

'Dari Permainan ke Pembelajaran': Meningkatkan Kemampuan Menulis Bahasa Arab melalui Scattergories Game

Sitta Latifah Khoerunnisa *¹
Rifqi Aulia Rahman ²
Mukromin ³

^{1,2,3} Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Jawa Tengah, Indonesia
*e-mail: sitta.ltf@gmail.com¹, rifqiaulia@unsiq.ac.id², mukromin@unsiq.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas metode Scattergories Game dalam meningkatkan keterampilan menulis (maharah al-kitabah) siswa kelas VIII di MTs Ma'arif Tieng tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen tipe non-equivalent control group. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas: kelas eksperimen (34 siswa) yang diberi perlakuan dengan metode Scattergories Game, dan kelas kontrol (37 siswa) yang diajar menggunakan metode konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest, kemudian dianalisis dengan uji-t dan perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen, dengan rata-rata skor posttest sebesar 78,41 dan nilai N-Gain sebesar 0,427 (kategori sedang). Sementara itu, kelas kontrol memperoleh rata-rata 71,62 dengan N-Gain sebesar 0,322. Hasil uji-t menunjukkan bahwa $t_{hitung} (3,355) > t_{tabel} (2,000)$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Temuan ini menunjukkan bahwa metode Scattergories Game efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, serta memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan menulis dalam bahasa Arab. Metode ini dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran dalam pengembangan keterampilan berbahasa Arab di tingkat pendidikan menengah.

Kata kunci: Metode Pembelajaran, permainan, Scattergories Game, Maharah Kitabah

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of the Scattergories Game method in improving Arabic writing skills (maharah al-kitabah) among Grade VIII students at MTs Ma'arif Tieng in the 2024/2025 academic year. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a non-equivalent control group. The subjects were divided into two classes: an experimental class (34 students) taught using the Scattergories Game, and a control class (37 students) taught through conventional methods. Data were collected through pretest and posttest assessments and analyzed using t-test and N-Gain calculations. The findings revealed a significant improvement in the experimental class, with an average posttest score of 78.41 and an N-Gain score of 0.427 (moderate category), while the control class achieved an average of 71.62 and an N-Gain of 0.322. The t-test result ($t_h = 3.355 > t_t = 2.000$) confirmed a significant difference between the two groups. These results indicate that the Scattergories Game method effectively fosters an active and enjoyable learning environment, contributing positively to students' Arabic writing proficiency and offering a promising alternative for writing instruction in language classrooms.

Keywords: Learning Method, games, Scattergories Game, Maharah Kitabah

PENDAHULUAN

Bahasa Arab memiliki posisi strategis dalam pendidikan Islam karena merupakan bahasa Al-Qur'an, hadits, serta berbagai literatur keislaman klasik dan modern. Di Indonesia, pembelajaran bahasa Arab menjadi ciri khas institusi pendidikan keagamaan, khususnya di madrasah, sebagaimana diamanatkan dalam KMA No. 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab. Salah satu keterampilan penting dalam pembelajaran bahasa Arab adalah keterampilan menulis (maharah al-kitabah), yang tidak hanya menuntut penguasaan struktur bahasa dan kosakata, tetapi juga kemampuan berpikir logis dan komunikatif dalam menyusun wacana tertulis (Fadlil & Saad, 2020).

Namun, kenyataannya, keterampilan menulis masih menjadi tantangan bagi siswa di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs). Penelitian Alawiyah (2022) menunjukkan bahwa sebagian besar siswa MTs mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide secara tertulis dalam bahasa Arab karena lemahnya penguasaan gramatikal dan keterbatasan kosakata. Permasalahan ini

diperkuat oleh hasil observasi di MTs Ma'arif Tieng, yang mengungkapkan bahwa banyak siswa kelas VIII kesulitan dalam menyusun kalimat Arab yang benar, serta menunjukkan rasa kurang percaya diri saat diminta menulis. Guru bahasa Arab juga menilai bahwa dominasi metode ceramah, kurangnya variasi pendekatan, dan minimnya aktivitas berbasis partisipatif turut memperparah rendahnya keterampilan menulis siswa.

Beberapa inovasi pembelajaran telah dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, salah satunya melalui metode permainan edukatif. Dalam konteks bahasa asing, metode berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan motivasi, keaktifan belajar, dan penguasaan kosakata (Yuliansyah & Rozani, 2018). Metode Scattergories Game, misalnya, merupakan permainan berbasis kategori dan huruf awal yang dirancang untuk mendorong siswa berpikir cepat, memilih kata yang tepat, dan menyusunnya dalam struktur kalimat yang benar. Penelitian Putri (2023) menemukan bahwa permainan ini efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata dan kecepatan berpikir dalam pembelajaran bahasa Inggris. Namun, studi yang menguji efektivitas Scattergories Game secara spesifik dalam konteks pengembangan maharah al-kitabah bahasa Arab masih sangat terbatas.

Dengan demikian, terdapat celah riset yang perlu dijawab, yaitu mengkaji efektivitas metode Scattergories Game dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab di tingkat MTs. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode tersebut dalam proses pembelajaran, menilai efektivitasnya dalam meningkatkan maharah al-kitabah siswa, serta menganalisis perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan metode Scattergories Game dan metode konvensional. Temuan dari studi ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan model pembelajaran bahasa Arab yang lebih interaktif dan berbasis partisipasi aktif siswa.

METODE

Desain dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-experiment*, yakni desain eksperimen semu bertipe *non-equivalent control group design*. Desain ini melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak tetapi telah ditetapkan secara alami di lingkungan sekolah. Satu kelompok dijadikan sebagai kelas eksperimen yang menerima perlakuan berupa metode *Scattergories Game*, sedangkan kelompok lainnya berfungsi sebagai kelas kontrol yang diajar menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Penelitian dilaksanakan di MTs Ma'arif Tieng, Kecamatan Kejajar, Kabupaten Wonosobo. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada temuan awal bahwa pembelajaran bahasa Arab di sekolah tersebut belum optimal, khususnya dalam aspek keterampilan menulis siswa.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Ma'arif Tieng tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari dua rombongan belajar, yaitu kelas VIII A dan VIII B. Kelas VIII A ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 34 siswa, sementara kelas VIII B sebagai kelompok kontrol dengan jumlah 37 siswa. Kedua kelas memiliki karakteristik dan kemampuan awal yang relatif setara berdasarkan hasil pretest, sehingga layak untuk dibandingkan dalam desain eksperimen.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tulis yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Tes ini dirancang untuk mengukur keterampilan menulis (*maharah al-kitabah*) siswa dalam menyusun kalimat bahasa Arab berdasarkan tema dan struktur yang ditentukan. Soal tes terdiri dari 10 butir perintah menulis kalimat lebih dari tiga kata. Tes diberikan kepada kedua kelompok baik sebelum (*pretest*) maupun setelah (*posttest*) perlakuan dilakukan.

Selain tes, peneliti juga menggunakan dokumentasi berupa RPP, materi ajar, dan lembar kerja siswa (LKS), serta wawancara dengan guru dan siswa untuk mendukung validitas data. Validitas dan reliabilitas instrumen telah diuji menggunakan uji *point biserial* dan rumus Alpha Cronbach untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan benar-benar sahih dan konsisten.

Prosedur Intervensi

Intervensi dilakukan dengan menerapkan metode *Scattergories Game* di kelas eksperimen selama beberapa pertemuan. Setiap sesi pembelajaran terdiri atas beberapa tahap, yaitu: pembukaan, penjelasan aturan permainan, pelaksanaan permainan dengan kategori dan huruf Arab tertentu, penilaian kelompok, diskusi, dan refleksi. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan diminta menulis kalimat bahasa Arab sesuai kategori yang diberikan dengan menggunakan kata yang berawalan huruf tertentu. Sementara itu, kelas kontrol menjalani pembelajaran seperti biasa, menggunakan metode ceramah dan latihan soal tertulis melalui LKS tanpa penggunaan permainan.

Teknik Analisis Data

Data hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan dua teknik statistik utama, adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Uji N-Gain untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar masing-masing kelompok, dengan kategori interpretasi: tinggi ($g > 0,7$), sedang ($0,3 < g < 0,7$), dan rendah ($g < 0,3$).
2. Uji-t digunakan untuk menguji hipotesis, yakni apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *posttest* siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dan 1%.

Analisis ini dilakukan dengan bantuan kalkulasi manual serta pemeriksaan ulang untuk memastikan akurasi hasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

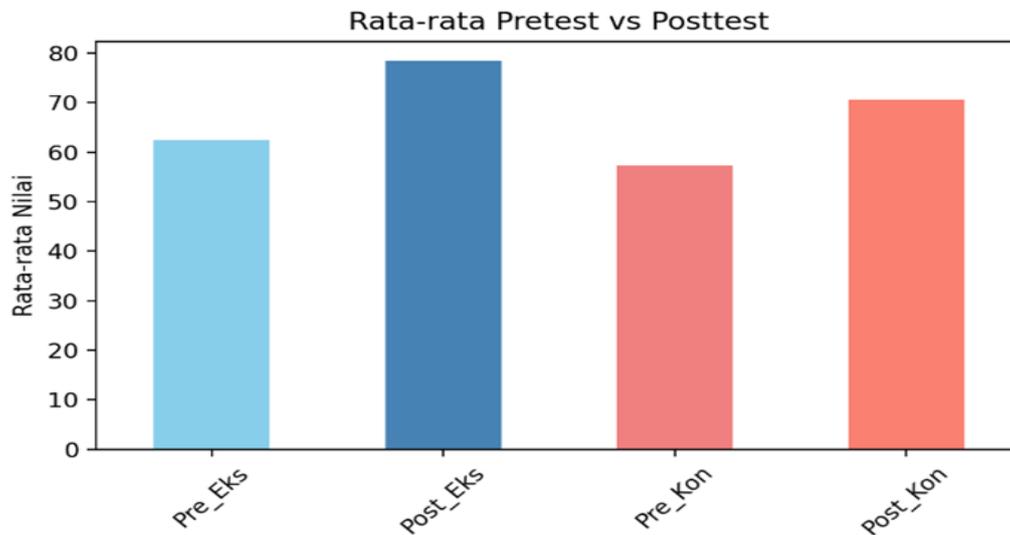
1. Hasil Pretest dan Posttest

Sebelum melakukan intervensi, dilakukan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal keterampilan menulis (*maharah al-kitabah*) siswa. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa rata-rata nilai keterampilan menulis siswa di kelas eksperimen adalah 62,35, sementara kelas kontrol memiliki nilai rata-rata *pretest* 58,16. Perbedaan ini tidak terlalu besar, namun tetap menunjukkan adanya perbedaan kemampuan awal antara kedua kelas.

Setelah perlakuan diberikan, yaitu dengan menerapkan metode *Scattergories Game* pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol, hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kedua kelompok. Rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen meningkat menjadi 78,41, sedangkan pada kelas kontrol meningkat menjadi 71,62. Hal ini menunjukkan bahwa kedua metode pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan menulis siswa, namun kelas eksperimen yang menggunakan metode *Scattergories Game* menunjukkan peningkatan yang lebih besar.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest

Kelompok	Rata-rata pretest	Rata-rata Posttest	N-Gain	Kategori
Kelas Eksperimen	62,35	78,41	0,427	Sedang
Kelas Kontrol	58,16	71,62	0,332	Sedang



Gambar 1. Perbandingan Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest

Gambar dan tabel diatas ini menunjukkan perbandingan antara nilai rata-rata pretest dan posttest pada kedua kelompok. Terlihat jelas bahwa nilai posttest kelas eksperimen meningkat jauh lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol, yang mencerminkan efektivitas dari metode *Scattergories Game*.

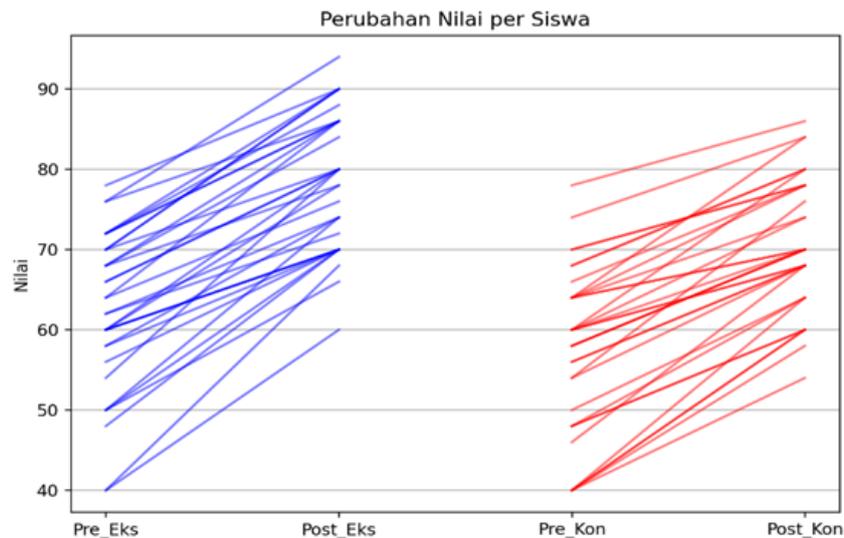
2. Uji N-Gain: Peningkatan Keterampilan Menulis

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan keterampilan menulis siswa setelah perlakuan. Berdasarkan hasil N-Gain, dapat dilihat bahwa meskipun kedua kelompok mengalami peningkatan yang sama-sama berada dalam kategori *sedang*, kelas eksperimen menunjukkan skor N-Gain yang lebih tinggi, yaitu 0,427 dibandingkan dengan kelas kontrol yang memperoleh skor 0,322. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun kedua kelompok mengalami peningkatan, metode *Scattergories Game* memiliki dampak yang lebih besar dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Dengan menggunakan kategori N-Gain, yang menggambarkan seberapa besar peningkatan yang dicapai, kita dapat menyimpulkan bahwa metode *Scattergories Game* memberikan hasil yang lebih signifikan dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Tabel 2. Hasil Uji N-Gain

Kelas	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
Eksperimen	62,35	78,41	0,427	Sedang
Kontrol	58,16	71,62	0,322	Sedang



Gambar 2. Perkembangan Nilai Siswa

Gambar tersebut menunjukkan perubahan nilai siswa dari *pretest* ke *posttest* pada kelas eksperimen (biru) dan kelas kontrol (merah). Terlihat bahwa hampir seluruh siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai yang cukup signifikan, dengan garis-garis yang cenderung menanjak tajam. Sebaliknya, peningkatan pada kelas kontrol lebih bervariasi dan cenderung landai. Visual ini mengindikasikan bahwa metode *Scattergories Game* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

3. Uji-t: Perbedaan Signifikan Antara Kelompok

Untuk menguji hipotesis penelitian, dilakukan uji-t untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok setelah perlakuan. Berdasarkan hasil uji-t, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,355, yang lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% (1,992) dan 1% (2,643). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang diajar menggunakan metode *Scattergories Game* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan metode *Scattergories Game* memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

Tabel 3. Hasil Uji-t

Taraf Signifikasi	T_{tabel}	T_{hitung}	Kesimpulan
5%	1,992	3,355	Signifikan
1%	2,643	3,355	Signifikan

4. Pembahasan Hasil Penelitian

4.1 Efektivitas Metode *Scattergories Game*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Scattergories Game* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan *maharah al-kitabah* siswa. Peningkatan nilai *posttest* dan skor N-Gain yang lebih tinggi pada kelas eksperimen menegaskan bahwa metode ini mampu memperbaiki kemampuan siswa dalam menyusun kalimat bahasa Arab secara lebih efektif. Ini dibuktikan melalui peningkatan rata-rata nilai dari 62,35 menjadi 78,41 pada kelas eksperimen, dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya meningkat dari 58,16 menjadi 71,62. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan skor 0,427 untuk kelas eksperimen, yang lebih tinggi dari kelas kontrol dengan skor 0,322, meskipun keduanya berada dalam kategori peningkatan sedang.

Efektivitas metode ini diperkuat oleh hasil uji-t yang menunjukkan $t_{hitung} = 3,355$, yang lebih besar dari t_{tabel} 5% (1,992) dan 1% (2,643). Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *Scattergories Game* memberikan perbedaan yang signifikan secara statistik terhadap hasil keterampilan menulis siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

Secara teoritis, metode ini mendukung pendekatan konstruktivistik, yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa aktif membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. *Scattergories Game* menghadirkan aktivitas yang menantang dan merangsang keterlibatan kognitif siswa dalam menyusun kalimat, memilih kosakata yang tepat, dan memahami struktur bahasa secara kontekstual. Dalam waktu yang terbatas, siswa harus menghasilkan kalimat berdasarkan kategori dan huruf Arab tertentu, yang mendorong kreativitas serta pemikiran kritis mereka. Permainan ini melatih siswa untuk berpikir secara sistematis dan cepat, sekaligus mendorong penggunaan kosakata yang lebih bervariasi dan struktur kalimat yang benar. Dalam waktu terbatas, siswa ditantang untuk menyusun kalimat berdasarkan kategori tertentu yang diawali huruf yang telah ditentukan. Aktivitas ini mengasah daya pikir, memperluas perbendaharaan kosakata, dan mendorong siswa untuk berpikir kreatif serta kritis dalam waktu singkat.

Selain aspek kognitif, metode ini juga menyentuh ranah afektif dan psikomotorik siswa. Berdasarkan observasi dan wawancara, banyak siswa yang sebelumnya enggan menulis dalam bahasa Arab menunjukkan peningkatan minat dan keberanian selama proses pembelajaran berlangsung. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan kolaboratif. Aktivitas permainan ini menciptakan kondisi yang menyenangkan, tidak membebani, dan lebih relevan dengan gaya belajar siswa di era digital saat ini. Siswa juga menunjukkan peningkatan dari sisi kosakata dan struktur kalimat, sebagaimana tercermin dalam hasil tes tertulis dan penilaian portofolio siswa. Permainan ini mendorong penggunaan kosakata baru yang berkaitan dengan tema, seperti profesi dan aktivitas sehari-hari, serta pelibatan kata kerja fi'il mudhari'. Strategi ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis menulis, tetapi juga memperluas pemahaman gramatikal siswa dalam konteks yang komunikatif dan bermakna.

Lebih lanjut, kegiatan ini juga memfasilitasi pembelajaran yang berorientasi pada proses, bukan hanya hasil. Siswa dilatih untuk menyusun kalimat secara bertahap, didiskusikan bersama kelompok, dan diperbaiki secara kolektif dengan pendampingan guru. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya mendorong pencapaian akademik, tetapi juga membentuk pola belajar yang kolaboratif dan reflektif. Dengan mempertimbangkan aspek nilai, peningkatan kemampuan, dan respons siswa, maka dapat disimpulkan bahwa metode *Scattergories Game* bukan hanya efektif dari segi hasil kuantitatif, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap kualitas proses pembelajaran dan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

4.2 Peran Aktivitas Kelompok dalam Peningkatan Keterampilan Menulis

Pelaksanaan *Scattergories Game* tidak dilakukan secara individu, melainkan dalam kelompok kecil yang dipilih secara acak. Ini menciptakan dinamika belajar yang kolaboratif. Dalam kelompok, siswa berdiskusi, saling melengkapi, dan belajar dari satu sama lain. Interaksi ini tidak hanya mendukung penguasaan bahasa, tetapi juga membangun keterampilan sosial seperti komunikasi, toleransi, dan kerjasama tim.

Model pembelajaran kooperatif seperti ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Siswa merasa bertanggung jawab terhadap hasil kelompok dan terdorong untuk memberikan kontribusi terbaik. Selain itu, siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi secara tidak langsung menjadi tutor sebaya bagi teman satu timnya. Ini mempercepat pemahaman materi secara menyeluruh dan memperkuat daya ingat melalui pengulangan serta interaksi aktif.

Ada Beberapa faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan pembelajaran di kelas eksperimen:

- a. Siswa lebih antusias karena pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan.
- b. Kegiatan berlangsung dalam kelompok, sehingga mendorong kerja sama.
- c. Adanya unsur kompetisi memotivasi siswa untuk lebih aktif dan produktif dalam menulis.
- d. Latihan yang bersifat kontekstual membuat siswa lebih mudah mengingat kosakata dan struktur kalimat

Dari hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlihat sangat aktif dalam berdiskusi kelompok selama pelaksanaan *Scattergories Game*. Guru membagi siswa dalam kelompok kecil yang heterogen dan memberikan kartu dengan huruf Arab acak serta kategori tema. Mereka diberi waktu untuk menyusun kosakata atau kalimat dalam bahasa Arab sesuai instruksi. Dalam

prosesnya, siswa saling memberi masukan dan menjelaskan satu sama lain, yang mencerminkan proses belajar sosial yang efektif.

Bahkan siswa yang biasanya pasif dan cenderung diam di kelas, menjadi lebih aktif ketika belajar dalam kelompok. Guru juga memberikan penilaian tidak hanya berdasarkan hasil akhir, tetapi juga proses kerja kelompok, keaktifan, dan sikap kooperatif selama permainan berlangsung. Hal ini memicu terciptanya suasana belajar yang adil dan berorientasi pada partisipasi. Suasana kelas menjadi lebih hidup, dan interaksi antarsiswa meningkat. Tercatat pula bahwa dalam permainan kelompok ini, siswa tidak hanya belajar menulis kalimat dalam bahasa Arab, tetapi juga melatih keterampilan lain seperti berpikir kritis, manajemen waktu, dan ketepatan dalam memilih diksi yang sesuai dengan tema dan huruf yang diberikan.

Dengan demikian, pelaksanaan *Scattergories Game* dalam kelompok tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis, tetapi juga memperkuat nilai-nilai sosial, motivasi, dan keberanian siswa dalam menggunakan bahasa Arab secara tertulis.

4.3 Pembelajaran Konvensional yang Terbatas

Sebaliknya, pembelajaran di kelas kontrol yang masih menggunakan metode konvensional cenderung bersifat satu arah. Guru menjadi pusat informasi, sedangkan siswa hanya sebagai penerima. Interaksi dalam pembelajaran terbatas, dan siswa kurang diberi ruang untuk mengeksplorasi kemampuan menulis secara kreatif. Akibatnya, meskipun terjadi peningkatan nilai, hasilnya tidak sebaik kelas eksperimen. Metode konvensional yang masih dominan di kelas kontrol cenderung membuat siswa pasif. Kegiatan pembelajaran berpusat pada guru dan kurang melibatkan aktivitas kreatif siswa dalam menulis. Walaupun terjadi peningkatan, namun capaian kelas kontrol lebih rendah secara rata-rata maupun secara statistik.

Metode ini kurang memberikan tantangan dan stimulasi bagi siswa. Proses belajar menjadi pasif dan kurang membangkitkan semangat belajar. Beberapa siswa bahkan menunjukkan kejenuhan terhadap model latihan tulis-menulis yang monoton. Hasil ini menguatkan pandangan para ahli bahwa pembelajaran bahasa yang menekankan pada keterampilan produktif, seperti menulis, membutuhkan pendekatan kontekstual dan komunikatif yang lebih hidup dan interaktif.

Berdasarkan observasi, guru di kelas kontrol hanya menyampaikan materi melalui penjelasan teori dan pemberian tugas menulis secara individu tanpa variasi metode. Siswa diberi latihan dari buku paket atau LKS, kemudian diminta menyalin dan melengkapi kalimat tanpa adanya proses kreatif atau kegiatan yang melibatkan diskusi. Dalam beberapa pertemuan, sebagian siswa terlihat pasif, bahkan mengerjakan tugas hanya karena tuntutan, bukan karena minat yang tumbuh dari dalam diri. Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa keterbatasan waktu dan beban kurikulum menjadi alasan digunakannya metode ceramah dan latihan tertulis yang berulang. Meskipun metode ini dianggap efisien untuk menyampaikan materi dalam waktu singkat, namun kurang efektif untuk menumbuhkan keterampilan produktif seperti menulis. Hal ini berdampak pada rendahnya keberanian siswa untuk berekspresi dalam bahasa Arab secara tertulis, serta terbatasnya kosakata yang mereka gunakan.

Dengan demikian, meskipun metode konvensional masih memberikan hasil dalam peningkatan keterampilan menulis, namun pendekatan ini tidak cukup menjawab kebutuhan pembelajaran yang menuntut kreativitas, interaktivitas, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

4.4 Relevansi Temuan dengan Penelitian Terdahulu

Temuan dalam penelitian ini selaras dengan berbagai studi sebelumnya yang menekankan efektivitas metode permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa, khususnya keterampilan menulis dalam bahasa Arab. Hasil ini memperkuat gagasan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan, seperti *Scattergories Game*, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendalam.

Penelitian oleh Nur Mala Cahya Putri (2023) menemukan bahwa permainan kartu *Scattergories* mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa MTs secara signifikan. Dalam siklus kedua tindakan kelas yang dilakukan, 81% siswa berhasil mencapai nilai

indikator keberhasilan. Temuan ini memperkuat bahwa metode ini sangat cocok digunakan pada jenjang MTs karena dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus hasil belajar siswa.

Sementara itu, Fauziah (2019) dalam penelitiannya membuktikan bahwa metode *Scattergories Game* dapat meningkatkan *vocabulary knowledge* siswa kelas VIII MTs dengan hasil signifikan melalui desain *quasi-experiment*. Rata-rata nilai *posttest* siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol (69,4 > 60,8), yang membuktikan bahwa aktivitas permainan yang melibatkan unsur waktu, kategori, dan huruf secara acak dapat mendorong siswa memperluas pengetahuan kosakata.

Penelitian lain oleh Putri (2023) menunjukkan bahwa permainan *Scattergories* tidak hanya efektif dalam menambah kosakata, tetapi juga memperkuat keterampilan berpikir kritis dan cepat dalam merespon stimulus tulisan. Studi ini memberikan landasan bahwa metode *Scattergories Game* relevan diterapkan dalam pembelajaran bahasa, baik Inggris maupun Arab, untuk membentuk kecepatan berpikir linguistik.

Jika dibandingkan, penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian-penelitian tersebut dalam hal pemanfaatan media berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan bahasa, namun memiliki keunikan dalam penerapan metode *Scattergories Game* yang fokus pada kategori tematik dan huruf Arab. Selain itu, penelitian ini lebih menitikberatkan pada proses pembelajaran (*process-oriented*), tidak hanya hasil akhirnya saja (*product-oriented*), sehingga memberikan kontribusi lebih dalam ranah implementasi praktis di kelas bahasa Arab.

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memperkuat studi-studi terdahulu, tetapi juga memperluas cakupan aplikasi metode permainan *Scattergories* ke dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, khususnya untuk keterampilan menulis. Hal ini menjadikan metode ini sangat relevan dalam menjawab kebutuhan pendidikan abad ke-21 yang menuntut pembelajaran yang kreatif, partisipatif, dan berbasis keterampilan nyata.

5. Kelemahan dalam Penelitian

Meskipun hasil penelitian menunjukkan efektivitas yang signifikan, terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan:

- Durasi Intervensi yang Terbatas: Penelitian ini hanya dilakukan dalam beberapa pertemuan saja, sehingga belum dapat mengukur dampak jangka panjang dari penerapan metode *Scattergories Game*.
- Fokus Terbatas pada Menulis: Penelitian ini hanya mengukur keterampilan menulis saja, tanpa mengukur kemampuan lain seperti berbicara atau mendengarkan. Oleh karena itu, penelitian ini tidak memberikan gambaran yang komprehensif mengenai peningkatan keterampilan bahasa secara keseluruhan.
- Subjek Penelitian yang Terbatas: Penelitian ini dilakukan hanya pada satu sekolah dengan dua kelas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih besar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Scattergories Game* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis (*maharah al-kitabah*) siswa kelas VIII MTs Ma'arif Tieng Tahun Ajaran 2024/2025. Peningkatan nilai rata-rata *posttest* dan hasil uji N-Gain yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam membantu siswa menyusun kalimat bahasa Arab dengan lebih tepat, lancar, dan kreatif. Selain pengaruh terhadap aspek kognitif, metode ini juga berdampak positif secara afektif dan sosial. Siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan menulis, karena pembelajaran dikemas secara menyenangkan melalui permainan yang menggabungkan unsur tantangan, kerja sama, dan kompetisi sehat.

Keunggulan metode ini terletak pada fleksibilitasnya yang memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung, kerja kelompok, serta penggunaan bahasa dalam konteks yang nyata dan menarik. Selain itu, keterlibatan siswa secara aktif selama permainan menunjukkan bahwa metode ini mampu mengatasi kejenuhan yang kerap muncul dalam pembelajaran konvensional. Meski demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti durasi pembelajaran yang singkat, cakupan materi yang terbatas hanya pada keterampilan menulis,

serta ruang lingkup penelitian yang hanya mencakup satu sekolah. Keterbatasan ini menjadi catatan penting untuk pengembangan ke depan.

Sebagai implikasi dari temuan ini, direkomendasikan agar metode *Scattergories Game* tidak hanya digunakan dalam pembelajaran menulis, tetapi juga dikembangkan untuk aspek keterampilan berbahasa Arab lainnya seperti berbicara dan membaca. Selain itu, penelitian lanjutan dengan subjek yang lebih luas dan jangka waktu intervensi yang lebih panjang dapat dilakukan untuk memperkuat validitas temuan dan memperluas penerapannya. Metode ini juga berpotensi diterapkan di jenjang pendidikan lain, baik dasar maupun menengah, sebagai strategi pembelajaran inovatif yang adaptif dengan karakteristik siswa era modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA.
- Asyrofi, S. (2010). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Idea Press.
- Cahaya Putri, N. M. (2023). *The Use of Scattergories Card Game to Improve Students' Vocabulary in Learning English at the Eighth Grade of MTs Maftahul Huda Kertonegoro* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember.
- Fauziah, N. L. (2019). *The Effectiveness of Using Scattergories Game Towards Students' Vocabulary Knowledge* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Fathurrohman. (2015). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Madani.
- Hadjar, I. (1996). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Hamalik, O. (2003). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mustofa, S. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putri, Y. M. C. (2023). *The Use of Scattergories Game in Teaching Vocabulary*. (Unpublished Thesis). UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember.
- Rohman, F. (2015). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Madani.
- Syahtiah, H. (2002). *Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah Baina an-Nazhariyyah wa at-Tathbiq*. Kairo: al-Dar al-Mashriyah al-Lubnaniyah.
- Yuliansyah, N., & Rozani, A. F. (2018). *Using Scattergories Game in Teaching Vocabulary*. Padang: English Language Teaching Study Program of FBS Universitas Negeri Padang.
- Zayadi, A., & Majid, A. (2005). *Tadzkirah Pembelajaran Agama Islam Berdasarkan Pendekatan Kontekstual*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.