

EFEKTIVITAS PERMAINAN TREASURE HUNT TERHADAP HASIL BELAJAR SANTRI TPA AL-IMAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB

Silma Afiya Naila Husna *¹

Nabella Dwi Maharani ²

Rizqi Maulidia Putri ³

Annisa Miftakhul Khasanah ⁴

Della Aulia Khoirul Nissa ⁵

Putri Rahma Suadah ⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Islam Negeri Raden Mas Said

*e-mail : silmaafiya@gmail.com¹, nabelladmaharani7@gmail.com², rizkymaulidiaputri@gmail.com³, annisakhasanah8@gmail.com⁴, khoirulnissa969@gmail.com⁵, putrisuadah939@gmail.com⁶

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas permainan Treasure Hunt dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab di TPA Mushola Al-Iman. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain one group pre-test post-test, di mana santri diberikan pre-test sebelum perlakuan dan post-test setelah perlakuan. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial untuk menentukan perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan metode. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test adalah 50,00 dengan standar deviasi 28,837, sedangkan rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 70,50 dengan standar deviasi 22,589. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data berdistribusi normal ($p > 0,05$), dan uji homogenitas menghasilkan nilai signifikansi 0,517, yang menunjukkan bahwa variansi antara kedua kelompok data adalah homogen. Hal ini memberikan dasar yang kuat untuk melanjutkan analisis lebih lanjut. Uji paired sample T-test menunjukkan perbedaan signifikan antara pre-test dan post-test dengan nilai $p < 0,05$, yang mengindikasikan bahwa penerapan permainan Treasure Hunt secara signifikan meningkatkan hasil belajar santri. Temuan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman santri dalam belajar bahasa Arab. Penelitian ini merekomendasikan penerapan metode serupa dalam konteks pembelajaran lainnya untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata kunci: Hasil belajar, Pembelajaran Bahasa Arab, Treasure Hunt

Abstract

This study aims to evaluate the effectiveness of the Treasure Hunt game in improving Arabic language learning outcomes. The method used was an experimental approach with a one-group pre-test post-test design, in which participants were given a pre-test before the treatment and a post-test afterward. The collected data were analyzed using descriptive and inferential statistics to determine the difference in learning outcomes before and after the method implementation. The analysis results showed that the average pre-test score was 50.00 with a standard deviation of 28.837, while the post-test average increased to 70.50 with a standard deviation of 22.589. The normality test using Shapiro-Wilk showed that the data were normally distributed ($p > 0.05$), and the homogeneity test yielded a significance value of 0.517, indicating that the variances between the two data sets were homogeneous. The paired sample t-test showed a significant difference between the pre-test and post-test scores ($p < 0.05$), indicating that the implementation of the Treasure Hunt game significantly improved learning outcomes. These findings suggest that game-based learning methods can enhance motivation and comprehension in Arabic language learning. This study recommends the application of similar methods in other learning contexts to create a more interactive and enjoyable learning environment.

Keyword: Arabic language Learning, Learning outcome, Treasure Hunt

PENDAHULUAN

Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) adalah lembaga Pendidikan luar sekolah (non formal), yang berjenis keagamaan. Oleh karenanya, muatan pengajarannya lebih menekankan aspek keagamaan dengan mengacu pada sumber utamanya, yaitu Al-Qur'an dan As-sunnah. Hal itu pun diatasi dan disesuaikan dengan taraf perkembangan anak, yaitu untuk kelompok

Taman Kanak-kanak Al-Qur'an (TKA) untuk anak usia 4-6 tahun, sedangkan Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) untuk anak usia 7-12 tahun (usia SD/MI) (Syaifullah et al., 2022). Dengan demikian, porsi pengajarannya terbatas pada pemberian bekal dasar pengetahuan, sikap dan ketrampilan keagamaan. Terutama untuk pengajaran tertentu yang kurang memungkinkan dapat tercapai secara tuntas melalui pendidikan sekolah mereka (pendidikan formal) dalam hal ini pengajaran bahasa Arab..

Melalui berbagai teknik, pendekatan, dan pengaturan pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman ditransfer dan diperoleh selama proses pembelajaran yang dinamis dan interaktif (Takdir & Sinjai, 2019). Siswa adalah peserta aktif dalam proses pembelajaran, dengan guru atau fasilitator yang berperan sebagai instruktur utama. Hal ini memerlukan berbagi pengetahuan, memahami konsep, dan mengembangkan keterampilan dalam situasi yang relevan. Guru memiliki peran penting dalam lingkungan belajar sebagai fasilitator, penggerak, dan pemandu (Maulidina et al., 2024). Mereka menciptakan dan mengatur sumber daya pendidikan sesuai dengan tahap perkembangan siswa dan tujuan pembelajaran. Untuk mengoptimalkan pemahaman siswa, strategi yang kreatif dan efisien digunakan, seperti pembelajaran berbasis proyek, teknik interaktif, dan pemanfaatan teknologi.

Proses pembelajaran adalah transformasi pengetahuan, informasi maupun materi dari guru kepada santri dengan bantuan alat ataupun media (Nawangwulan et al., 2022). Hasil belajar santri tidak jarang dikaitkan dengan permasalahan bagaimana santri belajar dalam memahami materi. Keterkaitan tersebut memunculkan kemungkinan adanya faktor yang berpengaruh, seperti pembelajaran yang kurang efektif ataupun santri belum memiliki motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada kualitas santri dalam memahami materi (Nova Ardiana & Didik Himmawan, 2023). Dalam pembelajaran bahasa Arab terdapat empat kemampuan yang harus dipelajari dan dikuasai oleh santri, kemampuan berbahasa secara konvensional dianggap meliputi empat jenis kemampuan, yakni kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Syaifullah, 2016). Untuk menguasai keempat keterampilan tersebut salah satu upaya yang harus ditempuh adalah dengan meningkatkan pemerolehan kosa kata bahasa Arab, karena hal itu sangat membantu hasil belajar dari keempat keterampilan berbahasa.

Berdasarkan studi awal pada santri TPA Mushola Al-Iman Gerjen, Pucangan, Kartasuro, pembelajaran bahasa Arab di tingkat Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) Mushola Al-Iman seringkali menghadapi masalah untuk mempertahankan minat santri. Materi bahasa Arab yang dianggap sulit dan metode pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan minat santri menurun. Selain itu, faktor-faktor lain seperti motivasi dan kualitas pembelajaran juga mempengaruhi hasil belajar santri. Kesulitan santri dalam memahami dan mengingat *mufrodat* bahasa Arab, serta kurangnya kesempatan untuk berlatih berbicara dan mendengarkan bahasa Arab, juga menjadi masalah yang perlu diatasi. Mengatasi masalah ini membutuhkan inovasi dalam pembelajaran. Maka dari itu, peneliti mencoba untuk menerapkan permainan *Treasure Hunt* dengan tujuan agar santri terlibat aktif dalam pembelajaran serta dapat menyelesaikan masalah secara bersama agar hasil belajar santri meningkat. Pembelajaran yang kreatif dan dinamis untuk meningkatkan pemahaman dan kemahiran bahasa Arab siswa adalah dengan menggunakan permainan dalam pengajaran bahasa (Uliyah & Isnawati, 2019). Pembelajaran ini menggabungkan elemen-elemen permainan-seperti tantangan, kompetisi, dan interaksi sosial-ke dalam proses pendidikan untuk memberikan suasana yang menyenangkan dan inspiratif bagi siswa. Permainan tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu siswa belajar lebih aktif dan tidak mudah bosan.

Treasure hunt (berburu harta karun) merupakan model yang berbasis game edukasi yang dilakukan secara berkelompok diluar ruangan (*outdoor*) atau di dalam ruangan (*indoor*). Permainan berburu harta karun yang menggunakan clue atau petunjuk dimana dibutuhkan kerja sama kelompok untuk memecahkan petunjuk tersebut (Hutomo, 2016). *Treasure Hunt* bisa menstimulasi kenaikan hasil belajar dan aktifitas santri karena santri terlibat dan antusias sehingga mendapat ilmu seperti saling menghargai dan meningkatkan kerjasama dalam suatu kelompok (Suryanti, 2022). Konsep ini melibatkan santri dalam sebuah petualangan di mana mereka harus menyelesaikan berbagai tantangan dan teka-teki yang berkaitan dengan *mufrodat*

bahasa Arab untuk menemukan "harta karun". Pendekatan ini tidak hanya memotivasi santri untuk belajar dengan cara yang interaktif dan kompetitif, tetapi juga membantu mereka memahami dan menginternalisasi materi bahasa Arab dengan cara yang lebih mendalam dan bermakna.

Permainan *Treasure Hunt* ini merupakan permainan yang menggugah, menantang dan dapat mendorong siswa untuk lebih termotivasi untuk belajar. Permainan yang membutuhkan kerjasama tim seperti *Treasure Hunt* mempunyai potensi yang sangat luar biasa untuk mentransfer pengetahuan dalam dunia pendidikan (Sulastris & Wasidi, 2019). Permainan ini juga dapat diterapkan dengan efektif dalam berbagai konteks pembelajaran. Penggunaan permainan *Treasure Hunt* dengan dibarengi permainan akan menuntut keaktifan santri melalui kerjasama dalam kelompok maupun keaktifan secara individu. Sehingga diharapkan hasil belajar dapat ditingkatkan. Oleh karena itu, diharapkan hasil pembelajaran akan meningkat. Penggunaan permainan yang menyenangkan dan mendorong interaksi santri akan mendorong keterlibatan kooperatif dalam kelompok belajar mereka dan antusias santri dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah Penelitian yang dilakukan oleh Rosmalah, Abd. Kadir, dan Ayurnita Eka Putri dengan judul Pengaruh Metode Permainan *Treasure Hunt* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Inpres 6/75 Biru (Rosmalah et al., 2023). Penelitian ini adalah penelitian eksperimen desain penelitian one group pretestposttest design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Inpres 6/75 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Data hasil penelitian diperoleh dengan memberikan tes hasil belajar IPS berupa Pretest dan Posttest. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa penggunaan metode permainan treasure hunt berpengaruh terhadap hasil belajar IPS santri kelas V SD Inpres 6/75 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Penulis menyarankan guru dapat mempertimbangkan metode permainan *Treasure Hunt* sebagai alternatif dalam meningkatkan hasil belajar IPS santri kelas V. Dengan menggunakan metode ini, diharapkan santri akan lebih tertarik dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Permainan ini dapat menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan santri dalam memahami materi.

Berdasarkan hasil penelaahan terhadap penelitian, dapat disimpulkan bahwa meskipun belum ditemukan penelitian yang secara spesifik membahas efektivitas permainan *Treasure Hunt* dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab santri di TPA Mushola Al-Iman, namun terdapat beberapa penelitian yang relevan dan dapat dijadikan sebagai referensi. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa permainan *Treasure Hunt* memiliki potensi yang baik dalam meningkatkan hasil belajar santri. Peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran di TPA Mushola Al-Iman perlu diinovasikan dengan menghadirkan penggunaan permainan *Treasure Hunt* dalam pembelajaran bahasa Arab. Hal ini dikarenakan perolehan hasil belajar sebelumnya yang belum optimal dan kelas yang sesuai dengan gaya belajar. Permainan *Treasure Hunt* diterapkan karena bahasa Arab kurang familier bagi santri sehingga diperlukan cara penyampaian yang menarik.

METODE

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Digunakannya pendekatan kuantitatif guna mendapatkan hasil yang berbentuk suatu data di lapangan yang bertempat di TPA Mushola Al-Iman Gerjen, Pucangan, Kartasuro juga untuk mengetahui pengaruh sesuatu antara variabel bebas dengan variabel terikat (Kristanto, 2018). Melalui metode ini peneliti melakukan perlakuan khusus atau treatment kepada santri TPA Mushola Al-Iman pada pembelajaran Bahasa Arab dengan menerapkan pembelajaran menggunakan permainan *Treasure Hunt*.

Penelitian ini dilaksanakan di TPA Mushola Al-Iman Gerjen, Pucangan, Kartasuro. Rancangan penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan model pra eksperimen *one group pre-test design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan (Sugiyono, 2015). Pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* sesudah diberi perlakuan (Nisa, 2022). Dengan demikian hasil

perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui adanya efektivitas penggunaan permainan *Treasure Hunt* terhadap hasil belajar santri pada mata pelajaran bahasa arab santri TPA Mushola Al-Iman. Adapun Subjek dalam penelitian ini ialah seluruh santri TPA Mushola Al-Iman. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang partisipasi anak dalam proses belajar pada kemampuan berhitung.

Agar mendapatkan hasil penelitian yang signifikan maka perlu melalui beberapa tahapan teknik analisis data yaitu: pertama, menentukan nilai mean dari hasil soal *pre-test* dan *post-test*. Kedua, melakukan uji normalitas dengan memanfaatkan teori Saphiro Wilk. Ketiga, melakukan uji homogenitas. Keempat, melakukan pengujian hipotesis menggunakan uji paired sampel *T-Test*. Kelima, menelaah olahan data yang telah dihasilkan sebelumnya dengan menyesuaikan dengan persyaratan yang ada, yaitu jika $\text{Sign. } < \alpha (0.05)$ maka sebuah penelitian ini perbedaan yang signifikan dari tes yang telah dilakukan. Namun jika hasilnya sebaliknya, maka penelitian ini tidak signifikan atau dapat diartikan penelitian ini tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar bahasa arab menggunakan permainan *treasure hunt* pada data *pre-test* dan *post-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian sebanyak 2 kali dengan frekuensi 2 kali dalam seminggu. Hal ini dilakukan guna melihat akibat suatu perlakuan khusus terhadap suatu faktor yang ingin peneliti uji. Pada tema materi pembelajaran أعضاء جسم، indikator pencapaian kompetensi peserta didik diantaranya mampu menyebutkan minimal 10 nama anggota tubuh dengan tepat dalam Bahasa Arab, melafalkan mufrodad tentang anggota tubuh dalam Bahasa Arab dengan intonasi yang benar, melafalkan bacaan-bacaan Bahasa Arab dengan intonasi yang benar, menjawab pertanyaan seputar anggota tubuh dalam Bahasa Arab dan mampu menentukan kartu kata yang tepat sesuai dengan gambar anggota tubuh yang ditentukan.

Pada pertemuan pertama, peneliti melakukan *pre-test* setelah melaksanakan pembelajaran seperti biasa tanpa suatu perlakuan khusus. Pada pertemuan terakhir, peneliti kembali melakukan tes dalam bentuk *post-test* setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan *Treasure Hunt*. Saat penerapan permainan *Treasure Hunt* (berburu harta karun) di lapangan yaitu di TPA Mufhola Al-Iman, pembelajaran berjalan dengan sangat baik. Terlihat saat pertama kalinya peneliti menerapkan permainan ini di kelas, mereka langsung sangat antusias juga bersemangat untuk mengikuti alur yang telah disiapkan. Mereka tertarik dengan pembelajaran menggunakan permainan *Treasure Hunt* yang diterapkan oleh penelitian ini dikarenakan mereka ikut andil didalamnya, permainan ini membuat mereka mempunyai kegiatan yang aktif namun tetap terarah dalam pembelajaran Bahasa Arab. Sebelum memulai bermain, peneliti memaparkan langkah-langkah yang harus dikerjakan oleh peserta didik.

Treasure Hunt (Berburu Harta Karun) merupakan salah satu pembelajaran berkelompok yang menekankan pentingnya kerja sama yang sangat tinggi (Nuha, 2018). Dalam pelaksanaan pembelajaran ini memungkinkan guru untuk mengintegrasikan permainan edukatif yang menyenangkan dalam proses belajar. Selain itu, juga mendorong santri untuk lebih aktif dalam pembelajaran. *Treasure Hunt* atau yang diartikan dengan arti berburu harta karun adalah merupakan cara belajar Bahasa Arab melalui permainan (Auliannisa et al., 2023). Dalam permainan ini, pemain menggunakan petunjuk untuk menemukan barang tersembunyi di suatu tempat. Game ini dapat dimainkan di berbagai tempat, kapan saja, dan oleh siapa saja.

Untuk mengetahui di mana letak cache (benda tersembunyi), perlu dibuat petunjuk yang dapat memandu pemain pemburu harta karun untuk menemukan cache (benda tersembunyi) (Nuha, 2018). Kemudian guru membuat petunjuk dalam permainan berburu harta karun yang digunakan dalam tugas belajar Bahasa Arab. Cache (item tersembunyi) tersebut kemudian diburu dan dicari oleh pemain atau hunter. Jika pemburu berhasil menemukan cache, langkah selanjutnya adalah membuka cache. Isi cache biasanya berupa kertas atau buku kecil, kemudian kita membaca isi yang tertulis di dalamnya dan menjalankan tugas-tugas perintah yang tertera di dalamnya. Saat pemburu berhasil menyelesaikan tugas di cache. Langkah selanjutnya adalah

pemburu bersembunyi kembali di lokasi aslinya, sama seperti pemburu menemukannya. Hal ini penting karena nantinya juga akan ada pemburu dari kelompok lain yang mencarinya

Treasure Hunt atau pemburuan Harta Karun ini murni permainan, biasanya digunakan dalam permainan yang membutuhkan pemain aktif (Sulastri & Wasidi, 2019). Oleh karena itu, jika *Treasure Hunt* ini akan digunakan dalam pembelajaran sebaiknya dimodifikasi agar selalu sinkron dengan tujuan kurikulum pembelajaran Bahasa Arab. Maka dari itu, sebelum melaksanakan pembelajaran guru dianjurkan untuk mengikuti tahapan-tahapan berikut:

1. Santri dibagi menjadi beberapa kelompok, yang mana setiap kelompok dapat berjumlah empat sampai lima orang.
2. Setelah terbentuk beberapa kelompok, selanjutnya pelaksana yaitu guru membuat aturan dan cara kerja permainan *Treasure Hunt* ini agar selaras dengan materi pembelajaran Bahasa Arab.
3. Guru menentukan lokasi permainan berburu harta karun yang tentunya tidak jauh dari ruang kelas dalam proses pembelajaran. Lokasi yang dipilih bisa di dalam atau di luar kelas.
4. Setelah lokasi ditentukan, guru memilih suatu tempat tersembunyi untuk menyimpan cache (benda tersembunyi). Isi cache tersebut dapat berupa lembaran-lembaran kertas yang memuat mufrodat, atau bahkan soal penilaian khusus dalam bahasa Arab, di mana para pemburu (pemain) akan menjawab soal-soal tersebut.
5. Guru menempatkan materi pembelajaran di setiap cache yang diburu oleh semua santri, dan memberikan instruksi yang harus diselesaikan setelah cache ditemukan.
6. Guru menyusun petunjuk yang akan digunakan oleh santri sebagai pemburu untuk menemukan cache tersembunyi. Dalam setiap kelompok, peserta didik harus bekerja sama untuk menemukan lokasi cache yang tersembunyi dengan menggunakan petunjuk yang diberikan oleh guru tadi.
7. Cara bermain *Treasure Hunt* (berburu harta karun) dilakukan secara berurutan, di mana satu kelompok bergerak maju terlebih dahulu. Setelah kelompok tersebut berhasil lewat dari posisi pertama dan mencapai posisi kedua, baru kelompok berikutnya dapat mulai beraksi. Hal ini dilakukan untuk menghindari pengungkapan informasi tentang lokasi cache tempat item yang dicari disembunyikan.
8. Bermain *Treasure Hunt* sebagai metode belajar Bahasa Arab sangat menyenangkan. Permainan ini biasanya dibagi menjadi beberapa pos berdasarkan waktu yang tersedia.

Media yang digunakan dalam permainan *Treasure Hunt* sangat mudah ditemukan dan sederhana dalam pembuatannya. Media ini dirancang dengan bahan utama berupa kertas, yang efisien, praktis, ringan, dan mudah dilipat, sehingga pemain dapat dengan mudah membawanya. Kertas tersebut berisi materi Bahasa Arab serta evaluasi terkait tema **أَعْضَاءُ جِسْمٍ**, dan dihias dengan warna serta gambar yang menarik untuk memikat perhatian peserta didik. Karena bahan dan proses pembuatannya yang sederhana, guru dapat dengan mudah membuat media ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Meskipun kegiatan pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan namun model pembelajaran ini tidak mengenyampingkan tujuan dari pembelajaran kosakata bahasa Arab (Alam & Khotimah, 2021). Hal ini relevan dengan definisi metode permainan yang diungkapkan oleh (Parihin, 2023) yaitu pendekatan yang melibatkan interaksi aktif, kolaborasi, dan kegiatan yang bersifat menyenangkan, sehingga dapat membantu siswa lebih terlibat dan bersemangat dalam proses pembelajaran tanpa mengabaikan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, Sehingga pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan Game Arabic Treasure Hunt ini mampu mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran kosakata bahasa Arab.

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang diambil dari 20 santri TPA Mushola Al-Iman dalam pembelajaran bahasa Arab menggunakan permainan *Treasure Hunt*, ditemukan data sebagai berikut.

Table 1. Hasil *pre-test* dan *post-test* santri TPA Mushola Al-Iman

No	Nama	Pre-test	Post-test
1	Adrian	70	80
2	Alfaro	20	50

3	Alisha	35	50
4	Allya	55	50
5	Arkan	15	35
6	Azzra	100	100
7	Danesh	95	100
8	Dhafin	90	95
9	Fadhil	90	95
10	Fikri	70	90
11	Gibran	5	45
12	Hafiz	55	90
13	Hana	30	65
14	Mafia	25	30
15	Nanda	10	70
16	Naya	35	65
17	Putri	50	55
18	Sabrina	50	90
19	Shafa	50	90
20	Zahra	50	65

Uji analisis descriptive statistics digunakan untuk menggambarkan kondisi data secara umum (Nasution, 2017). Uji analisis descriptive statistics yang digunakan adalah nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata (mean), dan standar deviasi. Berikut adalah hasil uji analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini

Table 2. Hasil analisis menggunakan descriptive statistics

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
pre test	20	50,00	28,837	5	100
post test	20	70,50	22,589	30	100

Sumber: Data diolah dengan SPSS, 2023

Berdasarkan analisis uji descriptive statistics dengan menggunakan SPSS dapat ditemukan adanya Hasil nilai *pre-test* memiliki nilai minimum sebesar 5 yaitu oleh Gibran dan nilai maksimum sebesar 100 yang dipegang oleh Azzra. Untuk nilai rata-rata (mean) yang didapat sebesar 50,00 dan standar deviasi sebesar 28,837. Data ini menunjukkan bahwa secara rata-rata (mean) Hasil nilai *pre-test* sedang berada pada nilai dibawah ketuntasan tujuan pembelajaran. Sedangkan nilai maksimum yang diperoleh dari hasil *post-test* adalah sebesar 100 oleh Azzra dan Danesh dan nilai minimum yang didapat adalah sebesar 30 oleh Mafia. Nilai rata-rata (mean) hasil *post-test* adalah sebesar 70,50 dan standar deviasi sebesar 22,589. Artinya, nilai santri meningkat dan memberikan perbedaan yang signifikan.

Untuk menentukan uji hipotesis yang akan digunakan, perlu dilakukan uji normalitas terlebih dahulu. Uji normalitas ini berfungsi untuk mengetahui data hasil perhitungan berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, uji normalitas yang digunakan adalah uji Saphiro Wilk. Uji ini digunakan karena sampel yang digunakan dalam penelitian ini hanya berjumlah 20, yang mana kurang dari 50. Kriteria penilaian uji Saphiro Wilk adalah apabila nilai signifikansi >0,05, maka data penelitian berdistribusi normal. Dan apabila nilai signifikansi <0,05, maka data penelitian berdistribusi tidak normal. Hipotesis penelitian ini adalah apakah ada perbedaan signifikan antara hasil belajar bahasa arab menggunakan permainan *Treasure Hunt* pada data *pre-test* dan *post-test*. Maka, uji normalitas akan dilakukan pada data hasil *pre-test* dan *post-test*. Berikut adalah hasil uji normalitasnya.

Table 3. Hasil uji normalitas

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil	pre test	,131	20	,200*	,949	20	,355
	post test	,206	20	,026	,918	20	,090

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Data diolah dengan SPSS, 2023

Dari data hasil uji normalitas, maka diketahui nilai signifikansi untuk data hasil nilai *pre-test* adalah sebesar 0,355 yang diperoleh yakni > 0,05. Dan nilai signifikansi untuk data hasil nilai *post-test* sebesar 0,090 > 0,05. Artinya, data kedua kelompok tersebut sudah berdistribusi normal, karena memiliki nilai lebih besar dari nilai kriteria yang ditetapkan. Setelah uji normalitas, data nilai hasil *pre-test* dan *post-test* diuji menggunakan uji homogenitas.

Uji homogenitas ini digunakan untuk pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua kelompok atau lebih (Usmadi, 2020). Uji homogenitas pada data hasil *pre-test* dan *post-test*. Taraf signifikan yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Uji homogenitas dalam penelitian menggunakan program SPSS. Ketentuan pengujian : jika nilai signifikansi /P-value/ Sig. < 0,05 maka data heterogen. Jika nilai signifikansi / P-value/ Sig. > 0,05 maka data homogen.

Table 2. Hasil analisis menggunakan uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	,428	1	38	,517
	Based on Median	,430	1	38	,516
	Based on Median and with adjusted df	,430	1	32,103	,516
	Based on trimmed mean	,431	1	38	,515

Sumber: Data diolah dengan SPSS, 2023

Dalam analisis uji homogenitas data nilai hasil *pre-test* dan *post-test* ditemukan nilai sig based on mean sebesar 0,517 yang mana sig > 0,05, maka data kedua kelompok tersebut homogen, karena memiliki nilai lebih besar dari nilai kriteria yang ditetapkan. Maka, dari hasil uji normalitas dan homogenitas, uji hipotesis yang akan digunakan adalah uji paired sample *T-test*.

Uji paired sample *T-test*, juga dikenal sebagai uji t-test berpasangan, adalah suatu metode statistik yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua sampel terkait yang diambil dari subjek yang sama (Syafriani et al., 2023). Variabel dependen dalam penelitian ini memiliki dua variabel yaitu sebelum dan sesudah. Oleh sebab itu, dilakukan pengujian dengan uji beda rata-rata untuk dua sampel berpasangan (paired sample t-test). Model uji beda ini digunakan untuk menganalisis model penelitian *pre-post* dan *post-test*.

Pendoman pengambilan keputusan dalam uji paired sample t-test berdasarkan nilai signifikansi (Sig). Hasil output SPSS, kriteria pengujian hasil hipotesis adalah sebagai berikut : Jika Nilai Sign.> α (0.05) maka H0 Ditolak Jika Nilai Sign. < α (0.05) maka H1 Diterima.

Hipotesis :

H1 : Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar bahasa arab menggunakan permainan *Treasure Hunt* pada data *pre-test* dan *post-test*.

H0 : Tidak Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar bahasa arab menggunakan permainan *Treasure Hunt* pada data *pre-test* dan *post-test*.

Table 2. Hasil analisis menggunakan paired sample t test

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pre test	50,00	20	28,837	6,448
post test	70,50	20	22,589	5,051

Sumber: Data diolah dengan SPSS, 2023

Berdasarkan analisis uji paired sample *T-test* dengan menggunakan SPSS dapat ditemukan adanya perbedaan rata-rata pada hasil *pre-test* dan *post-test*. Pada hasil *pre-test*, rata-ratanya adalah 50,00. Sementara pada hasil *post-test*, nilai santri meningkat dan memberikan perbedaan yang signifikan. Rata-rata pada hasil posttest adalah 70,50.

Table 3. Hasil uji korelasi

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pre test & post test	20	,798	,000

Sumber: Data

diolah dengan SPSS, 2023

Dalam analisis korelasi antara hasil *pre-test* dan *post-test* ditemukan nilai sig sebesar 0,000 yang mana sig < 0,05, maka ada hubungan antara variable *pre-test* dengan variable *post-test*.

Table 4. Hasil uji beda menggunakan paired sample t test

Paired Samples Test

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pre test - post test	-20,500	17,389	3,888	-28,638	12,362	-5,272	19	,000

Sumber: Data diolah dengan SPSS, 2023

Berdasarkan dari data analisis diatas, didapati bahwa nilai sig : 0,000 < 0,05 yang mana H1 diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar bahasa arab menggunakan permainan *Treasure Hunt* pada data *pre-test* dan *post-test*. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa penggunaan permainan *Treasure Hunt* pada mata pelajaran bahasa arab efektif meningkatkan hasil belajar santri TPA Mushola Al-Iman.

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan permainan *Treasure Hunt*, penulis menemukan adanya perbedaan pengetahuan, antusias santri, dan semangat belajar mereka. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dengan kami, ada beberapa santri yang belum mengetahui Bahasa Arab anggota tubuh dan ada beberapa santri yang sudah mengetahui, bahkan menghafalnya. Sehingga, penggunaan permainan ini adalah pengalaman yang pertama bagi santri-santri TPA Mushola Al-Iman. Selain itu, pada analisis hasil *pre-test* dan *post-test* santri menunjukkan hasil yang positif, yaitu adanya perbedaan signifikan yang dapat menunjukkan keefektifan penggunaan game *Treasure Hunt* pada pembelajaran anggota tubuh dalam Bahasa Arab. Hasil penelitian ini pun sejalan dengan (Alam & Khotimah, 2021) yang menyimpulkan penerapan *Treasure Hunt* ini dapat menambah semangat serta minat belajar peserta didik yang terlihat pada hasil evaluasi belajar peserta didik yang mengalami peningkatan, yang mana persentase kelulusan peserta didik pada penelitian ini mencapai 88,09%.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas permainan *Treasure Hunt* dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab di TPA Mushola Al-Iman. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai pre-test memiliki rata-rata 50,00 dengan standar deviasi 28,837, sedangkan nilai post-test meningkat menjadi rata-rata 70,50 dengan standar deviasi 22,589. Peningkatan ini menunjukkan adanya kemajuan yang signifikan dalam pemahaman santri terhadap materi yang diajarkan.

Uji normalitas yang dilakukan dengan metode Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk pre-test adalah 0,355 dan untuk post-test adalah 0,090, keduanya lebih besar dari 0,05, yang menandakan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas menghasilkan nilai signifikansi 0,517, yang juga lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa variansi antara kedua kelompok data adalah homogen. Hal ini memberikan dasar yang kuat untuk melanjutkan analisis lebih lanjut menggunakan uji hipotesis.

Uji paired sample T-test menunjukkan nilai signifikansi (p -value) $< 0,05$, yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *Treasure Hunt* secara efektif meningkatkan hasil belajar bahasa Arab santri. Penelitian ini merekomendasikan penerapan metode pembelajaran berbasis permainan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Jadi hasil yang diperoleh dilapangan terhadap pelaksanaan pembelajaran berbasis penggunaan permainan *Treasure Hunt*, menunjukan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran sangat penting untuk dikembangkan dalam mengatasi permasalahan, yang dikembangkan TPA Mushola Al-Iman adalah penggunaan permainan dalam pembelajaran Bahasa Arab berupa *Treasure Hunt*. Hasil pengembangan penggunaan permainan yang dikembangkan dalam mengatasi permasalahan santri pada TPA Mushola Al-Iman membutuhkan pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk meningkatkan semangat mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Penerapan penggunaan permainan *Treasure Hunt* pada pembelajaran Bahasa Arab yang penulis usulkan untuk memenuhi tugas akhir semester 5 yaitu pada mata kuliah Insha 'Ilmi yang dimana penelitian dilaksanakan di TPA Mushola Al-Iman, Gerjen, Pucangan, Kartasura menunjukkan hasil yang positif. Santri merasa senang dan bersemangat dalam penerapan menggunakan permainan tersebut. Selain itu, berdasarkan hasil analisis *pre-test* dan *post-test*, penggunaan permainan *Treasure Hunt* disimpulkan berhasil meningkatkan hasil belajar santri di TPA Mushola Al-Iman tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, A., & Khotimah, K. (2021). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Game Arabic Treasure Hunter. *MUHIBBUL ARABIYAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 58-77. <https://doi.org/10.35719/pba.v1i1.9>
- Auliannisa, T., Nursyamsiah, N., & Sopian, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Treasure Hunt guna Meningkatkan Keterampilan Berbicara Arab Peserta Didik. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(3), 456-469. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i3.2127>
- Hutomo, R. S. (2016). *PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR EKONOMI DENGAN METODE TREASURE HUNT PADA SISWA KELAS X PM 2 DI SMK NEGERI 1 PENGASIH TAHUN AJARAN 2015/2016. August.*
- Kristanto, V. h. (2018). *Metodologi penelitian : pedoman penulisan karya ilmiah (KTI)*. Deepublish.
- Maulidina, D. M., Pratiwi, D. A., Aslamiah, A., Salma, S., Latifatunnisa, L., Nugroho, I. E. P., Apriliani, E. D. N., & Syarifudin, A. (2024). Peran Sekolah dan Guru Penggerak dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di SDN Sungai Andai 3. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(2), 1118-1130. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i2.339>
- Nasution, L. M. (2017). STATISTIK DESKRIPTIF. *Jurnal Hikmah*, 14(21), 49-55. <https://doi.org/10.1021/ja01626a006>
- Nawangwulan, M. D., Anggraeni, R. N., Bahiyah, K., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media Interaktif Spin Game dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin dalam Islam

- di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10884–10890.
- Nisa, L. K. (2022). *Pengaruh Model Kooperatif Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI NU Tarsyidut Thullab - Penelitian BAB III*. 40–53. [http://repository.iainkudus.ac.id/6872/6/06.BAB III.pdf](http://repository.iainkudus.ac.id/6872/6/06.BAB%20III.pdf)
- Nova Ardiana, & Didik Himmawan. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Media Smart Spinner Di SDN 1 Kedokanbunder. *Quality : Journal Of Education, Arabic And Islamic Studies*, 1(1), 8–14. <https://doi.org/10.58355/qwt.v1i1.11>
- Nuha, U. (2018). Permainan Treasure Hunt sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab. *TARBIYA ISLAMIA : Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 7(2), 256. <https://doi.org/10.36815/tarbiya.v7i2.230>
- Parihin. (2023). Penggunaan Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Siswa Kelas XI MQNH Putri. *Jurnal Matluba: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 1(2), 136–150.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan* (pp. 47–281).
- Sulastri, A., & Wasidi. (2019). Penerapan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Prestasi Belajar (Studi Pada Mata Pelajaran IPS Siswa kelas IV SD Gugus 2 Bengkulu Utara) Tahun 2019. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Suryanti, Y. . M. A. . & S. T. (2022). PENGGUNAAN METODE TREASURE HUNT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS PADA MATERI PENGARUH KEGIATAN EKONOMI TERHADAP KESEJAHTERAAN MASYARAKAT (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V SDN Cipunagara Kecamatan Wado Kabupaten Sumedang Tahun. *Sebelas April Elementary Education*, 1(1), 39–47. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/saee>
- Syafriani, D., Darmana, A., Syuhada, F. A., & Sari, D. P. (2023). Buku Ajar Statistik Uji Beda Untuk Penelitian Pendidikan (Cara Dan Pengolahannya Dengan SPSS). *Cv.Eureka Media Aksara*, 1–50.
- Syaifullah, M. (2016). Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Santri TPA Al-Barokah Hadimulyo Timur Metro Pusat. *At Ta'Dib*, 11(2). <https://doi.org/10.21111/at-tadib.v11i2.781>
- Syaifullah, M., Izzah, N., & Fidani, R. (2022). Pendampingan Majelis Pembina (MABIN) TPQ Annahdliyah Kota Metro dalam Beraktualisasi dan Berkontribusi Terhadap Pendidikan di Pemerintahan Kota Metro Lampung. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 95–103. <https://doi.org/10.30997/ejpm.v3i2.6073>
- Takdir, & Sinjai, I. A. I. M. (2019). Metodologi pembelajaran bahasa arab (analisis pendekatan quantum). *NASKHI Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 1(1), 1–7.
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 7(1), 31. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>