

## EFEKTIVITAS *FILL IN THE BLANKS GAME* DALAM MENINGKATKAN MAHARAH KITABAH BAHASA ARAB

Sada Hana <sup>\*1</sup>  
Chairani Astina <sup>2</sup>  
Nasokah <sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Sains Al-Qur'an Jawa Tengah di Wonosobo

\*e-mail: [Sadahana04@gmail.com](mailto:Sadahana04@gmail.com), [astinanc@unsiq.ac.id](mailto:astinanc@unsiq.ac.id), [nasokah@unsiq.com](mailto:nasokah@unsiq.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Fill in the Blanks Game* terhadap peningkatan keterampilan menulis Bahasa Arab siswa kelas VII SMP Al-Madina Wonosobo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VII C sebagai kelas eksperimen dan kelas VII E sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen tes diberikan dalam bentuk pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 54,81 dan kelas kontrol sebesar 55,23. Setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 86,77, sedangkan kelas kontrol meningkat menjadi 70,81. Hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai 0,707 dengan kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai 0,348 dengan kategori sedang. Hasil uji-t menunjukkan bahwa t hitung sebesar 4,98 lebih besar dari t tabel sebesar 1,676 pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, penggunaan *Fill in the Blanks Game* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Arab siswa kelas VII SMP Al-Madina Wonosobo.

**Kata kunci:** *Fill in the Blanks Game*; keterampilan menulis; Bahasa Arab; maharah kitabah

### Abstract

This study aims to determine the effectiveness of using the *Fill in the Blanks Game* in improving Arabic writing skills among seventh-grade students at SMP Al-Madina Wonosobo. This research employed a quantitative approach with an experimental method. The sample consisted of two classes: class VII C as the experimental class and class VII E as the control class, each consisting of 26 students. Data were collected through tests, observation, interviews, and documentation. The test instrument was administered in the form of pretest and posttest. The results showed that the average pretest score of the experimental class was 54.81, while the control class was 55.23. After treatment, the average posttest score of the experimental class increased to 86.77, while the control class increased to 70.81. The N-Gain test showed that the experimental class obtained a score of 0.707, categorized as high, while the control class obtained 0.348, categorized as moderate. Furthermore, the t-test result showed that the t-count value of 4.98 was higher than the t-table value of 1.676 at the 5% significance level. Therefore, the *Fill in the Blanks Game* is effective in improving students' Arabic writing skills.

**Keywords:** *Fill in the Blanks Game*; writing skills; Arabic language; maharah kitabah

### Pendahuluan

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa internasional yang memiliki peran penting, khususnya dalam dunia pendidikan Islam. Dalam pembelajaran Bahasa Arab, terdapat empat keterampilan utama yang harus dikuasai siswa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menulis atau maharah al-kitabah menjadi salah satu keterampilan penting karena menuntut siswa untuk menggunakan kosakata, struktur kalimat, dan kaidah penulisan Bahasa Arab secara tepat (Mustofa, 2021).

Dalam praktik pembelajaran di kelas, keterampilan menulis Bahasa Arab masih sering dianggap sulit oleh siswa. Pembelajaran yang cenderung konvensional membuat siswa kurang aktif, cepat bosan, dan kurang termotivasi dalam menulis Bahasa Arab. Pembelajaran konvensional

umumnya berpusat pada guru sehingga siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan dan mengerjakan latihan tertulis tanpa banyak aktivitas interaktif (Daulay, 2024).

Keterampilan menulis (maharah al-kitabah) merupakan keterampilan produktif yang menuntut siswa untuk mampu menuangkan ide, gagasan, dan informasi ke dalam bentuk tulisan yang sesuai dengan kaidah bahasa yang digunakan. Dalam pembelajaran Bahasa Arab, keterampilan menulis tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menulis huruf Arab secara benar, tetapi juga mencakup kemampuan menyusun kosakata, membentuk kalimat, serta mengembangkan paragraf sederhana sesuai dengan struktur bahasa Arab. Oleh karena itu, keterampilan menulis sering dianggap sebagai keterampilan yang paling kompleks dibandingkan keterampilan berbahasa lainnya karena membutuhkan penguasaan unsur kebahasaan secara terpadu (Munawarah & Zulkifli, 2021).

Kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran menulis Bahasa Arab dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti keterbatasan penguasaan mufradat, kurangnya pemahaman terhadap qawaid, serta minimnya kesempatan untuk berlatih menulis secara aktif. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif sering kali menyebabkan siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Akibatnya, hasil belajar keterampilan menulis Bahasa Arab masih berada di bawah harapan dan memerlukan upaya perbaikan melalui penerapan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif (Daulay, 2024).

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah Fill in the Blanks Game. Metode ini merupakan permainan edukatif yang meminta siswa mengisi bagian kosong dalam teks atau kalimat dengan kosakata yang tepat sesuai konteks (Doniyor & Nastarin, 2023). Melalui kegiatan tersebut, siswa dilatih memahami makna kalimat, memilih kosakata, menyusun struktur bahasa, dan menulis kembali isi cerita secara sederhana.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Fill in the Blanks Game terhadap peningkatan keterampilan menulis Bahasa Arab siswa kelas VII SMP Al-Madina Wonosobo.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian kuantitatif menggunakan data berupa angka dan dianalisis dengan teknik statistik untuk mengetahui hubungan atau pengaruh antarvariabel (Ali et al., 2022). Metode eksperimen digunakan untuk menguji pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel tertentu dalam kondisi yang terkendali (Waruwu et al., 2025).

Penelitian dilakukan di SMP Al-Madina Wonosobo pada siswa kelas VII. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Al-Madina Wonosobo. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VII C sebagai kelas eksperimen dan kelas VII E sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 26 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai kebutuhan penelitian (Tanzeh, 2011).

Kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan metode Fill in the Blanks Game, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tes diberikan dalam bentuk pretest dan posttest untuk mengetahui kemampuan menulis Bahasa Arab siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Instrumen tes terdiri dari 20 soal Fill in the Blanks Game, 5 soal menyusun kata acak menjadi kalimat yang benar, dan 1 soal parafrase cerita sederhana menggunakan Bahasa Arab. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya beda, uji normalitas, uji homogenitas, uji N-Gain, dan uji-t.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bagian ini menyajikan hasil penelitian mengenai efektivitas penggunaan *Fill in the Blanks Game* terhadap peningkatan keterampilan menulis Bahasa Arab siswa kelas VII SMP Al-Madina Wonosobo. Data yang disajikan diperoleh dari hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, bagian ini juga memuat hasil analisis uji instrumen, uji prasyarat, uji N-Gain, dan uji-t untuk mengetahui peningkatan serta perbedaan hasil keterampilan menulis Bahasa Arab siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Hasil penelitian tersebut kemudian dibahas untuk mengetahui sejauh mana penggunaan *Fill in the Blanks Game* dapat meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Arab siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Hasil uji instrumen dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Ringkasan Uji Instrumen**

Aspek Uji	Hasil Perhitungan	Keterangan
Validitas	20 butir soal <i>Fill in the Blanks Game</i> dinyatakan valid	Layak digunakan
Reliabilitas	$r_{11} = 0,616$	Reliabel, kategori cukup
Tingkat Kesukaran	17 butir mudah, 3 butir sedang, 0 butir sukar	Sebagian besar soal mudah
Daya Beda	14 butir jelek, 5 butir cukup, 1 butir baik	Bervariasi

Berdasarkan Tabel 1, instrumen penelitian telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda. Uji validitas menunjukkan bahwa 20 butir soal *Fill in the Blanks Game* valid. Nilai reliabilitas sebesar 0,616 menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi yang cukup sehingga dapat digunakan dalam penelitian. Adapun soal uraian berupa menyusun kata acak dan parafrase cerita dinilai menggunakan rubrik penskoran keterampilan menulis Bahasa Arab. Sebelum uji hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitas. Hasil uji prasyarat disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Ringkasan Uji Prasyarat Analisis**

Jenis Uji	Kelas/Data	Hasil	Kriteria	Kesimpulan
Normalitas	Kontrol	$\chi^2$ hitung = 0,88; $\chi^2$ tabel = 11,07	$0,88 < 11,07$	Normal
Normalitas	Eksperimen	$\chi^2$ hitung = 5,69; $\chi^2$ tabel = 11,07	$5,69 < 11,07$	Normal
Homogenitas	Pretest eksperimen dan kontrol	F hitung = 0,636; F tabel = 1,951	$0,636 < 1,951$	Homogen

Tabel 2 menunjukkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal serta memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dilanjutkan pada uji hipotesis menggunakan uji N-Gain dan uji-t.

Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal keterampilan menulis Bahasa Arab siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sama. Setelah diberikan perlakuan, terjadi peningkatan nilai pada kedua kelas. Ringkasan nilai pretest, posttest, dan N-Gain dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Ringkasan Nilai Pretest, Posttest, dan N-Gain**

Kelas	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-Gain	Kategori N-Gain
Eksperimen	54,81	86,77	0,707	Tinggi

Kontrol	55,23	70,81	0,348	Sedang
---------	-------	-------	-------	--------

Berdasarkan Tabel 3, nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 54,81 dan kelas kontrol sebesar 55,23. Setelah pembelajaran, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 86,77, sedangkan kelas kontrol meningkat menjadi 70,81. Hasil N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Fill in the Blanks Game memberikan peningkatan yang lebih besar dibandingkan metode konvensional.

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilakukan uji-t. Hasil perhitungan uji-t disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4. Ringkasan Hasil Uji-t**

$\Sigma$ Sampel	Dk	Taraf Signifikan	t hitung	t tabel	Keputusan
52	$(26 + 26) - 2 = 50$	5%	4,98	1,676	$H_0$ ditolak; $H_a$ diterima

Berdasarkan Tabel 4, nilai t hitung sebesar 4,98 lebih besar daripada t tabel sebesar 1,676 pada taraf signifikansi 5%. Karena t hitung > t tabel, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan metode Fill in the Blanks Game dan siswa yang diajar menggunakan metode konvensional.

Peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa Fill in the Blanks Game mampu membantu siswa memahami hubungan antara kosakata dan konteks kalimat. Ketika siswa diminta melengkapi bagian yang kosong dalam suatu teks, mereka tidak hanya mengingat kosakata yang telah dipelajari, tetapi juga berusaha memahami makna keseluruhan kalimat sebelum menentukan jawaban yang tepat. Proses tersebut secara tidak langsung melatih kemampuan berpikir kritis dan kemampuan berbahasa siswa dalam menulis Bahasa Arab.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan unsur permainan memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Dalam kegiatan pembelajaran, unsur permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa tidak merasa terbebani ketika harus menulis dalam Bahasa Arab. Suasana belajar yang menyenangkan tersebut berdampak pada meningkatnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Raharjo et al., 2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Permainan pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari (Doniyor & Nastarin, 2023). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, penggunaan permainan bahasa terbukti dapat membantu siswa meningkatkan penguasaan kosakata, pemahaman struktur bahasa, serta keterampilan berkomunikasi.

Penggunaan Fill in the Blanks Game membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan melengkapi cerita rumpang, menyusun kata, berdiskusi, dan memparafrase cerita. Kegiatan tersebut membantu siswa memahami kosakata, konteks kalimat, serta struktur Bahasa Arab secara bertahap. Hal ini sejalan dengan pembelajaran berbasis permainan yang mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran (Raharjo dkk., 2024).

Selain itu, pembelajaran menggunakan Fill in the Blanks Game sesuai dengan prinsip latihan terbimbing atau guided practice. Dalam latihan terbimbing, siswa diberikan bantuan berupa struktur

kalimat atau teks yang belum lengkap, kemudian diminta melengkapinya sesuai konteks. Kegiatan ini membantu siswa memahami pola bahasa sebelum mampu memproduksi kalimat secara mandiri (Lindström et al., 2020).

Hasil penelitian ini juga didukung oleh berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Permainan pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari (Doniyor & Nastarin, 2023; Raharjo et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, penggunaan permainan bahasa terbukti dapat membantu siswa meningkatkan penguasaan kosakata, pemahaman struktur bahasa, serta keterampilan berkomunikasi.

Kesamaan hasil penelitian ini dengan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Fill in the Blanks Game dapat menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Arab. Permainan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menggunakan kosakata dan struktur kalimat secara langsung dalam konteks yang bermakna. Oleh karena itu, metode ini layak dipertimbangkan oleh guru Bahasa Arab sebagai salah satu strategi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada jenjang SMP (Doniyor & Nastarin, 2023).

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Fill in the Blanks Game efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Arab siswa kelas VII SMP Al-Madina Wonosobo. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen dari 54,81 pada pretest menjadi 86,77 pada posttest. Nilai tersebut lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang meningkat dari 55,23 menjadi 70,81.

Hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai 0,707 dengan kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai 0,348 dengan kategori sedang. Selain itu, hasil uji-t menunjukkan bahwa  $t$  hitung sebesar 4,98 lebih besar daripada  $t$  tabel sebesar 1,676, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan Fill in the Blanks Game dan kelas yang menggunakan metode konvensional.

Metode Fill in the Blanks Game dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Arab, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Metode ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

### Saran

Guru Bahasa Arab diharapkan dapat menggunakan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan variatif, salah satunya melalui Fill in the Blanks Game, agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran keterampilan menulis. Siswa diharapkan lebih berani berlatih menulis Bahasa Arab, memahami kosakata, dan menyusun kalimat sederhana. Sekolah juga diharapkan dapat mendukung penggunaan metode pembelajaran inovatif dengan menyediakan media dan fasilitas pembelajaran yang sesuai. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan pada keterampilan Bahasa Arab lainnya, seperti membaca, berbicara, atau penguasaan kosakata.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. M., Hariyati, T., Pratiwi, M. Y., & Afifah, S. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapan Nya Dalam Penelitian. *Education Journal*, 2(2), 1–6.
- Arsyad, Azhar. (2019). Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daulay, N. (2024). Pengaruh Pembelajaran Konvensional Pada Materi Shalat Jama' dan Qosar. 2(2), 268–272.
- Doniyor, A., & Nastarin, I. (2023). The Role Of Innovation And Use Of Methods In English Teaching. *Journal of New Century Innovations*, 27(1), 61–63.

- Hermawan, Acep. (2018). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lindström, J., Allen, C., & Hommerberg, C. (2020). *Fill-in-the-Blank or Write an Original Sentence*. 1–31.
- Munawarah, M., & Zulkifli, Z. (2021). Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah al-Kitabah) dalam Bahasa Arab. *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 22–34. <https://doi.org/10.36915/la.v1i2.15>
- Mustofa, D. (2021). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab: Kemahiran Al-Kitâbah (Arabic Learning Strategy: Writing Skills). *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), 173–191. <https://doi.org/10.36915/la.v2i2.35>
- Raharjo, A. D., Putri, A. A., & Budi, H. R. (2024). The use of game-based learning to increase student engagement. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(3), 299–310. <https://doi.org/10.64014/hipkin-jer.v1i3.30>
- Suyitno, Imam. (2020). Pembelajaran Bahasa Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 9(2), 115–126.
- Tanzeh, A. (2011). *Metode Penelitian Praktis*. Sukses Offset.
- Wahyuni, Sri. (2021). Penggunaan Game Edukasi dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 45–53.
- Waruwu, M., Pu`at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>