

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Ask Box terhadap Kemampuan Mahārah al-Kitābah Siswa Kelas VIII MTsN 1 Pekanbaru

Aidil Azza Muizzuddin¹, Riko Andrian²

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Email: aidilazzamuizzuddin@gmail.com , riko.andrian@uin-suska.ac.id

Abstract

Abstract: This study aims to determine the effect of using the ASK BOX (Question Box) game on the Arabic writing skills of eighth-grade students at MTs Negeri 1 Pekanbaru. Writing skill (mahārah al-kitābah) is one of the most complex productive skills in Arabic language learning, requiring innovative and interactive instructional approaches. Arabic writing encompasses two fundamental dimensions: the mechanical dimension (mastery of letter forms and spelling) and the expressive dimension (the ability to express ideas in grammatically correct Arabic text). This complexity is compounded by unique features of Arabic script, including right-to-left directionality, context-sensitive letter forms, diacritical marks, and fundamentally different morphosyntactic structures from learners' native language. This study employed a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The sample consisted of 25 students in the experimental class (Class VIII-A) and 25 students in the control class (Class VIII-B), purposively selected from a population of 358 eighth-grade students. Data collection instruments included Arabic writing skill tests covering six aspects: hijaiyah letter writing, sentence copying, dictation, written answers to oral questions, sentence arrangement, and guided free writing. Data were analyzed using Shapiro-Wilk normality tests, Levene homogeneity tests, and independent t-tests. The mean post-test score of the experimental class (84.56) was significantly higher than the control class (77.20). The t-test yielded $t\text{-count} = 4.930 > t\text{-table} = 1.677$ with a significance value of $0.000 < 0.05$. Conclusion: The ASK BOX game significantly affects the improvement of Arabic writing skills among eighth-grade students at MTs Negeri 1 Pekanbaru, operating through three mechanisms: creating authentic communicative contexts, enhancing student motivation through competitive elements, and facilitating social scaffolding through peer interaction.

Keywords: ASK BOX; Arabic language; educational games; interactive learning; writing skills

Abstrak

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan Kotak Pertanyaan (ASK BOX) terhadap keterampilan menulis bahasa Arab siswa kelas VIII di MTs Negeri 1 Pekanbaru. Keterampilan menulis (mahārah al-kitābah) merupakan salah satu keterampilan produktif yang paling kompleks dalam pembelajaran bahasa Arab, mencakup dua dimensi fundamental: dimensi mekanis (penguasaan bentuk huruf dan ejaan) dan

dimensi ekspresif (kemampuan mengungkapkan pikiran dalam tulisan Arab yang gramatikal). Kompleksitas ini diperparah oleh kekhasan aksara Arab, meliputi arah penulisan kanan ke kiri, bentuk huruf hijaiyah yang berubah sesuai posisinya, sistem harakat, dan struktur morfosintaksis yang berbeda secara fundamental dengan bahasa ibu peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (quasi-experimental) dengan desain nonequivalent control group design. Sampel terdiri dari 25 siswa kelas eksperimen (VIII-A) dan 25 siswa kelas kontrol (VIII-B), dipilih secara purposif dari 358 siswa kelas VIII. Instrumen pengumpulan data berupa tes keterampilan menulis bahasa Arab yang mencakup enam aspek: penulisan huruf hijaiyah, penyalinan kalimat, dikte, menjawab pertanyaan lisan secara tertulis, penyusunan kalimat, dan penulisan bebas terpimpin. Data dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas Levene, dan uji-t independen. Rata-rata nilai post-test kelas eksperimen (84,56) lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelas kontrol (77,20). Hasil uji-t: $t\text{-hitung} = 4,930 > t\text{-tabel} = 1,677$ dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Kesimpulan: Permainan ASK BOX berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Pekanbaru melalui tiga mekanisme utama: penciptaan konteks komunikatif autentik, peningkatan motivasi belajar melalui unsur kompetisi, dan fasilitasi scaffolding sosial melalui interaksi antar siswa.

Kata Kunci: ASK BOX; bahasa Arab; keterampilan menulis; pembelajaran interaktif; permainan edukatif

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia telah mengalami perkembangan yang signifikan seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan penguasaan bahasa internasional dan bahasa keagamaan. Bahasa Arab memiliki kedudukan yang strategis tidak hanya sebagai bahasa agama Islam, tetapi juga sebagai bahasa ilmu pengetahuan, diplomasi global, dan akses terhadap khazanah intelektual Islam klasik (Taubah, 2019). Dalam konteks pendidikan formal di Indonesia, pembelajaran bahasa Arab menjadi salah satu mata pelajaran wajib di madrasah pada seluruh jenjang pendidikan, mulai dari Madrasah Ibtidaiyah hingga Madrasah Aliyah.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, terdapat empat keterampilan utama yang harus dikuasai oleh peserta didik, yaitu keterampilan mendengar (istimā'), berbicara (kalām), membaca (qirā'ah), dan menulis (kitābah) (Fajriah, 2017; Rathomi, 2020). Keempat keterampilan ini saling berkaitan dan harus dikembangkan secara terpadu dalam proses pembelajaran. Namun demikian, di antara keempat keterampilan tersebut, keterampilan menulis (mahārah al-kitābah) dipandang sebagai keterampilan yang paling kompleks dan menantang bagi peserta didik (Kuraedah, 2015; HASTANG, 2019).

Kompleksitas keterampilan menulis bahasa Arab disebabkan oleh beberapa

faktor khusus yang tidak ditemukan dalam pembelajaran bahasa lain. Pertama, arah penulisan dari kanan ke kiri yang berbeda dengan sistem tulisan bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris, sehingga memerlukan adaptasi psikomotorik yang signifikan. Kedua, bentuk huruf hijaiyah yang berubah-ubah sesuai posisinya dalam kata (awal, tengah, akhir, atau terpisah), yang berjumlah 28 huruf dengan ratusan variasi bentuk. Ketiga, kaidah penulisan harakat (tanda vokal) dan tanda baca yang kompleks. Keempat, struktur morfologi dan sintaksis bahasa Arab yang berbeda secara fundamental dengan bahasa ibu peserta didik (Syarifudin, 2020; Hermawan, 2018).

Keterampilan menulis tidak hanya mencakup kemampuan mereproduksi simbol-simbol grafis, melainkan juga mencakup kemampuan mengorganisasikan pikiran secara logis, memilih kosakata yang tepat dan kontekstual, menerapkan kaidah tata bahasa (nahwu dan sharaf) dengan benar, serta mengungkapkan gagasan secara kohesif dan koheren dalam wacana tulis yang bermakna (Sa'diyah, 2021; Arab, 2023). Menurut Kuraedah (2015), keterampilan menulis bahasa Arab mencakup dua dimensi fundamental yang saling berkaitan: pertama, dimensi mekanis yang meliputi penguasaan bentuk huruf hijaiyah dan kaidah ejaan; kedua, dimensi ekspresif yang meliputi kemampuan mengungkapkan ide dan perasaan dalam bentuk tulisan Arab yang gramatikal dan bermakna.

Observasi awal yang dilakukan peneliti di MTs Negeri 1 Pekanbaru

menemukan berbagai permasalahan konkret dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab. Sebagian besar siswa kelas VIII mengalami kesulitan dalam: (1) menulis huruf hijaiyah secara mandiri dan benar tanpa contoh; (2) menuliskan kata-kata yang didiktekan dengan ejaan yang tepat; (3) menyusun kalimat yang gramatikal sesuai kaidah nahwu dan sharaf; dan (4) mengembangkan gagasan dalam paragraf yang padu dan runtut secara tematik. Kondisi ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan—berupa ceramah, tanya jawab, dan latihan tertulis mekanis—belum mampu mencapai tujuan pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab secara optimal.

Permasalahan tersebut diperkuat oleh hasil studi dokumentasi terhadap nilai ulangan harian keterampilan menulis bahasa Arab siswa kelas VIII. Nilai rata-rata ulangan harian keterampilan menulis kelas VIII-A (73,52) dan kelas VIII-B (68,80) masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah sebesar 75. Kondisi ini mendorong perlunya inovasi dalam strategi dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar bahasa asing (Yulianti & Ekohariani, 2020; Wahyuni dkk., 2023). Permainan edukatif mampu menciptakan suasana

belajar yang menyenangkan dan tidak mengancam (non-threatening), mengurangi kecemasan berbahasa (language anxiety), serta mendorong keterlibatan aktif seluruh peserta didik dalam proses pembelajaran (Alfarisi & Hikmah, 2020). Prinsip ini sejalan dengan teori pembelajaran bermakna (meaningful learning) yang dikemukakan oleh Ausubel, yang menegaskan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika peserta didik terlibat secara aktif dan menemukan relevansi materi dengan pengalaman nyata mereka.

Permainan Kotak Pertanyaan atau ASK BOX merupakan salah satu inovasi media pembelajaran interaktif yang relevan diaplikasikan dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab. Dalam permainan ini, setiap siswa diminta menulis pertanyaan dalam bahasa Arab pada selembar kertas yang kemudian dilipat dan dimasukkan ke dalam sebuah kotak. Selanjutnya, setiap siswa mengambil satu pertanyaan secara acak dan menjawabnya di depan kelas, baik secara lisan maupun tertulis. Mekanisme ini secara simultan melatih keterampilan menulis, membaca, dan berbicara dalam konteks yang autentik dan menyenangkan (Priyono, 2022; Syaifudin, 2020).

Meskipun penelitian tentang permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya (Alfarisi & Hikmah, 2020; Priyono, 2022), terdapat kesenjangan penelitian (research gap) yang signifikan. Pertama, belum ada penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh permainan ASK

BOX terhadap keterampilan menulis bahasa Arab dengan desain eksperimen semu yang ketat di tingkat MTs negeri di Indonesia. Kedua, sebagian besar penelitian terdahulu tidak menganalisis secara komprehensif pengaruh permainan terhadap keenam aspek spesifik keterampilan menulis bahasa Arab sesuai Kurikulum Merdeka. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan mengkaji secara empiris pengaruh penggunaan permainan ASK BOX terhadap keterampilan menulis bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Pekanbaru.

KAJIAN TEORITIS

Keterampilan Menulis Bahasa Arab (Mahārah al-Kitābah)

Keterampilan menulis (mahārah al-kitābah) dalam pembelajaran bahasa Arab merupakan seperangkat kemampuan kompleks yang saling berkaitan dan mencakup dimensi linguistik, kognitif, serta psikomotorik sekaligus. Fajriah (2017) mendefinisikan mahārah al-kitābah sebagai kemampuan seseorang untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan secara tertulis dalam konteks linguistik yang benar, jelas, dan bertujuan menyampaikan makna secara akurat kepada pembaca. Definisi ini menegaskan bahwa keterampilan menulis bahasa Arab tidak sekadar aktivitas menyalin atau meniru simbol-simbol grafis, melainkan sebuah proses kognitif dan komunikatif yang kompleks.

Menurut Kuraedah (2015), keterampilan menulis bahasa Arab memiliki dua dimensi fundamental yang harus dikembangkan secara terpadu. Pertama,

dimensi mekanis (al-kitābah al-āliyyah), yaitu kemampuan membentuk huruf-huruf hijaiyah secara benar dan rapi, baik dalam bentuk terpisah maupun bersambung, serta kemampuan menguasai kaidah ejaan dan penggunaan tanda baca Arab. Kedua, dimensi ekspresif (al-ta'bīr al-kitābī), yaitu kemampuan mengungkapkan pikiran, ide, dan perasaan dalam bentuk tulisan Arab yang gramatikal, bermakna, dan komunikatif. Kedua dimensi ini bersifat hierarkis, di mana penguasaan dimensi mekanis menjadi prasyarat bagi pengembangan dimensi ekspresif.

Sa'diyah (2021) mengidentifikasi enam aspek utama keterampilan menulis bahasa Arab yang perlu dikuasai peserta didik: (1) penulisan huruf hijaiyah baik dalam bentuk terpisah maupun bersambung dengan bentuk yang benar; (2) penguasaan ejaan dan penggunaan tanda baca Arab secara tepat; (3) pemilihan kosakata yang tepat dan sesuai konteks; (4) penerapan kaidah nahwu (sintaksis) dan sharaf (morfologi) bahasa Arab; (5) penyusunan kalimat yang efektif dan komunikatif; dan (6) pengembangan paragraf yang kohesif dan koheren. HASTANG (2019) menambahkan bahwa pengembangan keterampilan menulis memerlukan tahapan yang sistematis dan progresif, mulai dari latihan mekanis (menyalin/copying), dikte (imlā'), penyusunan kalimat (tarkīb al-jumal), hingga karangan bebas terpimpin (insyā' muwajjah).

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab sebagai bahasa asing (lughah ajnabiyyah) bagi peserta didik Indonesia,

Rathomi (2020) menegaskan bahwa keterampilan menulis seringkali menjadi keterampilan yang paling lambat berkembang. Hal ini disebabkan oleh keharusan mengintegrasikan tiga kompetensi sekaligus: kompetensi linguistik (penguasaan sistem bahasa Arab), kemampuan kognitif (pengorganisasian ide dan argumentasi), dan keterampilan psikomotorik (kemampuan menggerakkan tangan membentuk huruf Arab). Ketiga komponen ini harus terinternalisasi secara simultan agar peserta didik dapat menulis dalam bahasa Arab secara efektif (Syaifudin, 2020; Hermawan, 2018).

Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Permainan edukatif (al-al'āb al-tarbawiyah) dalam konteks pembelajaran bahasa merupakan aktivitas yang dirancang secara sistematis untuk mengintegrasikan tujuan-tujuan pembelajaran dengan unsur kesenangan, kompetisi, dan kerja sama (Yulianti & Ekohariani, 2020). Penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa Arab memiliki landasan teoretis yang kokoh dari beberapa perspektif pendidikan yang saling melengkapi.

Pertama, dari perspektif teori konstruktivisme sosial Vygotsky, interaksi sosial antar siswa dalam konteks permainan menciptakan Zone of Proximal Development (ZPD) yang dinamis, di mana siswa yang berkemampuan lebih tinggi secara alami menjadi scaffolder bagi teman-temannya yang berkemampuan lebih rendah. Proses scaffolding ini membantu peserta didik berkembang melampaui batas

kemampuan mandiri mereka. Kedua, dari perspektif teori experiential learning Kolb, permainan bahasa menyediakan pengalaman belajar langsung (concrete experience) yang diikuti oleh refleksi, konseptualisasi, dan eksperimentasi aktif, membentuk siklus belajar yang komprehensif. Ketiga, dari perspektif Self-Determination Theory Deci dan Ryan, elemen-elemen permainan seperti kompetisi, reward, dan pilihan bebas memenuhi tiga kebutuhan psikologis dasar manusia: otonomi (autonomy), kompetensi (competence), dan keterkaitan (relatedness), yang merupakan fondasi motivasi intrinsik belajar bahasa (Wahyuni dkk., 2023).

Wahyuni dkk. (2023) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan beberapa keunggulan konkret dalam konteks pembelajaran bahasa Arab: (1) meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik peserta didik secara signifikan; (2) menciptakan konteks penggunaan bahasa target (bahasa Arab) yang autentik dan bermakna; (3) mengurangi kecemasan berbahasa (language anxiety) yang sering menjadi hambatan utama dalam pembelajaran bahasa asing; (4) mendorong kreativitas dan ekspresi diri peserta didik dalam bahasa Arab; serta (5) memfasilitasi pembelajaran kolaboratif yang efektif. Yulianti dan Ekohariani (2020) menambahkan bahwa media permainan edukatif, baik berbasis teknologi maupun non-teknologi, sama-sama efektif dalam meningkatkan keterlibatan (engagement) peserta didik apabila dirancang dengan

mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang jelas.

Permainan Kotak Pertanyaan (ASK BOX)

Permainan Kotak Pertanyaan atau ASK BOX merupakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sebagai varian inovatif dari permainan kotak kartu yang telah dikenal dalam pembelajaran bahasa (Priyono, 2022). Nama ASK BOX berasal dari fungsi utamanya sebagai “kotak pertanyaan” (ask = bertanya; box = kotak) yang menampung pertanyaan-pertanyaan yang ditulis oleh peserta didik sendiri dalam bahasa Arab. Perbedaan mendasar ASK BOX dengan media permainan bahasa lainnya seperti KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) terletak pada aspek produksi bahasa: dalam ASK BOX, pertanyaan dibuat oleh siswa itu sendiri (bukan oleh guru), sehingga aktivitas menulis menjadi inti dari permainan ini, bukan sekadar instrumen pengantar.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan permainan ASK BOX dalam konteks pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab adalah sebagai berikut: (1) guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa, kemudian menjelaskan mekanisme permainan; (2) setiap siswa diminta menulis satu atau dua pertanyaan dalam bahasa Arab pada selembar kertas yang kemudian dilipat; (3) kertas-kertas pertanyaan tersebut dimasukkan ke dalam kotak yang telah disiapkan; (4) guru mengocok kotak dan setiap siswa mengambil satu pertanyaan secara acak; (5) siswa membaca pertanyaan yang diperolehnya dan menjawabnya secara

tertulis di buku catatan, kemudian mempresentasikan jawaban di depan kelas; (6) siswa yang menjawab dengan benar dan lengkap mendapatkan poin/hadiah sesuai ketentuan yang disepakati; (7) guru berperan sebagai fasilitator dan memberikan bimbingan linguistik yang diperlukan; (8) guru memberikan umpan balik komprehensif dan evaluasi terhadap kualitas tulisan siswa; (9) pembelajaran diakhiri dengan refleksi dan salam (Syarifudin, 2020; Wahyuni dkk., 2023).

Keunggulan permainan ASK BOX dalam konteks pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab terletak pada empat aspek komplementer. Pertama, aspek motivasional: sistem kompetisi dan reward yang terdapat dalam permainan menciptakan dorongan internal yang kuat bagi setiap siswa untuk menulis pertanyaan yang berkualitas dan menjawab dengan benar. Kedua, aspek komunikatif: pertanyaan dan jawaban yang ditulis sendiri oleh siswa mencerminkan konteks komunikasi yang autentik, bukan sekadar latihan mekanis yang terlepas dari konteks. Ketiga, aspek kognitif: proses merumuskan pertanyaan yang bermakna dalam bahasa Arab mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan analitis dalam bahasa target. Keempat, aspek psikomotorik: latihan menulis yang berulang dan bermakna dalam konteks permainan secara efektif memperkuat kemampuan mekanis penulisan huruf dan kalimat Arab melalui proses yang menyenangkan (Syarifudin, 2020; Wahyuni dkk., 2023; Priyono, 2022).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experimental research). Desain yang dipilih adalah Nonequivalent Control Group Design, yaitu desain eksperimen yang menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, tanpa penugasan acak (random assignment). Namun demikian, kedua kelompok tetap diberikan pre-test sebelum perlakuan dan post-test setelah perlakuan untuk mengukur perubahan yang terjadi pada masing-masing kelompok (Creswell, 2014; Sugiyono, 2019). Pemilihan desain ini didasarkan pada pertimbangan bahwa kondisi lapangan di sekolah tidak memungkinkan dilakukan randomisasi penuh terhadap penugasan siswa ke dalam kelas-kelas yang ada.

Tabel 1. Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen (VIII-A)	T ₁	X (ASK BOX)	T ₂
Kontrol (VIII-B)	T ₁	— (Konvensional)	T ₂

Keterangan: T₁ = Pre-test; T₂ = Post-test; X = Perlakuan menggunakan permainan ASK BOX

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 358 siswa, tersebar dalam 12 rombongan

belajar. MTs Negeri 1 Pekanbaru merupakan salah satu madrasah tsanawiyah negeri unggulan di Kota Pekanbaru yang telah berdiri sejak tahun 1978 dan mengimplementasikan Kurikulum Merdeka dari kelas VII hingga IX.

Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling berdasarkan pertimbangan kesetaraan kemampuan awal kedua kelas yang dibuktikan melalui hasil pre-test dan rekam akademik sebelumnya. Sampel penelitian ditetapkan sebanyak 50 siswa, yang terbagi menjadi dua kelompok: kelas VIII-A sebagai kelas eksperimen (25 siswa) dan kelas VIII-B sebagai kelas kontrol (25 siswa). Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab menggunakan permainan ASK BOX selama enam pertemuan, sedangkan kelas kontrol mendapatkan pembelajaran dengan metode konvensional (ceramah, tanya jawab, dan latihan tertulis). Penelitian dilaksanakan di MTs Negeri 1 Pekanbaru pada bulan Januari hingga Maret 2025.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes keterampilan menulis bahasa Arab yang dikembangkan berdasarkan indikator mahārah al-kitābah sesuai Kurikulum Merdeka untuk jenjang Madrasah Tsanawiyah. Tes ini mencakup enam aspek penilaian dengan total skor 100, sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Aspek dan Bobot Penilaian Keterampilan Menulis Bahasa Arab

No	Aspek Penilaian	Skor Maksimal
1	Penulisan huruf hijaiyah	15
2	Penyalinan kalimat	15
3	Dikte/imlā'	20
4	Menjawab pertanyaan secara tertulis	15
5	Penyusunan kalimat	15
6	Penulisan bebas terpimpin (insyā' muwajjah)	20
	Total	100

Sumber: Modifikasi dari Sa'diyah (2021) dan Kurikulum Merdeka (2024)

Instrumen diuji validitasnya melalui validasi ahli (expert judgment) yang melibatkan dua orang dosen Pendidikan Bahasa Arab dan satu orang guru bahasa Arab berpengalaman. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha dengan hasil koefisien reliabilitas sebesar 0,87 (kategori sangat reliabel). Selain tes, penelitian ini juga menggunakan lembar observasi terstruktur untuk memantau keterlaksanaan permainan ASK BOX dalam setiap pertemuan, serta dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan sebagai data pendukung.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis melalui beberapa tahap yang sistematis. Pertama, dilakukan analisis deskriptif untuk menghitung rata-rata (mean), standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum dari hasil pre-test dan post-test kedua kelompok. Kedua, dilakukan uji prasyarat analisis yang mencakup: (a) uji normalitas data menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk menentukan distribusi data; dan (b) uji homogenitas varians menggunakan uji Levene untuk memastikan kesetaraan varians antar kelompok. Ketiga, dilakukan uji hipotesis menggunakan Independent Samples t-test untuk membandingkan rata-rata post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Seluruh analisis statistik dilakukan menggunakan program SPSS versi 25 dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Analisis data observasi keterlaksanaan permainan ASK BOX menggunakan rumus persentase $P = (f/n) \times 100\%$, dengan kategori: 81%–100% = Sangat Baik; 61%–80% = Baik; 41%–60% = Cukup; $\leq 40\%$ = Kurang (Hasanah, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan selama delapan minggu (Januari–Maret 2025) di MTs Negeri 1 Pekanbaru. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelas terlebih dahulu diberikan pre-test untuk mengukur kemampuan awal keterampilan menulis bahasa Arab. Setelah enam pertemuan perlakuan (tiga kali per bulan), kedua kelas diberikan post-test dengan instrumen yang sama. Deskripsi statistik lengkap hasil pre-

test dan post-test kedua kelompok disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Deskripsi Statistik Hasil Pre-Test Dan Post-Test Kedua Kelompok

Kelompok	Tes	Mean	SD	Peningkatan
Eksperimen (ASK BOX)	Pre-test	73,52	5,78	+11,04
	Post-test	84,56	4,93	
Kontrol (Konvensional)	Pre-test	68,80	6,12	+8,40
	Post-test	77,20	5,46	

Keterangan: SD = Standar Deviasi

Berdasarkan Tabel 3 di atas, tampak bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata nilai yang lebih besar, yaitu 11,04 poin (dari 73,52 menjadi 84,56), dibandingkan kelas kontrol yang hanya meningkat sebesar 8,40 poin (dari 68,80 menjadi 77,20). Nilai rata-rata post-test kelas eksperimen (84,56) juga telah melampaui KKM sebesar 75, sementara nilai rata-rata post-test kelas kontrol (77,20) baru sedikit di atas KKM. Selain itu, standar deviasi kelas eksperimen pada post-test (4,93) lebih kecil dari standar deviasi pre-test (5,78), mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan ASK BOX tidak hanya meningkatkan rata-rata, tetapi juga mengurangi kesenjangan kemampuan antar siswa dalam kelas.

Hasil Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan uji hipotesis menggunakan Independent Samples t-test, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang mencakup uji normalitas dan uji homogenitas.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk Data Post-Test

Kelompok	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	0,951	25	0,588
Kontrol	0,904	25	0,053

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji Shapiro-Wilk pada data post-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi kelas eksperimen adalah 0,588 ($> 0,05$) dan kelas kontrol adalah 0,053 ($> 0,05$). Hal ini berarti data post-test kedua kelompok berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk analisis parametrik.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Levene Data Post-Test

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,152 (Based on Mean)	1	48	0,287

Berdasarkan Tabel 5, hasil uji Levene menunjukkan nilai signifikansi berdasarkan mean = 0,287 ($> 0,05$), yang berarti variansi kedua kelompok adalah homogen. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, analisis lanjut menggunakan Independent Samples t-test dapat dilakukan dengan valid dan hasil yang dapat dipercaya.

Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah: H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan ASK BOX terhadap keterampilan menulis bahasa Arab; H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan ASK BOX terhadap keterampilan menulis bahasa Arab. Hasil Independent Samples t-test disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Independent Samples T-Test Data Post-Test

t-Hitung	t-Tabel ($\alpha=5\%$)	Sig. (2-Tailed)	Keputusan
4,930	1,677	0,000	H_0 ditolak, H_a diterima

Keterangan: $df = 48$; $\alpha = 0,05$ (uji satu arah)

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh nilai t-hitung = 4,930 yang jauh lebih besar dari t-tabel = 1,677 pada derajat kebebasan (df) = 48 dan tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$. Selain itu, nilai probabilitas (Sig. 2-tailed) = 0,000 yang jauh lebih kecil dari 0,05. Kedua kriteria pengujian ini secara konsisten menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya: terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan ASK BOX terhadap keterampilan menulis bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Pekanbaru.

Hasil Observasi Pelaksanaan Permainan ASK BOX

Pelaksanaan pembelajaran dengan permainan ASK BOX diobservasi selama enam pertemuan oleh seorang observer

independen menggunakan lembar observasi terstruktur yang terdiri dari delapan indikator keterlaksanaan. Hasil observasi per pertemuan disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Rekapitulasi Observasi Keterlaksanaan Permainan ASK BOX

No	Indikator	P1-P3	P4-P5	P6	Keterlaksanaan
1	Pembukaan dengan salam dan doa	✓	✓	✓	100%
2	Penulisan pertanyaan oleh siswa	✓	✓	✗	83,33 %
3	Pengumpulan & pengocokan kotak	✓	✓	✓	100%
4	Pengambilan pertanyaan acak	✓	✓	✗	83,33 %
5	Penulisan & presentasi jawaban	✓	✓	✗	83,33 %
6	Pemberian hadiah/nilai	✓	✓	✗	83,33 %
7	Fasilitasi dan bimbingan guru	✓	✓	✓	100%

8	Evaluasi dan penutupan	✓	✓	✓	100%
	Rata-rata Keterlaksanaan				91,67 %

Keterangan: P = Pertemuan; ✓ = Terlaksana; ✗ = Tidak terlaksana (kendala teknis/waktu)

Berdasarkan Tabel 7, persentase rata-rata keterlaksanaan permainan ASK BOX selama enam pertemuan mencapai 91,67%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik" (81%–100%). Empat dari delapan indikator (pembukaan, pengocokan kotak, fasilitasi guru, dan evaluasi/penutupan) terlaksana 100% pada seluruh pertemuan, sedangkan empat indikator lainnya terlaksana pada 83,33% pertemuan. Ketidakterlaksanaan beberapa indikator pada pertemuan keenam disebabkan oleh kendala teknis pengelolaan waktu, namun tidak mempengaruhi efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Pembahasan

Hasil penelitian ini secara konsisten membuktikan bahwa penggunaan permainan Kotak Pertanyaan (ASK BOX) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Pekanbaru. Temuan ini selaras dengan beberapa penelitian terdahulu yang mengkaji efektivitas pendekatan game-based learning dalam pembelajaran bahasa Arab (Alfarisi & Hikmah, 2020; Priyono, 2022; Syaifudin, 2020).

Secara teoretis, keberhasilan permainan ASK BOX dalam meningkatkan keterampilan menulis dapat dijelaskan melalui tiga perspektif yang saling melengkapi. Pertama, dari perspektif teori konstruktivisme sosial Vygotsky, interaksi antar siswa dalam permainan menciptakan scaffolding alami yang dinamis. Ketika siswa menulis pertanyaan dalam bahasa Arab dan membaca pertanyaan milik teman-temannya, terjadi proses negosiasi makna yang mendorong penggunaan bahasa Arab yang lebih kompleks dan bermakna. Siswa yang berkemampuan lebih tinggi secara tidak langsung menjadi model linguistik bagi teman-temannya yang berada dalam ZPD mereka. Proses scaffolding ini terbukti mempercepat perkembangan kemampuan menulis secara kolektif (Wahyuni dkk., 2023).

Kedua, dari perspektif Self-Determination Theory, elemen kompetisi, reward, dan pilihan bebas dalam menyusun pertanyaan yang terdapat dalam permainan ASK BOX secara efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi ekstrinsik yang awalnya dipicu oleh reward permainan secara bertahap berkembang menjadi motivasi intrinsik, yaitu rasa ingin tahu dan kebanggaan ketika berhasil menulis dan menjawab pertanyaan dalam bahasa Arab. Penelitian Sa'diyah (2021) dan HASTANG (2019) mengkonfirmasi bahwa motivasi yang tinggi merupakan prediktor utama keberhasilan dalam pengembangan keterampilan menulis bahasa Arab.

Ketiga, dari perspektif task-based language teaching, permainan ASK BOX

menciptakan konteks penggunaan bahasa Arab yang autentik dan komunikatif. Siswa tidak sekadar berlatih menulis sebagai latihan mekanis yang terisolasi, melainkan menulis dengan tujuan komunikatif yang nyata: menyampaikan pertanyaan yang bermakna kepada rekan-rekan sekelasnya. Konteks komunikatif yang autentik ini terbukti secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan (engagement) siswa dalam proses pembelajaran bahasa (Nunan, 2004).

Dibandingkan dengan penelitian Alfari & Hikmah (2020) yang menggunakan permainan KOKAMI di konteks Thailand Selatan, penelitian ini memperoleh hasil yang serupa dalam arah pengaruh positif, meskipun terdapat perbedaan penting dalam mekanisme permainan. KOKAMI menggunakan kartu misterius yang berisi perintah atau pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru, sementara ASK BOX melibatkan pertanyaan yang ditulis secara mandiri oleh siswa sendiri. Perbedaan ini memberikan keunggulan ASK BOX dalam dimensi produktif keterampilan menulis: siswa tidak hanya mengonsumsi bahasa Arab (membaca pertanyaan dari guru), tetapi secara aktif memproduksi bahasa Arab (menulis pertanyaan sendiri). Hal ini sejalan dengan argumen Priyono (2022) bahwa implementasi media permainan yang melibatkan produksi bahasa secara aktif lebih efektif daripada permainan yang bersifat reseptif semata.

Peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen yang lebih besar (11,04 poin)

dibandingkan kelas kontrol (8,40 poin) juga dapat dijelaskan melalui analisis proses pembelajaran yang terjadi. Dalam setiap sesi permainan ASK BOX, setiap siswa secara aktif berlatih menulis dalam bahasa Arab untuk merumuskan pertanyaan yang bermakna dan gramatikal. Proses ini mendorong peningkatan secara simultan pada semua enam dimensi keterampilan menulis yang diukur: penulisan huruf, ejaan, tata bahasa, kosakata, penyusunan kalimat, dan ekspresi ide bebas terpimpin. Kuraedah (2015) menegaskan bahwa keterampilan menulis bahasa Arab berkembang secara optimal melalui praktik yang kontekstual, berulang, dan terjadi dalam situasi komunikatif yang autentik.

Dari sisi implikasi praktis, temuan penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting bagi para guru bahasa Arab di tingkat MTs. Pertama, permainan ASK BOX dapat diadopsi sebagai komponen tetap dalam strategi pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab, khususnya pada tahap latihan (drilling) yang kontekstual. Kedua, permainan ini tidak memerlukan fasilitas khusus, peralatan elektronik, atau biaya produksi yang tinggi, sehingga dapat diimplementasikan secara merata di berbagai madrasah dengan keterbatasan sarana prasarana. Ketiga, manajemen kelas yang baik, instruksi yang jelas, dan pemberian umpan balik linguistik yang tepat dari guru merupakan faktor kunci dalam memaksimalkan efektivitas permainan, sebagaimana tercermin dalam keterlaksanaan 91,67% dalam penelitian ini.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui secara jujur. Pertama, ukuran sampel yang relatif kecil (50 siswa dari satu sekolah) membatasi generalisabilitas temuan ke konteks madrasah yang lebih luas. Kedua, durasi intervensi yang relatif singkat (enam pertemuan dalam delapan minggu) belum dapat mengukur dampak jangka panjang permainan ASK BOX terhadap perkembangan keterampilan menulis. Ketiga, penelitian ini tidak mengontrol variabel-variabel perancu (confounding variables) seperti latar belakang pendidikan informal bahasa Arab di pesantren, tingkat motivasi awal siswa, dan pengaruh interaksi di luar kelas. Ketiga keterbatasan ini perlu diatasi dalam penelitian-penelitian selanjutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan Kotak Pertanyaan (ASK BOX) berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Pekanbaru. Kesimpulan ini dibuktikan secara statistik oleh nilai t -hitung = 4,930 yang jauh lebih besar dari t -tabel = 1,677 ($df = 48$; $\alpha = 5\%$) dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan permainan ASK BOX mengalami peningkatan rata-rata nilai keterampilan menulis sebesar 11,04 poin (dari 73,52 menjadi 84,56), melampaui KKM sebesar 75, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya mengalami peningkatan sebesar 8,40

poin (dari 68,80 menjadi 77,20). Keterlaksanaan permainan ASK BOX selama penelitian mencapai 91,67% (kategori Sangat Baik).

Keberhasilan permainan ASK BOX dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab dapat dijelaskan melalui tiga mekanisme utama yang bekerja secara sinergis: (1) penciptaan konteks komunikatif yang autentik melalui penulisan pertanyaan yang bermakna dan bertujuan nyata; (2) peningkatan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa melalui elemen kompetisi, reward, dan otonomi dalam permainan; serta (3) fasilitasi scaffolding sosial melalui interaksi produktif antar siswa dalam proses permainan. Ketiga mekanisme ini secara kolektif mendorong pengembangan keenam dimensi keterampilan menulis bahasa Arab secara terpadu dan kontekstual.

Berdasarkan temuan ini, beberapa rekomendasi dapat dikemukakan. Bagi guru bahasa Arab di tingkat MTs, permainan ASK BOX sangat disarankan untuk diadopsi sebagai strategi pembelajaran yang melengkapi metode konvensional, terutama dalam pertemuan-pertemuan yang memfokuskan pada pengembangan keterampilan menulis. Bagi kepala madrasah, diperlukan program pengembangan kompetensi guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis permainan edukatif secara efektif. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk: (a) melakukan penelitian dengan sampel yang lebih besar dan beragam secara geografis; (b) mengkaji pengaruh jangka panjang permainan ASK

BOX; (c) meneliti pengaruhnya terhadap keterampilan bahasa Arab lainnya (mendengar, berbicara, membaca); serta (d) mengeksplorasi integrasi permainan ASK BOX dengan teknologi digital dalam konteks pembelajaran abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarisi, M. S., & Hikmah, K. (2020). Efektivitas permainan kotak kartu misterius (KOKAMI) untuk meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab kelas V di Sekolah Menengah Chariyattham Wittaya Narathiwat Thailand Selatan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1–8.
- Arab, B. (2023). Analisis mahārah al-kitābah dalam pembelajaran bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaan*, 1(1), 1–9.
- Aziza, I. F. (2016). Al-ikhtibār al-maqālī ka-adāwāt al-taqwīm li ta'lim al-lughah al-'arabiyyah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1, 1–12.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Ela Nuryani, & Mardiyah. (2021). Penggunaan audio visual sebagai media pembelajaran daring bahasa Arab di MTs. *Ad-Dhuha: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(1), 58–66.
- Fajriah. (2017). Strategi pembelajaran mahārah kitābah pada tingkat ibtidaiyah. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 36.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi. *Jurnal at-Taqqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- HASTANG. (2019). Upaya optimalisasi mahārah kitābah melalui model

- pembelajaran berbasis proyek pada materi al-jumlah. *Didaktika*, 12(1), 62. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i1.176>
- Hermawan, A. (2018). *Metodologi pembelajaran bahasa Arab (Cet. ke-4)*. PT Remaja Rosdakarya.
- Iskandarwassid, & Sunendar, D. (2016). *Strategi pembelajaran bahasa (Cet. ke-5)*. PT Remaja Rosdakarya.
- Kuraedah, S. (2015). Aplikasi mahārah kitābah dalam pembelajaran bahasa Arab. *Al-Ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 8(2), 82–98. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/412>
- Muizzuddin, A. A. (2025). Pengaruh penggunaan permainan kotak pertanyaan (ASK BOX) terhadap keterampilan menulis siswa kelas VIII di MTs Negeri 1 Pekanbaru [Skripsi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau].
- Mustofa, S. (2017). *Strategi pembelajaran bahasa Arab inovatif (Cet. ke-3)*. UIN Maliki Press.
- Nunan, D. (2004). *Task-based language teaching*. Cambridge University Press.
- Prastowo, A. (2016). *Pengembangan bahan ajar tematik: Tinjauan teoritis dan praktis (Cet. ke-2)*. Kencana Prenada Media Group.
- Priyono, D. J. (2022). Implementasi media permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan menulis (mahārah al-kitābah) siswa kelas VII A di MTs Darul Hikmah 2 Wuluhan. *Lisan An Nathiq: Jurnal Bahasa dan Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 1–17. <https://doi.org/10.53515/lan.v4i1.4889>
- Rathomi, A. (2020). Mahārah kitābah dalam pembelajaran bahasa Arab. *Tarbiya Islamica: Jurnal Keguruan dan Pendidikan Islam*, 1(1), 1–8.
- Rosyidi, A. W., & Ni'mah, M. (2011). *Memahami konsep dasar pembelajaran bahasa Arab*. UIN Maliki Press.
- Sa'diyah, H. (2021). Peluang pembelajaran mahārah al-kitābah berbantu media WhatsApp bagi mahasiswa di masa daring. *Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 1–16. <https://doi.org/10.18196/mht.v4i1.12255>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Cet. ke-28)*. Alfabeta.
- Syaifudin. (2020). Pengembangan media pembelajaran mahārah al-kitābah melalui permainan bahasa. *Tarbiya Islamica: Jurnal Keguruan dan Pendidikan Islam*, 1(1), 65–76.
- Taubah, M. (2019). Mahārah dan kafā'ah dalam pembelajaran bahasa Arab. *Studi Arab*, 10(1), 31–38. <https://doi.org/10.35891/sa.v10i1.1765>
- Wahyuni, M. E., Prasetya, A. E., & Murtini, S. (2023). Analisis pembelajaran khas kotak pertanyaan: Studi kasus. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10, 650–661.
- Yulianti, A., & Ekohariani. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan aplikasi Construct 2 pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(1), 527–533.
- Zulhannan. (2015). *Teknik pembelajaran bahasa Arab interaktif*. Rajawali Pers.