaran** ta'bir[15].

Adapun rumusan masalah dari penelitian yaitu Bagaimana cara penerapan media permainan Uno Stacko dalam pembelajaran mufrodat Bahasa Arab di kelas XI.bagaimana perbandingan hasil pembelajaran kosakata Bahasa arab antara siswa yang menggunakan media uno stacko dan siswa yang tidak menggunakan medi uno stacko dan apakah penggunaan media permainan uno stacko dalam meningkatkan kosakata Bahasa arab siswa kelas XI itu efektif. Adapun tujuannya yaitu Untuk mengetahui cara penerapan media permainan Uno Stacko dalam pembelajaran mufrodat Bahasa Arab di kelas XI , untuk menambah menganalisis metode dan strategi efektif dalam meningkatkan penguasaan hafalan mufrodat Bahasa arab dan untuk mengevaluasi media Uno Stacko dalam meningkatkan penguasaan mufrodat Bahasa arab [16].

Page | 3

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted..

II. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur efektivitas media Uno Stacko dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab siswa kelas XI di pondok pesantren Al-iman sedayulawas. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di pondok pesantren tersebut, sedangkan sampel diambil secara acak dari dua kelompok yaitu kelompok yang menggunakan Media Uno Stacko dan kelompok lainnya tidak menggunakan media [17].

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dua metode utama. Pertama, kuesioner digunakan untuk menilai motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran kosakata Bahasa Arab[18]. Kedua, tes penguasaan kosakata berupa tes tertulis yang berisi mufrodat Bahasa Arab, yang bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah penerapan media Uno Stacko.[19].

Instrumen penelitian ini mencakup kuesioner yang menggunakan skala Likert untuk mengukur minat dan motivasi siswa, serta tes kosakata yang memiliki indikator penguasaan kosakata[20]. Indikator tersebut meliputi jumlah mufrodat yang dihafal dan kemampuan siswa dalam menggunakan mufrodat tersebut dalam kalimat.[21].

Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji statistik[22]. Uji t akan digunakan untuk membandingkan hasil penguasaan kosakata antara kedua kelompok[23]. Jika nilai $p < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam penguasaan kosakata antara siswa yang menggunakan media Uno Stacko dan yang tidak[24].

Indikator keberhasilan penelitian ini meliputi peningkatan jumlah mufrodat yang dihafal oleh siswa, meningkatnya minat dan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Arab, serta hasil tes yang menunjukkan peningkatan skor penguasaan kosakata setelah penerapan media Uno Stacko. Dengan metode ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai efektivitas media permainan Uno Stacko dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan selama empat hari melalui proses kegiatan pretest dan posttest. Hasil analisis data menggunakan uji hipotesis t-test menunjukkan bahwa rata-rata penguasaan kosakata Bahasa arab pada pretest adalah 56,35 dari 17 responden. Setelah penerapan media Uno Stacko pada pembelajaran, rata-rata tersebut meningkat menjadi 86,71 pada posttest, yang juga melibatkan 17 responden yang sama. ini berarti terjadi peningkatan sebesar 30,36 dalam penguasaan kosakata Bahasa arab. selain itu, peningkatan hasil belajar siswa juga terlihat dari sikap aktif dan antusias mereka selama proses pembelajaran dengan media Uno Stacko. Sikap positif ini muncul karena media tersebut merupakan sesuatu yg baru dan menarik bagi siswa. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan antusias, keaktifan, kegembiraan. Media pembelajaran yang baik ini sangat mendukung proses belajar siswa, dapat membantu siswa dalam berfikir dan mengingat. Siswa memerlukan keterlibatan langsung dan pengalaman dalam proses belajar agar pengetahuan yang diperoleh dapat diingat dengan baik.

Sebelum siswa mendapatkan perlakuan menggunakan media Uno Stacko, siswa melakukan kegiatan pretest terlebih dahulu dengan menggunakan Lembar Kerja siswa. Selama kegiatan pretest berlangsung, siswa terlihat pasif dan tidak antusias dalam mengikuti kgiatan pembelajaran bahkan beberapa siswa terlihat malas, hal ini disebabkan oleh rasa bosan dan kurangnya minat untuk meningkatkan hafalan kosakata. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Uno Stacko, efektivitas media juga tersebut dibuktikan oleh hasil penilaian tes yang dilakukan oleh peneliti. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menghafalkan kosakata meningkat. Siswa dapat menghafal kosakata baru dan melanjutkannya dengan menuliskan jumlah mufidahnya. siswa juga menyebutkan kosakata yang diawali dengan huruf ω lebih dari satu, serta dapat menuliskan kosakata dan jumlah mufidahnya dengan baik dan benar. Selain itu, siswa juga mampu mengingat kosakata dari mufrodat yang berawalan huruf alif hingga huruf ya' dengan menyebutkan lebih dari satu dan siswa dapat menuliskan jumlah mufidahnya dengan baik dan benar. Dalam permainan ini, siswa tidak hanya berusaha mempertahankan agar permainan tetap berjalan, tetapi juga berusaha untuk mengingat atau menghafal Ketika tidak dapat menjawab mufrodat tersebut. dengan demikian, siswa dapat menyebutkan mufrodat dari kelompoknya serta membuat jumlah mufidahnya dengan menuliskan dipapan tulis lebih dari satu. Hasil dokumentasi yang diperoleh oleh peneliti juga mendukung dan

4 | Page

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the

Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

menunjukkan secara nyata hubungan antara hasil yang dijabarkan dalam penelitian dan kondisi sebenarnya dilapangan, mulai dari sikap antusias siswa hingga proses belajar mereka menggunakan media Uno Stacko. Kegiatan pembelajaran menggunakan media belajar Uno Stacko bisa meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata pembelajaran Bahasa. Pernyataan itu dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai skor selama kegiatan posttest. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, semua siswa juga terlihat begitu semangat dan antusias dalam memainkan media pembelajaran Uno Stacko karena media pembelajaran tersebut merupakan media yang baru di mata siswa. Kegiatan mulai dari mengambil balok dan membacakan apa yang sudah tertulis dibalok tersebut, siswa berunding dan menyebutkan kosakata yang telah diperintahkan. Salah satu siswa menuliskan mufrodat beserta jumlah mufidahnya. Dalam hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang konkret sangat membantu proses belajar siswa untuk lebih mengingat penguasaan mufrodatnya sehingga siswa bisa menyebutkan dengan waktu yang ditentukan oleh guru tersebut. Hal tersebut menjelaskan bahwa manfaat dari sebuah media pembelajaran dalam suatu kegiatan mampu mengedukasi siswa, memberi pengaruh untuk pola pikir siswa dan mampu memberi rangsangan awal agar siswa agar siswa mengembangkan minat belajar. Media yang menarik dapat memicu rasa ingin tau siswa, sehingga mereka lebih bersemangat untuk mengeksplorasi materi lebih dalam[25].

Dengan ini media pembelajaran Uno Stacko mendukung kemampuan siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata, hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya skor pada indikator yang ada. Pada saat melakukan kegiatan pretest masih ada 10 siswa yang capaian indikatornya tergolong masih berkembang yang artinya kemampuan

menghafalnya kurang. Setelah mendapat perlakuan menggunakan media pembelajaran Uno Stacko dan melakukan kegiatan posttest, hanya ada 1 anak yang capaian indikatornya masih berkembang. Hal tersebut dibuktikan dengan kemampuan siswa dalam menghafalkan atau mengingat mufrodat dengan menyebutkan mufrodat dengan awalan huruf hijaiyyah dan mempu membuatkan jumlah mufidahnya dengan baik dan benar dan mampu mempertahankan balok supaya tidak runtuh. Berdasarkan hal tersebut, membuktikan bahwa media pembelajaran yang konkret seperti Uno Stacko dapat membantu siswa dalam meningkatkan konsep menghafal atau mengulang hafalan dengan baik dan tidak membosankan. Pendapat Schmorow dan Fidopiasti (Rizkillah dan Brillian Rosy berpendapat bahwa Uno Stacko adalah sarana permainan bersifat mendidik, mempunyai bentuk serupa dengan balok yang menarik, serta mempunyai lambang bilangan yang tertera pada balok sehingga dapat mendukung peningkatan kemampuan yang melibatkan kemampuan kognitif siswa dalam menghafal[26]. Artinya, pengalaman yang didapat siswa dari sebuah pembelajaran menggunakan media Uno Stacko dapat membawa siswa untuk semangat belajar lebih giat lagi untuk mempersiapkan diri menuju ke pendidikan yang selanjutnya. Berikut akan peneliti uraikan data kelas control dan kelas eksperimen

1. deskripsi Data

Analisis sata uji deskriptive

Descriptive Statistics

N Minimum Maximum Mean Std. Deviation

pre tes eksperimen 17 40 90 56.35 12.956

protest eksperiment 17 70 97 86.71 7.800

pre test kontrol 17 40 85 57.29 12.343

protest kontrol 17 70 97 87.12 6.499

Valid N (listwise) 17

Berikut hasil analisis deskriptif dilakukan untuk menggambarkan karakteristik data dari skor penguasaan kosakata siswa yang menggunakan media dan tidak menggunakan media.

2. hasil Uji T

Dalam menguji suatu data dapat dikatakan normal apabila nilai signifikan dan apabila nilai signifikasi <0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Tests of Normality

sesudah

menggunakan media

Kolmogorov-Smirnova Shapiro-Wilk Statistic df Sig. Statistic df Sig. sebelum

menggunakan media

1.00 .158 17 .200* .915 17 .124

2.00 .146 17 .200* .936 17 .276

Page | 5 Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted..

3.00 .140 17 .200* .953 17 .508

4.00 .160 17 .200* .905 17 .083

Dari tabel diatas menunjukkan bahwasannya nilai sig > 0,05 maka dapat disimpulkan data yang digunakan berdistribusi normal.

3. uji homogenitas

Selanjutnya guna untuk mengetahui apakah kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varian yang sejenis dengan keputusan apabila nilai sig > 0,05 maka data distribusi homogen namun jika nilai sig < 0,05 maka data distribusi tidak homogen

hasil Based on Mean .545 1 32 .466

Based on Median .487 1 32 .490

Based on Median and with adjusted df

.487 1 31.938 .490

Based on trimmed mean .498 1 32 .486

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwasannya nilai sig > 0,466 > 0,05. Dengan ini menunjukkan bahwa varian data dari kelas post-test kontrol dan kelas post-teseksperimen adalah sama atau homogen.

4. uji hipotesis sampel T-tes

1. berdasarkan output pair 1 diperoleh nilai sig.(2 tailed) sebesar 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk pre-test kelas eksperimen dan pre-test kelas kontrol dari penggunaan media Uno Stacko.

2. sedangkan berdasarkan output pair 2 diperoleh nilai sig. 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk pre-test kelas kontrol dan kelas pre-test kelas eksperimen dari penggunaan media Uno stacko.

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa data pair 1(pre-tes – post-tes) diberikan perlakuan sedangkan pair 2 (pre test – post tes) tidak diberikan perlakuan. Data menunjukkan rata-rata yang diperoleh pre-tes yaitu 56.35 dengan data responden 17 siswa yang digunakan, memiliki standar devision 12.956. sedangkan nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan berupa media Uno stacko (post-tes) menujukkan 86,71 dengan standar devision 7.800 dan standar eror 1.892. ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa terdapat meningkatan.

Paired Differences

t df

Sig. (2-

tailed) Mean

Std.

Deviation

Std. Error

Mean

95% Confidence Interval

of the Difference

Lower Upper

Pair 1 pre tes eksperimen -

protest eksperiment

-30.353 13.747 3.334 -37.421 -23.285 -9.103 16 .000

Pair 2 pre test kontrol -

protest kontrol

-29.824 11.572 2.807 -35.773 -23.874 -10.626 16 .000

Paired Samples Statistics

Mean N Std. Deviation

Std. Error

Mean

Pair 1 pre tes eksperimen 56.35 17 12.956 3.142

protest eksperiment 86.71 17 7.800 1.892

Pair 2 pre test kontrol 57.29 17 12.343 2.994

protest kontrol 87.12 17 6.499 1.576

6 | Page Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

and is distributed under the

Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are

credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply

with these terms is not permitted.

Media permainan Uno Stacko merupakan media yang berupa balok yang Dimana akan membuat siswa lebih mudah untuk mengingat dan menghafal mufrodat. Dengan keaktifan dan semangat siswa dalam hal bertanya dan memecahkan masalah.

Dengan demikian dapat diartikan bahwa media Uno Stacko merupakan media yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami suatu pemberajaran. Dengan menekankan peran siswa dikelas untuk menjadi aktif dengan adanya 17 responden dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebelum menggunakan

media 57.29 dengan std eror 2.994 dan dengan 17 responden yang diberikan media dengan nilai rata-rata 86.71 dengan sdt eror 1.892 menunjukkan bahwa media Uno Stacko tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

VII. SIMPULAN

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Uno Stacko secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab siswa kelas XI pondok pesantren Al-iman sedayulawasa. Hasil analisis menunjukkan bahwa setelah penerapan media ini, terdapat peningkatan yang mencolok dalam skor penguasaan kosakata siswa, dari rata-rata 56,35 pada pretest menjadi 86,71 pada posttest. Selain itu, media Uno Stacko berhasil meningkatkan minat dan antusias siswa dalam belajar, menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, media permainan ini dapat direkomendasikan sebagai alternatif yang efektif dalam pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata bahasa arab.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Allah SWT karena berkat rahmat serta karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir serta melakukan penelitian dengan lancar sekalipun banyak sekali halangan dan rintangan.

Pada kesempatan kali ini ucap syukur penulis ingin berterimakasih kepada pihak-pihak yang sudah membantu dalam terwujudnya penelitian ini, kepada pihak pondok pesantren Al-iman sedayulawas, kepada bapak/ibu dosen yang sudah membimbing hingga saat ini, kepada rekan-rekan penulis yang sudah mensupport dan tak lupa yang paling utama adalah doa ibu, bapak dan keluarga besar yang ada dirumah, tugas akhir ini dipersembahkan untuk kedua orang tua penulis.

Page | 7

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted..

REFERENSI

[1] M. Ahmad, “**Teknik Pembelajaran Mufradat dalam Perspektif Teori Belajar Edward Lee**

- Thorndike,” AL-WARAQAH J. Pendidik. Bhs. Arab, vol. 4, no. 2, pp. 32–41, 2024, doi: 10.30863/awrq.v4i2.5547.**
- [2] A. S. Al Qolbi, L. F. Khan, and I. Z. Ulfandi, “Tantangan dan Prospek Bahasa Arab di Era Modern,” Ma’arif J. Educ. Madrasah Innov. Aswaja Stud., vol. 3, no. 1, pp. 25–31, 2024, doi: 10.69966/mjemias.v3i1.51.
- [3] “Yaf tadurfamla mil’at fi yidnajudiyyah, tajamrad madkhtasa, tayala’f jan wa rus, tayimukhala tayimalasliyah, tayunathala tasrdamla,” 2023.
- [4] S. N. Faridah and A. Fajar, “**Peningkatan Hafalan Mufradat Bahasa Arab dengan Metode Bernyanyi pada Santri di Pondok Pesantren Fajrul Islam Karang Hegar Subang,” Satwika**
J. Pengabdi. Kpd. Masy., vol. 2, no. 1, pp. 29–40, 2022, doi: 10.21009/satwika.020105.
- [5] Z. Lubis and Y. Harahap, “**Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web Educandy untuk Siswa SMP Cerdas Murni Tembung,”** Reslaj Relig. Educ. Soc. Laa Roiba J., vol. 6, no. 1, pp. 657–673, 2023, doi: 10.47467/reslaj.v6i1.4753.
- [6] A. Furoidah, “**Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab,”** Al-Fusha Arab. Lang. Educ. J., vol. 2, no. 2, pp. 63–77,
2020, doi: 10.36835/alfusha. v2i 2.358.
- [7] U. Stacko, “Yamalaaja thuhabla tasrdabm tadurfalima mil’at taqrirl,” vol. 1.
- [8] M. S. V. E. E. H. A. M. Amelia, “**Pengembangan Media Uno Stacko Chemistry Pada Materi Hidrokarbon,”** J. Educ. Dev., vol. 10, no. 1, pp. 51–59, 2022.
- [9] U. Stacko, “Aybar’ala aghalla mil’at masq wa j woeonuf tayimukh la tayim lasti l A’jm la”.
- [10] A. G. Junaedy, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Uno Stacko Sains Pada Materi Tekanan Zat Untuk Siswa Kelas VIII SMP/Mts.,” pp. 1–72, 2022.
- [11] B. A. B. Ii, A. K. Bahasa, and P. Bahasa, “Upaya Meningkatkan Bahasa..., Lutfiasih, FKIP UMP, 2024,” pp. 6–22, 2024.
- [12] B. F. Nisa’, A. Nurhidayati, and L.-L. N. Mufidah, “Teknik Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Dengan Multimedia,” Irsyaduna J. Stud. Kemahasiswaan, vol. 3, no. 1, pp. 118–129, 2023, doi: 10.54437/irsyaduna.v3i1.806.
- [13] J. Syaharani and S. Syihabuddin, “**Efektivitas Permainan Uno Stacko Mission guna Meningkatkan Keterampilan Berbicara Arab Peserta Didik,”** Scaffolding J. Pendidik.
Islam dan Multikulturalisme, vol. 4, no. 3, pp. 397–407, 2022, doi: 10.37680/scaffolding.v4i3.2115.
- [14] D. M. Nurlidya, “Implementasi Media Uno Stacko Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas V SDIT Salsabila 8 Pandowoharjo,” 2023.
- [15] M. Angelina and D. Hamdun, “**Pengembangan Media Pembelajaran Ta’bir Berbasis Permainan Uno Stacko pada Siswa MA IbnuL Qoyyim Putra Yogyakarta,”** al Mahara J. Pendidik. Bhs. **Arab**, vol. 5, no. 2, pp. 209–232, 2019, doi:

8 | Page Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards. Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

Conflict of Interest Statement: The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

- 10.14421/almahara.2019.052.04.
- [16] D. Y. Rismonica, S. Alamsyah Sidik, and T. Yudha Pratama, “Pengaruh permainan uno stacko terhadap peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1–5 pada anak dengan hambatan intelektual,” J. UNIK Pendidik. Luar Biasa, vol. 6, no. 1, p. 1, 2021, doi: 10.30870/unik.v6i1.11865.
- [17] C. Suryana, “**Pengolahan dan analisis departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan,”** Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan, p. 46, 2018.
- [18] Sofwatillah, Risnita, M. S. Jailani, and D. A. Saksitha, “Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah,” J. Genta Mulia, vol. 15, no. 2, pp. 79–91, 2024.
- [19] P. Praktis Merencanakan and M. dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif, Metode Penelitian Kuantitatif.
- [20] A. Suahsimi, “Prosedur Penelitian,” vol. 2, no. 3, pp. 211–213, 2010.
- [21] D. Amelia et al., Metode Penelitian Kuantitatif. 2023. [Online]. Available: <https://penerbitzaini.com/>
- [22] **M. Nashrullah, E. F. Fahyuni, N. Nurdyansyah, and R. S. Untari, Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subjek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data).** 2023. doi: 10.21070/2023/978-623-464-071-7.
- [23] R. Development, A. Prof. N. Elfi, S. Kom, and M. Si, “e-Book METLIT KUALI-KUANTI-R & D-UPB 2023”.

- [24] D. F. Berlianti, A. Al Abid, and A. C. Ruby, "Metode Penelitian Kuantitatif Pendekatan Ilmiah untuk Analisis Data," *J. Rev. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 7, no. 3, pp. 1861–1864, 2024.
- [25] K. Khadijah, R. K. Illahi, and F. Faisal, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Uno Stacko pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X," *J. Intelekt. Keislaman, Sos. dan Sains*, vol. 11, no. 2, pp. 168–180, 2022, doi: 10.19109/intelektualita.v11i2.13285.
- [26] D. P. Matematika, "Pengembangan media uno stacko yang valid dan praktis dalam pembelajaran matematika 1,2," vol. 11, no. 1, pp. 47–58, 2024, doi: 10.18592/jpm.v11i1.9848.