

ABSTRAK

Devany Ari Susanti (2026). Pengaruh Strategi *Fun Learning* Berbasis Media Gambar dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufrodat* Siswa Bermotivasi Rendah MI Puti Bungsu Al-Muhajirin.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar dan adanya persepsi negatif peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Arab, yang berdampak pada kurang optimalnya penguasaan *Mufrodat* (kosakata). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh strategi *Fun Learning* berbasis media gambar dalam meningkatkan penguasaan *Mufrodat* pada siswa bermotivasi rendah di MI Puti Bungsu Al-Muhajirin Denpasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *desain Pre-Experimental (One-Group Pretest-Posttest Design)*. Sampel penelitian terdiri dari 20 siswa kelas II C yang dipilih berdasarkan kriteria motivasi belajar yang rendah. Instrumen penelitian berupa tes penguasaan *Mufrodat* yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data menggunakan uji statistik nonparametrik *Wilcoxon Signed-Rank Test* melalui program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 59,75 pada saat *pre-test* menjadi 69,75 pada saat *post-test*. Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai signifikansi (*Asymp. Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000 ($< 0,05$) dengan nilai statistik Z sebesar -3,572. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara tingkat penguasaan *Mufrodat* siswa sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *Fun Learning* berbasis media gambar berpengaruh dalam meningkatkan penguasaan *Mufrodat* Bahasa Arab pada siswa bermotivasi rendah di MI Puti Bungsu Al-Muhajirin Denpasar.

Kata Kunci: *Fun Learning*, Media Gambar, Penguasaan *Mufrodat*, Motivasi Rendah.

ABSTRACT

Devany Ari Susanti (2026). *The Effect of a Fun Learning Strategy Based on Picture Media on Improving Arabic Vocabulary Mastery among Low-Motivated Students at MI Puti Bungsu Al-Muhajirin.*

This research is motivated by students' low learning motivation and negative perceptions of Arabic subjects, which result in suboptimal mastery of Mufrodat (vocabulary). The purpose of this study is to examine the influence of an image media-based Fun Learning strategy in improving Mufrodat mastery among low-motivated students at MI Puti Bungsu Al-Muhajirin Denpasar. This study employs a quantitative approach with a Pre-Experimental design (One-Group Pretest-Posttest Design). The research sample consists of 20 students from class II C, selected based on the criteria of low motivation levels. The research instrument used was a Mufrodat mastery test that had been tested for validity and reliability. Data analysis was conducted using the non-parametric Wilcoxon Signed-Rank Test with the assistance of SPSS software. The results showed an increase in the mean score from 59.75 during the pre-test to 69.75 during the post-test. The Wilcoxon test results yielded a significance value (Asymp. Sig. 2-tailed) of 0.000 (< 0.05) with a Z statistic of -3.572. This indicates a significant difference in Mufrodat mastery before and after the treatment. Thus, it can be concluded that the implementation of an image media-based Fun Learning strategy is effective in increasing the Mufrodat mastery of low-motivated students at MI Puti Bungsu Al-Muhajirin Denpasar.

Keywords: *Fun Learning, Image Media, Mufrodat Mastery, Low Motivation.*