

ABSTRAK

Aisyah Fadillah Neva, 105241104021. *Efektivitas Permainan Edukatif Tebak Gambar Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Bahasa Arab Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Konawe Selatan*. Dibimbing oleh Mahlani dan Nasruni.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui Penguasaan *Mufrodat* Bahasa Arab sebelum dan sesudah penerapan permainan edukatif *tebak gambar*, (2) Mengetahui efektivitas penerapan permainan edukatif tersebut dalam meningkatkan Penguasaan *Mufrodat* siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Konawe Selatan. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian berjumlah 44 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing terdiri dari 22 orang. Instrumen penelitian berupa tes Penguasaan *Mufrodat* yang diberikan pada tahap *pretest* dan *posttest*. Analisis data menggunakan uji statistik deskriptif, uji N-Gain, serta uji *Independent Sample T-Test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Pada kelas kontrol, nilai rata-rata *pretest* sebesar 56,82 meningkat menjadi 78,86 pada *posttest* dengan selisih 22,04 poin. Sedangkan pada kelas eksperimen, nilai rata-rata *pretest* sebesar 57,05 meningkat menjadi 85,23 pada *posttest* dengan selisih 28,18 poin. Selisih peningkatan Penguasaan *Mufrodat* antara kelas eksperimen dan kontrol adalah 6,14 poin. (2) Hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa kelas kontrol memperoleh skor rata-rata 0,51 (kategori sedang; 51%) dengan kriteria kurang efektif, sedangkan kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata 0,67 (kategori sedang; 67%) dengan kriteria cukup efektif. Selanjutnya, hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara Penguasaan *Mufrodat* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dengan demikian, dapat disimpulkan, bahwa permainan edukatif *tebak gambar* terbukti efektif dalam meningkatkan Penguasaan *Mufrodat* Bahasa Arab siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Konawe Selatan.

Kata Kunci: *Permainan Edukatif, Tebak Gambar, Penguasaan Mufrodat, Bahasa Arab*

ABSTRACT

Aisyah Fadillah Neva. 105241104021. *The Effectiveness of Educational Picture Guessing Games in Improving Arabic Vocabulary Mastery of Fifth Grade Students at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Konawe Selatan. Supervised by Mahlani and Nasruni.*

This study aims to (1) determine Arabic vocabulary mastery before and after the implementation of the educational picture guessing game, (2) determine the effectiveness of implementing this educational game in improving vocabulary mastery among fifth-grade students at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Konawe Selatan. The type of research is a quasi-experimental design with a quantitative approach. The research sample consisted of 44 students divided into two groups, namely the experimental class and the control class, each consisting of 22 students. The research instrument was a vocabulary mastery test administered at the pretest and posttest stages. Data analysis used descriptive statistics, the N-Gain test, and the Independent Sample T-Test.

The results show that (1) In the control class, the average pretest score of 56.82 increased to 78.86 on the posttest, with a difference of 22.04 points. Meanwhile, in the experimental class, the average pretest score of 57.05 increased to 85.23 on the posttest, with a difference of 28.18 points. The difference in the increase in *Mufrodat* mastery between the experimental and control classes was 6.14 points. (2) The N-Gain test results showed that the control class obtained an average score of 0.51 (moderate category; 51%) with ineffective criteria, while the experimental class obtained an average score of 0.67 (moderate category; 67%) with fairly effective criteria. Furthermore, the results of the Independent Sample T-Test showed a significance value of $0.001 < 0.05$, which means that there was a significant difference between the vocabulary mastery of students in the experimental class and the control class.

Thus, it can be concluded that the educational picture guessing game is effective in improving the Arabic vocabulary mastery of fifth-grade students at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Konawe Selatan.

Keywords: *Educational Games, Picture Guessing, Vocabulary Mastery, Arabic.*