

**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF *MAKE A MATCH***

**DALAM PEMBELAJARAN *MUFRADAT***

**(Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2**

**Kaliangkrik**

**Tahun Ajaran 2015/2016)**



**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar

Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam (S.Pd.I.)

**Oleh :**

**Miftakhul Rohmah**

**12420116**

**PENDIDIKAN BAHASA ARAB**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA**

**2016**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Miftakhul Rohmah

NIM : 12420116

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

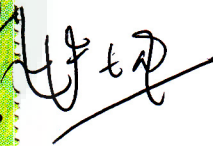
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini **tidak terdapat karya serupa yang diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi lain**, dan skripsi saya ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan meniru dari hasil karya orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima kasih.

Yogyakarta, 18 Juli 2016

Yang Menyatakan,



Miftakhul Rohmah  
NIM.12420116

## SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Miftakhul Rohmah  
NIM : 12420116  
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan  
Kalijaga Yogyakarta

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam syarat munaqosyah saya menggunakan foto berjilbab. Jika di kemudian hari terdapat suatu masalah bukan menjadi tanggungjawab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima kasih.

Yogyakarta, 18 Juli 2016

Yang Menyatakan,



Miftakhul Rohmah  
NIM.12420116



**SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Hal : Skripsi Saudari Miftakhul Rohmah  
Lamp : -

Kepada  
**Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**  
**UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta**  
Di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Miftakhul Rohmah  
NIM : 12420116  
Judul Skripsi : "Penerapan Media Permainan Edukatif *Make a Match* dalam Pembelajaran *Mufradat* (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik Tahun Ajaran 2015/2016)

sudah dapat diajukan kepada Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi Saudari tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr. wb.*

Yogyakarta, 20 Juli 2016

Pembimbing

**Drs. H. Syamsuddin Asyrofi., M.M.**

**NIP: 19560608 198303 1 005**





### PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama : Miftakhul Rohmah  
NIM : 12420116  
Semester : VIII  
Jurusan/Program Studi : PBA  
Judul skripsi/Tugas Akhir : PENERAPAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF MAKE A MATCH DALAM PEMBELAJARAN MUFRADAT (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kiangkrik Tahun Ajaran 2015/2016)

Setelah mengadakan munaqasyah atas skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas, maka kami menyarankan diadakan perbaikan skripsi/tugas akhir tersebut sebagaimana di bawah ini:

No	Topik	Halaman	Uraian perbaikan

Tanggal selesai revisi:  
.....,..... 20...

Tanggal Munaqasyah :  
Yogyakarta, 11 Agustus 2016

Mengetahui :  
Pembimbing/Ketua Sidang

Yang menyerahkan  
Pembimbing/Ketua Sidang

Drs. H. Syamsuddin A., M.M.  
NIP : 19560608 198303 1 005  
(setelah Revisi)

Drs. H. Syamsuddin A., M.M.  
NIP : 19560608 198303 1 005  
(setelah Munaqasyah)

Catatan : Waktu perbaikan/revisi maksimal 1 (satu) bulan, selebihnya harus dimunaqasyahkan ulang.



**PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nama : Miftakhul Rohmah  
 NIM : 12420116  
 Semester : VIII  
 Jurusan/Program Studi : PBA  
 Judul skripsi/Tugas Akhir : PENERAPAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF MAKE A MATCH DALAM PEMBELAJARAN MUFRADAT (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik Tahun Ajaran 2015/2016)

Setelah mengadakan munaqasyah atas skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas, maka kami menyarankan diadakan perbaikan skripsi/tugas akhir tersebut sebagaimana di bawah ini:

No	Topik	Halaman	Uraian perbaikan
			Saran disinkronkan dan kesimpulan. <sup>terkurang</sup> Apa yg
			ada dan make a match dimasukkan dan
			saran.

Tanggal selesai revisi :  
 ..... 18 Agst ..... 2016

Tanggal Munaqasyah :  
 Yogyakarta, 11 Agustus 2016

Mengetahui :  
 Penguji I

Yang menyerahkan  
 Penguji I

Drs. H. Ahmad Rodli, M.SI.  
 NIP : 19590114 198803 1 001  
 (setelah Revisi)

Drs. H. Ahmad Rodli, M.SI.  
 NIP : 19590114 198803 1 001  
 (setelah Munaqasyah)



**PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nama : Miftakhul Rohmah  
NIM : 12420116  
Semester : VIII  
Jurusan/Program Studi : PBA

Judul skripsi/Tugas Akhir : PENERAPAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF MAKE A MATCH DALAM PEMBELAJARAN MUFRADAT (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik Tahun Ajaran 2015/2016)

Setelah mengadakan munaqasyah atas skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas, maka kami menyarankan diadakan perbaikan skripsi/tugas akhir tersebut sebagaimana di bawah ini:

No	Topik	Halaman	Uraian perbaikan
1			agar diperkuat argumen wahne match sebagai media (Guban strategi).
2			Dalam analisis agar dididat/ban Tujuan pembelajaran Mufrodad (lihat hal 27 no.4).
			Abstrak agar diperbaiki.

Tanggal selesai revisi:  
..... 20...

Tanggal Munaqasyah:  
Yogyakarta, 11 Agustus 2016

Mengetahui :  
Penguji II

Dr. Sembodo Ardi W., M.Ag.  
NIP : 19680915 199803 1 005  
(setelah Revisi)

Yang menyerahkan  
Penguji II

Dr. Sembodo Ardi W., M.Ag.  
NIP : 19680915 199803 1 005  
(setelah Munaqasyah)

Catatan : Waktu perbaikan/revisi maksimal 1 (satu) bulan, selebihnya harus dimunaqasyahkan ulang.





KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

**PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

Nomor : UIN/002/DT/PP.009/099/2016

Tugas Akhir dengan judul : "PENERAPAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF *MAKE A MATCH* DALAM PEMBELAJARAN *MUFRADAT* (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik Tahun Ajaran 2015/2016"

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nama : Miftakhul Rohmah  
Nomor Induk Mahasiswa : 12420116  
Telah diujikan pada : Kamis, 11 Agustus 2016  
Nilai Ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

**TIM UJIAN TUGAS AKHIR**

Ketua Sidang

**Drs. H. Syamsuddin Asyrofi., M.M.**

NIP : 19560608 198303 1 005

Penguji I

**Drs. H. Ahmad Rodli, M.SI.**  
NIP : 19590114 198803 1 001

Penguji II

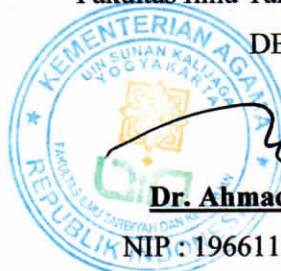
**Dr. Sembodo Ardi W., M.Ag.**  
NIP : 19680915 199803 1 005

Yogyakarta, ..... 24 AUG 2016

UIN Sunan Kalijaga

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

DEKAN



**Dr. Ahmad Arifi, M.Ag.**  
NIP : 19661121 199203 1 002

## MOTTO

جَرِّبْ و لا حظ تكن عارفا

*Cobalah dan perhatikanlah, niscaya  
kamu akan menjadi orang yang tahu<sup>1</sup>*

---

<sup>1</sup>“Al-mahfuzāt”,  
*arab.html?m=1*, akses 18 Juli 2016

“<http://boybelgiautara.blogspot.co.id/2013/09/peribahasa->



**PERSEMBAHAN**

*Kupersembahkan Karya Sederhana Ini*

*Kepada*

*Almamater Tercinta Tempatku Menuntut Ilmu*

*Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*

*Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

*Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*

*Yogyakarta*

## ABSTRAK

Miftakhul Rohmah, 12420116, “Penerapan Media Permainan Edukatif *Make a Match* dalam Pembelajaran *Mufradat* (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik Tahun Ajaran 2015/2016)”, Skripsi, Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2016.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran *mufradat* dengan menggunakan media permainan edukatif *make a match* dan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar *mufradat* antara kelompok eksperimen yang menggunakan media permainan edukatif *make a match* dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media permainan edukatif *make a match* pada siswa kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik Tahun Ajaran 2015/2016.

Penelitian ini merupakan penelitian populasi yang melibatkan seluruh siswa kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik yang berjumlah 24 siswa dan kemudian selanjutnya dibagi menjadi 2 kelompok. 12 siswa untuk kelompok kontrol dan 12 siswa untuk kelompok eksperimen. Metode pengumpulan data menggunakan tes, wawancara, observasi dan dokumentasi. Untuk menguji keabsahan instrumen dilakukan dengan menggunakan uji validitas konstruk (*construct validity*). Uji reabilitas menggunakan rumus *guttman split-half coefficient*. Persyaratan analisis data menggunakan uji normalitas sebaran dengan rumus *shapiro-wilk*. Sedangkan uji homogenitasnya menggunakan rumus *lavene statistics*. Analisis data menggunakan uji “t”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Perbedaan ini dapat dilihat dari skor rata-rata *posttest* kelompok kontrol sebesar 72,66 sedangkan nilai *posttest* kelompok eksperimen sebesar 83,83. Sedangkan uji t nilai *posttest* kelompok eksperimen menghasilkan nilai sig.(2-tailed)  $0,010 < 0,05$  yang artinya terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelompok eksperimen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar *mufradat* antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Maka media permainan edukatif *make a match* dapat digunakan sebagai solusi alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran *mufradat*.

Kata kunci : media, *make a match*, *mufradat*.

## التجريد

مفتاح الرحمة، ١٢٤٢٠١١٦، " تطبيق وسيلة اللّعب التربويّة المزوّجة "make a match" في تعليم المفردات (دراسة التجربة على طلاب الفصل الخامس بمدرسة الابتدائية محمّدية "الهدى" بانجرجو ٢ كلينجكريك في العام الدّراسي ٢٠١٥ / ٢٠١٦) البحث، يوكياكرتا: كلية العلوم التربويّة و فنّ التدريس بجامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية.

غرض هذا البحث لمعرفة عمليّة التعليم المفردات للفصل الخامس بمدرسة الابتدائية محمّدية "الهدى" بانجرجو ٢ كلينجكريك بوسيلة اللّعب التربويّة المزوّجة "make a match" ومعرفة نتائج الدراسة اللغة العربيّة بين فصل التجربة الذي يستعمل وسيلة اللّعب التربويّة المزوّجة "make a match" في تعليم المفردات وفصل المراقبة الذي لا يستعمل وسيلة اللّعب التربويّة المزوّجة "make a match".

هذا البحث بحث سكّانيّ الذي يتضمّن لكلّ طلاب الفصل الخامس في المدرسة الابتدائية محمّدية "الهدى" بانجرجو ٢ كلينجكريك الذين تتكون من ٢٤ طالب. تمّ تنقسم الى قسمين، ١٢ طالب لفصل التجربة و ١٢ طالب لفصل المراقبة. طريقة جمع البيانات تستعمل الإختبار والمقابلة والمراقبة والوثائق. الطريقة لتصحيح الأدوات تستعمل صدق المضمون *construct validity* والإختبار التوثيقي بالرمز *guttman split half coefficient*. اختبار تحليل البيانات مستخدمة الطبيعي بالرمز *saphiro wilk* والتجانس بالرمز *lavene statistic* وتحليل البيانات بالرمز "t".

نتيجة البحث: هذا البحث يدلّ على فرق الهام القوي في نتيجة الطلاب بين فصل المراقبة والتجربة، قيمة نتيجة الأخيرة من فصل المراقبة هي ٧٢،٦٦ وفصل التجربة هي ٨٣،٨٣. أما قيمة الإختبار "t" فصل التجربة تحصل قيمة المعنوية  $0,005 < 0,010$  أنّها ترقية المعنوية نتيجة تعلم الطلاب في فصل التجربة.

الخلاصة من هذا البحث قد كان فرق الهام القوي بين فصل التجريبية والمراقبة في تعليم المفردات الذي يستعمل وسيلة اللّعب التربويّة المزوّجة "make a match" ولا يستعملها. ولذلك عزّفنا أنّ الوسيلة اللّعب التربويّة المزوّجة "make a match" يمكن إستعمالها في تنمية نتيجة الطلاب في تعليم المفردات.

الكلمات المفتاحية: وسيلة، اللّعب التربويّة المزوّجة "make a match"، تعليم المفردات.

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman Transliterasi Arab-Latin ini merujuk pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, tertanggal 22 Januari 1988 No. 158 Tahun 1987 dan nomor. 0543 b/U/1987. Di bawah ini adalah daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

### 1. Konsonan Tunggal

No	Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
1	أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
2	ب	Bā'	B	Be
3	ت	Tā	T	Te
4	ث	Šā	Š	Es titik di atas
5	ج	Jīm	J	Je
6	ح	Hā'	Ḥ	Ha titik di bawah
7	خ	Khā'	Kh	Ka dan Ha
8	د	Dal	D	De
9	ذ	Žal	Ž	Zet titik di atas
10	ر	Rā'	R	Er
11	ز	Zai	Z	Zet
12	س	Sīm	S	Es
13	ش	Syīn	Sy	Es dan Ye
14	ص	Šād	Š	Es titik di bawah
15	ض	Dād	Ḍ	De titik di bawah
16	ط	Tā'	Ṭ	Te titik di bawah
17	ظ	Zā'	Ẓ	Zet titik di bawah
18	ع	'Ayn	...'	Koma terbalik (di atas)
19	غ	Gayn	G	Ge
20	ف	Fā'	F	Ef
21	ق	Qāf	Q	Qi
22	ك	Kāf	K	Ka
23	ل	Lām	L	El
24	م	Mīm	M	Em
25	ن	Nūn	N	En
26	و	Waw	W	We
27	ه	Hā'	H	Ha
28	ء	Hamzah	...'	Apostrof
29	ي	Ya	Y	Ye

## 2. Konsonan Rangkap (*Syaddah*)

*Syaddah* atau *tasydīd* yang di dalam sistem penulisan Arab dilambangkan dengan huruf dobel, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

Contoh: متعدين                      ditulis                      muta' aqqidain  
عدة                              ditulis                      'iddah

## 3. Tā' Marbutah

Transliterasi untuk Tā' Marbutah ada dua macam, yaitu :

### a. Tā' Marbutah hidup

Tā' Marbutah yang hidup atau mendapat *ḥarakat fathāh kasrah* , atau *dammah*, transliterasinya adalah ditulis t :

Contoh: نعمة الله                      ditulis                      ni'matullāh  
زكاة الفطر                      ditulis                      zakāt al- fiṭri

### b. Tā' Marbutah mati

Tā' Marbutah yang mati atau mendapat *ḥarakat sukun*, transliterasinya adalah, ditulis h :

Contoh: هبة                              ditulis                      hibah  
جزية                              ditulis                      jizyah

## 4. Vokal

Vokal bahasa Arab terdiri dari tiga macam, yaitu: vokal tunggal (monoftong), vokal tunggal (diftong) dan vokal panjang.



a. Vokal tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya adalah:

1) fathāh dilambangkan dengan a:

Contoh: ضرب                      ditulis                      ḍaraba

2) Kasrah dilambangkan dengan i:

Contoh: فهم                      ditulis                      fahima

3) Ḍammah dilambangkan dengan u:

Contoh: كتب                      ditulis                      kutiba

b. Vokal rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang dilambangkan berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

1) Fathāh + Yā' mati ditulis ai:

Contoh: أيديهم                      ditulis                      aidīhim

2) Fathāh + Wawu mati ditulis au:

Contoh: تورات                      ditulis                      taurāt

c. Vokal panjang

Vokal panjang dalam bahasa Arab disebut maddah yaitu harakat dan huruf, transliterasinya adalah:

1) Fathāh + alif, ditulis ā (dengan garis diatas)

Contoh: جاهلية                      ditulis                      jāhiliyyah

2) Fathāh + alif maqṣūr ditulis ā (dengan garis diatas)

Contoh: يسعى ditulis yas'ā

3) Fathāh + yā mati ditulis ī (dengan garis diatas)

Contoh: مجيد ditulis majīd

4) Ḍammah + wawu mati ditulis ū (dengan garis diatas)

Contoh: فروض ditulis furūd

## 5. Kata sandang

Kata sandang dalam penulisan arab dilambangkan dengan huruf alif dan lam (ال). Namun dalam sistem transliterasi ini kata sandang dibedakan atas kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiyah* dan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariyah*.

a. Bila diikuti oleh huruf *qamariyah* ditulis al-

Contoh: القرآن ditulis Al-qur'ān

b. Bila diikuti oleh huruf *syamsiyah* ditulis as-

Contoh: السنة ditulis As-sunnah

## 6. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan dengan tanda apostrof, namun hanya berlaku bagi hamzah yang berada di tengah dan akhir saja. Bila hamzah itu terletak di awal kata, maka ia tidak dilambangkan, tetapi ditransliterasikan dengan huruf a atau i atau u sesuai dengan harakat hamzah di awal kata tersebut.

Contoh: الماء ditulis Al-Mā'

تأويل ditulis Ta'wil

أمر ditulis Amr

## 7. Huruf besar

Meskipun dalam system tulisan arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf kapital tersebut digunakan juga. Penggunaan yang berlaku seperti dalam EYD, diantara huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri, dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut.

## 8. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat

Ditulis menurut penulisannya

Contoh:	ذوى الفروض	ditulis	Zawi al-furūd
	اهل السنة	ditulis	Ahl as-sunnah

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين ، وبه نستعين على أمور الدنيا والدين، أشهد أن لا اله الا الله وحده لا شريك له وأشهد أن محمدا عبده ورسوله لا نبي بعده، اللهم صل وسلم على سيدنا محمد وعلى اله وأصحابه أجمعين ، أما بعد

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang diajukan pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Sholawat dan salam senantiasa kita curahkan kepada Nabi agung Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman *jahiliyyah* menuju zaman *islamiyyah*.

Penyusunan skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan baik, meski dalam prosesnya penuh lika-liku yang harus dihadapi tetapi alhamdulillah semua dapat teratasi atas berkah rahmat Allah SWT, dan tentunya semua ini tidak terlepas pula dari dukungan, arahan dan bimbingan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Prof. Drs. KH. Yudian Wahyudi, M.A., Ph.D. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Dr. Ahmad Arifi, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Drs. H. Ahmad Rodli, M.Si selaku Ketua jurusan Pendidikan Bahasa Arab
4. Drs. H. Syamsuddin Asyrofi., MM selaku Dosen Penasehat Akademik sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan banyak waktu

dan dengan penuh kesabaran selalu memberikan arahan serta bimbingan yang sangat berarti sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

5. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah bersedia melayani mahasiswa.
6. Ibu Mustiyah, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik
7. Ibu Nur Hidayatul Aminah, S.Pd, dewan guru, beserta siswa-siswi MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik yang banyak memberikan arahan, bantuan, serta pengalaman baru selama kegiatan penelitian berlangsung.
8. Keluargaku tercinta, Ayahanda Anwar Sihabudin dan Ibunda Slamet Partini yang telah berjuang, mendoakan serta tak henti-hentinya berusaha memberikan yang terbaik kepada penulis demi terwujudnya cita-cita penulis, serta adekku satu-satunya Khafidhotul Baroroh yang selalu memberikan semangat serta berbagi keceriaan kepada penulis.
9. Sahabat-sahabat SIMBAD selaku keluarga pertama yang penulis jumpai di kota Yogyakarta.
10. Teman-teman seperjuangan MUNASIB yang telah bersama-sama saling mendukung dan menyemangati dalam memperjuangkan toga.
11. Keluarga besar KARISMA, PMII, DPP PKTQ, dan SPBA yang telah berbagi ilmu serta pengalaman dalam berorganisasi kepada penulis.
12. Teman-teman seperjuangan PPL-1 dan PPL-KKN Integratif kelompok 40 tahun 2015 di SMP Muhammadiyah I Prambanan.



13. Keluarga kecilku di Asrama Al-Hidayah 3 dan kos Gading 24 A dan juga sahabat REMPONGERS Masruroh Azizah, Tri Asih Margiyani, Munifah Yeni Utami dan Luluk Nur Isnaini.
14. Sahabat sekaligus keluargaku Hikmatul Lailaa dan Ria Cahyawati, yang telah menjadi teman main, berbagi canda, tawa, tangis, suka, duka, sandang dan pangan.
15. Teruntuk masait yang dengan sabar menghadapi tingkah kekanakanku.
16. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis selalu mengharapkan masukan, kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk memudahkan proses perbaikan sehingga dalam kesempatan lain dapat lebih baik lagi. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan seluruh civitas akademika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Yogyakarta, 18 Juli 2016

Penulis

**Miftakhul Rohmah**  
**NIM. 12420116**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN BERJILBAB .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERBAIKAN SKRIPSI .....	v
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI .....	viii
HALAMAN MOTTO .....	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	x
HALAMAN ABSTRAK INDONESIA .....	xi
HALAMAN ABSTRAK ARAB .....	xii
PEDOMAN TRANSLITERASI .....	xiii
KATA PENGANTAR .....	xviii
DAFTAR ISI .....	xxi
DAFTAR TABEL .....	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxiv
<b>BAB I        PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	5
D. Kajian Pustaka .....	6
E. Landasan Teori .....	9
F. Hipotesa Penelitian .....	31
G. Metode Penelitian .....	32
H. Sistematika Pembahasan .....	36
<b>BAB II        PROFIL SEKOLAH .....</b>	<b>38</b>
A. Gambaran Umum MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik ..	38
B. Gambaran Umum Pembelajaran Bahasa Arab .....	47
<b>BAB III        ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>55</b>
A. Deskripsi Objek .....	55
B. Pengkajian Instrumen .....	56
C. Prosedur Sebelum Pelaksanaan Eksperimen .....	59
D. Prosedur Eksperimen .....	59
E. Pelaksanaan Pembelajaran <i>Mufradat</i> Pada Kelompok Kontrol ....	62
F. Penerapan Media Permainan Edukatif <i>Make a Match</i> dalam Pembelajaran <i>Mufradat</i> Pada Kelompok Eksperimen .....	71
G. Analisis Data .....	83
H. Pembahasan Hasil Penelitian .....	90

<b>BAB IV</b>	<b>PENUTUP</b> .....	91
	A. Kesimpulan .....	91
	B. Saran-saran .....	92
	C. Kata Penutup .....	93
	DAFTAR PUSTAKA .....	94
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	
	CURRICULUM VITAE	



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Lembar Observasi Guru
Lampiran 2	: Soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>
Lampiran 3	: Jawaban <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>
Lampiran 4	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
Lampiran 5	: Nilai Hasil <i>pretest</i> Kelompok Kontrol dan Eksperimen
Lampiran 6	: Nilai Hasil <i>posttest</i> Kelompok Kontrol dan Eksperimen
Lampiran 7	: Panduan Wawancara
Lampiran 8	: Transkrip Wawancara Kepada Guru Bahasa Arab Kelas V
Lampiran 9	: Transkrip Wawancara Kepada Siswa Kelas V
Lampiran 10	: Foto Dokumentasi
Lampiran 11	: Surat Persetujuan Perubahan Judul Skripsi
Lampiran 12	: Bukti Seminar Proposal
Lampiran 13	: Surat Penunjukan pembimbing
Lampiran 14	: Kartu Bimbingan Skripsi
Lampiran 15	: Surat Izin Penelitian
Lampiran 16	: Sertifikat PPL 1
Lampiran 17	: Sertifikat PPL-KKN Integratif
Lampiran 18	: Sertifikat TOEFL
Lampiran 19	: Sertifikat IKLA
Lampiran 20	: Sertifikat ICT
Lampiran 21	: Sertifikat PKTQ
Lampiran 22	: Sertifikat Sospem
Lampiran 23	: Sertifikat OPAK

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Format <i>pretest-posttest control group design</i> .....	33
Tabel 2.1	Daftar Guru MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik.....	44
Tabel 2.2	Daftar Siswa MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik.....	45
Tabel 2.3	SKKD Bahasa Arab Siswa Kelas V Semester Gasal.....	48
Tabel 2.4	SKKD Bahasa Arab Siswa Kelas V Semester Genap .....	49
Tabel 3.1	Data Kelompok Kontrol Kelas V-A .....	55
Tabel 3.2	Data Kelompok Eksperimen Siswa Kelas V-B .....	56
Tabel 3.3	Hasil Uji Validitas Kelompok Kontrol dan Eksperimen .....	57
Tabel 3.4	Hasil Uji Reliabilitas Kelompok Kontrol dan Eksperimen .....	58
Tabel 3.5	Distribusi Data Jenis Kelamin Siswa Kelompok Kontrol.....	60
Tabel 3.6	Distribusi Data Jenis Kelamin Siswa Kelompok Eksperimen	60
Tabel 3.7	Distribusi Data Usia Siswa .....	61
Tabel 3.8	Distribusi Data Latar Belakang Orang Tua Siswa.....	61
Tabel 3.9	Jadwal Pelaksanaan <i>Pretest</i> .....	62
Tabel 3.10	Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran Kelompok Kontrol .....	63
Tabel 3.11	Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran Kelompok Eksperimen.....	71
Tabel 3.12	Contoh <i>Mufradat</i> dalam Kartu Berpasangan .....	75
Tabel 3.13	Hasil Pembagian Kartu Pasangan .....	78
Tabel 3.14	Latihan Mencocokkan <i>Mufradat</i> dengan Media <i>Make a Match</i> .....	81
Tabel 3.15	Hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> kelompok kontrol.....	84
Tabel 3.16	Hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> kelompok eksperimen.....	84
Tabel 3.17	Hasil Uji Normalitas.....	85



Tabel 3.18	Hasil Uji Homogenitas.....	85
Tabel 3.19	Hasil Uji t.....	88
Tabel 3.20	Independent Samples Test.....	88



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pengajaran bahasa Arab di Indonesia, terutama yang terjadi di lembaga pendidikan madrasah juga dihadapkan pada sejumlah problem. Sulitnya menghafal *mufradat* merupakan masalah yang sering dijumpai pada pembelajaran bahasa Arab. Permasalahan tersebut disebabkan banyaknya *mufradat* dalam bahasa Arab yang masih asing didengar oleh pembelajar bahasa Arab. Masalah lain yang juga sering dijumpai dalam pembelajaran bahasa Arab adalah adanya kejenuhan dalam teknik penyampaian. Untuk mengatasi hal tersebut harus digunakan metode, cara dan teknik yang tepat. Salah satu teknik yang bisa digunakan adalah dengan memadukan antara permainan bahasa dengan pembelajaran bahasa Arab supaya pembelajaran lebih menarik, efektif dan efisien.

Terdapat berbagai macam metode yang ada dalam pembelajaran bahasa Arab, sehingga menjadi suatu keseriusan bagi seorang pendidik dalam memilih dan melaksanakan pembelajaran. Dalam menyampaikan materi pembelajaran bahasa Arab kepada pemula, usaha awal seorang pendidik mengenalkan dan menumbuhkan rasa senang terhadap bahasa Arab. Oleh karena itu tugas seorang pendidik harus pandai-pandai memiliki strategi dalam memilih metode dan memanfaatkan media yang cocok untuk menyampaikan materi yang diajarkan. Sehingga dalam

pembelajaran tercipta suasana yang menyenangkan dan materi yang disampaikan mudah diterima dan dipahami oleh siswa.<sup>2</sup>

Dengan demikian keberhasilan pembelajaran manakala seorang pendidik dapat menyampaikan materi dengan baik, mampu menempatkan suatu strategi pembelajaran yang tepat kepada siswa sehingga kegiatan proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik. Sehingga pembelajaran bisa tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Dalam kamus besar bahasa Indonesia disebutkan bahwa yang dimaksud bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Sementara, yang dimaksud dengan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu<sup>3</sup>. Dalam hal ini, dibutuhkan permainan edukatif yang dapat menarik minat dan mengaktifkan semua Siswa dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik merupakan salah satu sekolah yang terletak di dusun Ketawang, kelurahan Banjarejo, kecamatan Kaliangkrik, Kabupaten Magelang, Jawa tengah. MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik merupakan salah satu sekolah yang mengajarkan bahasa Arab di sekolahnya.

Guru yang berpengalaman dan profesional dalam mengajar sesuai dengan keahliannya sangatlah dibutuhkan di MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik, termasuk lembaga sekolah yang mempunyai guru-guru

---

<sup>2</sup>Syamsuddin Asyrofi, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta : Ide Pres Yogyakarta 2010), hlm. 68

<sup>3</sup>Suyadi, *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan : The Power Of Smart Games for Children*, (Yogyakarta: Power books, 2009), hlm. 17

bahasa Arab yang berpengalaman. Metode dan media tidak kalah penting dalam pembelajaran bahasa Arab.

Guru yang baik, pada umumnya selalu berusaha untuk menggunakan metode mengajar yang paling efektif, dan memakai alat/media yang terbaik, tak terkecuali guru bahasa asing.<sup>4</sup> Tetapi dari semua potensi yang dimiliki MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik belum mampu memaksimalkan tujuan pembelajaran bahasa Arab. Pembelajaran bahasa Arab masih menemukan berbagai permasalahan yang sulit dipecahkan. Masalah tersebut antara lain: guru kurang kreatif dalam pembelajaran bahasa Arab, materi yang sangat kompleks dan sulit dipahami oleh siswa serta metode pembelajaran bahasa Arab yang kurang inovatif. Guru biasanya hanya menggunakan metode ceramah kemudian memberikan motivasi-motivasi. hal tersebut membuat siswa merasa jenuh karena hanya guru saja yang aktif, sedangkan siswanya bersifat pasif.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan pada salah seorang siswa Kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik, siswa tersebut mengatakan jika pembelajaran yang dilakukan di kelas divariasikan dengan media permainan pasti akan lebih menyenangkan dan membuat siswa tidak merasa jenuh.<sup>5</sup>

Sudah sewajarnya media pembelajaran bahasa Arab harus dikembangkan untuk mempermudah pembelajaran terutama dalam

---

<sup>4</sup> Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2011), hlm. 33

<sup>5</sup>Hasil wawancara dengan Syakira Naila Mufida Kelas V B pada tanggal 01 April 2016

pembelajaran *mufradat*. Hal tersebut dikarenakan *mufradat* merupakan materi utama yang harus dipelajari oleh pembelajar bahasa pada umumnya. Aplikasi permainan bahasa bisa dijadikan salah satu inovasi dalam media pembelajaran bahasa. Melalui permainan, diharapkan siswa dapat bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan dan belajar secara menyenangkan. Hal tersebut akan membawa dampak positif untuk mempermudah dalam pembelajaran bahasa Arab. Media permainan edukatif *make a match* dapat menjawab permasalahan tersebut. Melalui permainan kartu berpasangan ini, siswa dapat menghafalkan *mufradat* dengan cepat serta dapat melatih mental untuk berkomunikasi dengan siswa lainnya.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti perlu untuk melakukan penelitian tentang **“Penerapan Media Permainan Edukatif *Make a Match* dalam Pembelajaran *Mufradat* (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik Tahun Ajaran 2015/2016)”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berangkat dari uraian latar belakang di atas dan sesuai dengan judul yang telah disajikan, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan media permainan edukatif *make a match* dalam pembelajaran *mufradat* di kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik Tahun Ajaran 2015/2016?

2. Adakah perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran *mufradat* antara kelompok eksperimen yang menggunakan media permainan edukatif *make a match* dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media permainan edukatif *make a match* di kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik Tahun Ajaran 2015/2016?

### **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

#### **1. Tujuan Penelitian**

- a. Untuk mengetahui bagaimana penerapan media permainan edukatif *make a match* dalam pembelajaran *mufradat* di kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik Tahun Ajaran 2015/2016
- b. Untuk menunjukkan ada tidaknya perbedaan hasil belajar Siswa dalam pembelajaran *mufradat* antara kelompok eksperimen yang menggunakan media permainan edukatif *make a match* dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media permainan edukatif *make a match* di kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik Tahun Ajaran 2015/2016

#### **2. Kegunaan Penelitian**

##### **a. Kegunaan Teoritis**

Memberi sumbangan ilmiah khususnya dalam dunia pendidikan terkait penelitian media permainan edukatif *make a match*

### **b. Kegunaan Praktis**

- 1) Bagi guru bahasa Arab, sebagai bahan pertimbangan dalam penggunaan media pembelajaran yang variatif supaya proses pembelajaran bahasa Arab menjadi menyenangkan
- 2) Bagi siswa, dengan media permainan edukatif, diharapkan materi yang diajarkan lebih mengesankan sehingga sukar dilupakan
- 3) Bagi madrasah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran dalam rangka meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa.

### **D. Kajian Pustaka**

Salah satu fungsi kajian pustaka adalah sebagai pembeda antara penelitian satu dengan penelitian lainnya. Untuk mendukung penyusunan penelitian ini, maka peneliti mencantumkan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan skripsi yang akan penulis teliti, di antaranya:

*Pertama*, skripsi Siti Solikhah yang berjudul “Eksperimentasi Metode Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab dengan Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas IV di MAN Jejeran”.<sup>6</sup> Subjek penelitian ini adalah populasi, yaitu siswa kelas IV MIN Jejeran tahun akademik 2008-2009 sebanyak 32 siswa yang terbagi dalam 2 kelas, yaitu kelas IV A dan IV B. Kelas A sebagai kelompok eksperimen dan kelas B sebagai

---

<sup>6</sup> Siti Solikhah, *Eksperimentasi Metode Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab dengan Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas IV di MAN Jejeran*, (Yogyakarta: Digilib UIN Suka, 2009)



kelompok kontrol. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam penguasaan mufrodat bahasa Arab. Perbedaan ini dapat dilihat dari skor rata-rata *post-test* kelompok eksperimen sebesar 17,88. Sedangkan kelompok kontrol memperoleh skor rata-rata *post-test* sebesar 12,75. Kemudian dari rata-rata peningkatan penguasaan hasil belajar mufrodat bahasa Arab dengan menggunakan media gambar tersebut, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan sebesar 4,88 sedangkan kelompok kontrol sebesar 0,44. Dengan hasil perhitungan tersebut diperoleh bahwa siswa yang menggunakan media gambar dalam pembelajaran mufrodat lebih cepat memahami dan menghafal dibandingkan tanpa menggunakan media gambar.

*Kedua*, skripsi Cholifatul Mufidah yang berjudul “Problematika Hafalan *Mufrodat* Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MTs Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta”<sup>7</sup>. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui problematika hafalan *mufrodat* di MTs Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta, serta mengetahui upaya yang dilakukan seorang guru untuk mengatasi problematika yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Arab tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: problematika pembelajaran bahasa Arab dalam hafalan *mufrodat* di MTs Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta yaitu bahwa siswa masih kesulitan memahami teks bahasa Arab, baik menerjemahkan *mufrodat* bahasa Arab, menuliskan huruf Arab, maupun membaca teks Arab. Selain faktor

---

<sup>7</sup> Cholifatul Mufidah, *Problematika Hafalan Mufrodat dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MTs Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta*, (Yogyakarta: Digilib UIN Suka, 2013)

kebahasaan sendiri siswa juga mengalami problem berupa lingkungan yang tidak kondusif untuk menghafal, waktu yang sempit karena mereka mempunyai kegiatan yang padat, di asrama, serta media pembelajaran yang kurang memadai. Oleh karena itu usaha yang dilakukan untuk mengatasi problem tersebut yakni siswa harus belajar bahasa Arab dengan rajin dan menghafal *mufradat* yang telah dipelajari setiap hari. Guru juga harus lebih memotivasi siswa dalam menghafal, menambah sarana untuk menghafal *mufradat*, serta mengadakan evaluasi secara lisan untuk mengecek hafalan siswa.

*Ketiga*, skripsi Anis Fitrotunnisa yang berjudul “Penerapan Metode *Index Card Match* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII-C MTsN Lab UIN Yogyakarta, Bantul”<sup>8</sup>. Penerapan metode *index card match* ini lebih terpusat pada siswa dalam proses pembelajaran, dengan diberikan tugas kelompok untuk mencari pasangan kartu sesuai dengan pertanyaan dan jawaban. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Pada pra tindakan diperoleh hasil prosentase sebesar 39,2%, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 71,60%, dan pada siklus II meningkat menjadi 84,70% . tanggapan siswa menunjukkan bahwa metode *index card match* ini baik digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab dengan kategori setuju yaitu sebesar 70,65%,

---

<sup>8</sup>Anis Fitrotunnisa, *Penggunaan Metode Index Card Match dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII-C MTsN Lab UIN Yogyakarta, Bantul*, (Yogyakarta: Digilib UIN Suka, 2012)

Dari ketiga skripsi di atas, belum ada penelitian yang sama dengan skripsi yang akan peneliti bahas. Adapun penelitian yang akan peneliti lakukan adalah “Penerapan Media Permainan Edukatif *make a match* Dalam Pembelajaran *Mufradat* (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik Tahun Ajaran 2015/2016)”. yang mana penelitian yang akan dilakukan ini tidak menggunakan berbagai macam metode ketika pembelajaran bahasa Arab berlangsung, melainkan hanya difokuskan pada satu media permainan edukatif, yakni *make a match*.

## **E. Landasan Teori**

### **1. Media Pembelajaran Permainan Edukatif Bahasa**

#### **a. Media Pembelajaran**

##### **1) Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara bahasa berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (*wasilah*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>9</sup> Selain pengertian tersebut, masih ada beberapa pengertian tentang media pembelajaran, yaitu:

- a) *Association for Education and Communication Technology* (*AECT*) mengartikan media sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), hlm.3

<sup>10</sup>Yoto dan Saiful Rahman, *Manajemen Pembelajaran* (Malang: Yanizar Group, 2001), hlm. 57

- b) *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program intruksional.<sup>11</sup>
- c) Soparno *mengemukakan* dalam bukunya “Media Pengajaran Bahasa” bahwa media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*massage*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerima (*receiver*).<sup>12</sup>

Dari pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar.

## 2) Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret, serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat

---

<sup>11</sup>Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 11

<sup>12</sup> Soeparno, *Media Pengajaran Bahasa* (Yogyakarta: PT. Intan Pariwara, 1987), hlm. 1

berfungsi untuk meningkatkan daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran yang dapat membuat pelajaran menjadi menarik. Media dapat menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan oleh guru. Metode mengajar merupakan salah satu upaya meningkatkan proses interaksi antara guru dengan siswa, dan siswa dengan lingkungan belajarnya. Melalui penggunaan media, diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar.<sup>13</sup>

Media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses belajar siswa, antara lain:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain

---

<sup>13</sup>Ahmad Muhtadi Anshor, *Pengajaran Bahasa Arab Media dan Metode-metodenya* (Yogyakarta: TERAS, 2009), hlm. 23

seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.<sup>14</sup>

Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai:<sup>15</sup>

- a) Membantu memudahkan belajar bagi siswa/mahasiswa.
- b) Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi konkret).
- c) Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan).
- d) Semua indera murid dapat diaktifkan, kelemahan satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lainnya.
- e) Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.
- f) Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ternyata media pembelajaran mempunyai fungsi dan manfaat yang besar dalam proses belajar mengajar.

## **2. Permainan Edukatif Bahasa *Make a Match***

### **a. Permainan Edukatif Bahasa**

#### **1) Pengertian**

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain

---

<sup>14</sup>*Ibid*, hlm. 24

<sup>15</sup>Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, hlm. 24

itu, permainan ini juga memiliki rangsangan (stimulus) atau respon positif terhadap indera pemainnya. Indra yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan), efeksi serta kekayaan sosial dan spiritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama, dan sopan santun, persaingan sehat serta pengorbanan). Keseimbangan indera inilah yang direncanakan agar mempengaruhi jasmani, nalar, imajinasi, watak dan karakter, sampai tujuan pendewasaan diri. Sebab, watak seseorang menentukan arah perjalanan hidupnya.

Kunci utama suatu permainan dapat dikatakan edukatif adalah apabila permainan itu memiliki nilai guna, efektivitas, dan efisiensi yang mengarahkan proses mendidik secara positif. Hal ini dapat terjadi jika suatu permainan dapat dikontrol dan digunakan dengan tepat. Sebab, permainan akan berdampak atau memberikan pengaruh negatif apabila tidak ada latar belakang “mendidik” atau mengajak dan mengarahkan siswa menuju kehidupannya yang lebih baik. Di sinilah konteks dan inti permainan yang sesungguhnya, yakni sebagai media atau objek yang memberikan efek kesenangan dan mendukung terwujudnya motivasi positif pada siswa.



Dengan kata lain, permainan sebagai upaya mempengaruhi kebutuhan psikologi siswa<sup>16</sup>.

Adapun yang dimaksud dengan permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan bahasa bukan merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini dapat digolongkan dalam pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan kemahiran berbahasa yang telah dipelajari. Permainan bahasa merupakan aktivitas yang dirancang dalam pengajaran, dan berhubungan dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung.<sup>17</sup>

## 2) Tujuan dan Manfaat Permainan Bahasa

Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk memperoleh kegembiraan dan untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu.<sup>18</sup> Permainan bahasa merupakan sarana pengajaran baru dalam pengajaran bahasa Arab, dan perlu diingat bahwa permainan bahasa tidak dimaksudkan untuk mengukur atau mengevaluasi hasil belajar

---

<sup>16</sup>Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2013), hlm. 31

<sup>17</sup>Syamsuddin Asyrofi, *Model, Strategi & Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aura Pustaka, 2014), hlm. 161

<sup>18</sup>Soeparno, *Media Pengajaran Bahasa*, hlm. 61

siswa, akan tetapi digunakan sebagai langkah pendekatan dalam pembelajarannya.

Permainan bahasa bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (*menyimak, berbicara, membaca, dan menulis*) serta unsur-unsur bahasa (*bunyi bahasa, kosakata dan tata bahasa*). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan, tetapi tidak memperoleh keterampilan berbahasa atau unsur tertentu, maka permainan tersebut bukan termasuk permainan bahasa. Sebaliknya, apabila suatu kegiatan bertujuan melatih keterampilan berbahasa atau unsur tertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan, maka kegiatan ini bukan disebut permainan bahasa. Dengan demikian, suatu kegiatan dapat disebut permainan bahasa apabila suatu aktivitas mengandung unsur kesenangan dan dapat melatih keterampilan berbahasa atau unsur bahasa tertentu

Adapun manfaat yang dapat diambil dari permainan adalah:<sup>19</sup>

- a) Memupuk jiwa persaingan yang sehat, atau saling mengungguli satu sama lain.

---

<sup>19</sup>Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Malang Press, 2009), hlm. 80-81

- b) Mendorong pebelajar untuk menyaksikan dan ikut serta dalam berbagai permainan.
- c) Memotivasi diri untuk tampil dengan sebaik- baiknya.
- d) Belajar untuk bekerja sama dalam suatu pekerjaan, atau mencapai sebuah kemenangan.

Pada dasarnya permainan itu mengajarkan adanya unsur kerjasama atau kerja team yang satu sama lain harus saling memahami. Sebuah kerja team yang bertujuan untuk mencapai tujuan bersama. Di samping itu, juga belajar memahami makna sportivitas.

#### **b. Prinsip-prinsip Dasar Permainan Edukatif Bahasa**

Dalam permainan bahasa, ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yakni:

- 1) Permainan bukanlah tujuan pembelajaran, namun ia hanyalah sarana pembantu untuk mencapai tujuan, karena ia dapat mencairkan kejenuhan dan menyegarkan kerja otak dalam pembelajaran bahasa, sehingga pada gilirannya dapat menyempurnakan materi bahasa yang diajarkannya;
- 2) Permainan bahasa tidak hanya cocok diterapkan bagi anak-anak semata, namun juga dapat diterapkan untuk orang dewasa

Berangkat dari kedua prinsip dasar permainan bahasa di atas, dapat dipahami petunjuk-petunjuk umum yang harus dipegang

teguh dalam memilih dan menerapkan permainan bahasa yakni sebagai berikut;

- a) Pengajar harus mampu menentukan batasan yang jelas yang memungkinkannya memilih permainan bahasa yang sesuai;
- b) Pengajar harus mampu mengkondisikan kelas sehingga tidak menimbulkan suasana pembelajaran yang menyimpang;
- c) Pengajar harus memperhatikan tujuan bahasa, tata bahasa dan model-model bahasa yang diselaraskan dengan materi yang akan diajarkan;
- d) Permainan bahasa harus sesuai dengan tingkatan pengajaran, kemampuan berpikir siswa, dan alokasi waktu yang tersedia;
- e) Jika permainan bahasa membutuhkan persiapan yang khusus, maka sebaiknya persiapan itu selesai sebelum permainan dilaksanakan; dan
- f) Sebelum permainan dimulai, pengajar hendaknya yakin bahwa siswa telah memahami tata cara pelaksanaan permainan

Dengan memperhatikan hal- hal tersebut di atas dalam proses permainan bahasa, maka tidak akan kehilangan ruh dari tujuan pembelajaran bahasa, sehingga pembelajaran bahasa lebih menyenangkan.

Berbeda dengan uraian di atas, ada beberapa prinsip yang mendasar dalam permainan bahasa yang harus kita perhatikan, yakni sebagai berikut;<sup>20</sup>

- 1) Interaksi (*Interaction*). Permainan memungkinkan adanya interaksi dan partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Permainan dapat memberikan umpan balik (*feedback*) secara langsung. Permainan memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah-masalah yang nyata. Selain itu, dalam permainan juga mengandung makna belajar dan interaksi dengan kesalahan-kesalahan operasional yang dapat diperbaiki
- 2) Pertandingan (*Competition*). Permainan bahasa memiliki ciri persaingan. Persaingan bisa berlaku antara sesama peserta, masa yang dibatasi, dan pencapaian pertunjukan yang terbaik atau mencapai tujuan tertentu. Sudah sewajarnya bahwa dalam pertandingan ada yang menang dan yang kalah. Jadi, pada prinsipnya permainan bahasa menggali kecenderungan bertanding tersebut untuk tujuan pembelajaran.
- 3) Kerja sama (*Team Work*). Bekerja sama adalah salah satu unsur yang pokok dalam permainan yang penuh pertandingan. Dalam permainan, setiap pemain bekerja

---

<sup>20</sup>Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa arab*, hlm. 49-51

sama satu sama lain untuk memastikan kemenangan bagi kelompok mereka. Semangat kerja sama yang dipupuk melalui aktivitas permainan ini juga dapat digunakan untuk hal-hal yang ada di dalam dan di luar kelas.

- 4) Peraturan permainan (*Rule of Game*). Dalam permainan bahasa, terdapat beberapa peraturan khusus yang telah didefinisikan secara jelas. Semua siswa yang terlibat dalam permainan, biasanya mengetahui dan memahami cara dan peraturan bermain. Semua peraturan yang telah ditentukan tersebut bertujuan mengawasi permainan dan memberikan petunjuk atau panduan kepada siswa. Selain itu, peraturan tersebut mendatangkan manfaat untuk nilai-nilai tertentu.
- 5) Akhir atau batas permainan (*Limited Game*). Permainan bahasa mempunyai batas akhir atau skor. Biasanya, terdapat beberapa penentuan awal yang menandakan titik akhir atau hasil sebuah permainan. Hal ini pula yang menandakan siswa menghentikan permainan mereka.<sup>21</sup>

### c. Kekurangan dan Kelebihan Permainan Bahasa

Dalam pelaksanaannya, permainan bahasa memiliki sejumlah kekurangan dan kelebihan. Berikut adalah beberapa kekurangan dan kelebihan permainan bahasa.

---

<sup>21</sup>Syamsuddin Asyrofi, *Model, Strategi & Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, hlm. 164-165

1) Kekurangan permainan bahasa

Berikut adalah kekurangan dalam pelaksanaan permainan bahasa yaitu:

- a) Jumlah siswa yang terlalu besar sehingga menyebabkan kesukaran untuk melibatkan semua siswa dalam permainan;
- b) Pelaksanaan permainan bahasa biasanya diikuti oleh tawa dan sorak-sorai siswa sehingga dapat mengganggu pelaksanaan pembelajaran di kelas lain;
- c) Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui permainan bahasa;
- d) Permainan bahasa pada umumnya belum dianggap sebagai program pembelajaran bahasa, melainkan hanya sebagai selingan.<sup>22</sup>

2) Kelebihan permainan bahasa

Adapun beberapa kelebihan yang dimiliki oleh permainan bahasa adalah sebagai berikut:

- a) Permainan bahasa merupakan salah satu media pembelajaran yang berkadar CBSA tinggi;
- b) Dapat mengurangi kebosanan dan kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran di kelas;
- c) Dengan adanya kompetisi antarsiswa, dapat menumbuhkan semangat siswa lebih maju;

---

<sup>22</sup>*Ibid.*, hlm. 165-166



- d) Permainan bahasa dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial siswa;
- e) Materi yang dikomunikasikan dapat memberikan kesan di hati siswa sehingga pengalaman keterampilan yang dilatih sukar dilupakan.<sup>23</sup>

Adapun beberapa kelebihan dalam permainan bahasa antara lain sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar; aktivitas yang dilakukan siswa bukan hanya fisik, tetapi juga bersentuhan dengan mental; dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar; dapat memupuk rasa solidaritas dan kerja sama; dan materi lebih mengesankan sehingga sukar dilupakan.

Sedangkan beberapa kekurangan dalam permainan bahasa antara lain bila jumlah siswa terlalu banyak, maka akan sulit melibatkan seluruh siswa dalam permainan; tidak semua materi dapat dilaksanakan melalui permainan; dan permainan banyak mengandung unsur spekulasi sehingga sulit dijadikan sebagai ukuran yang terpercaya.<sup>24</sup>

#### **d. Faktor Penentu Keberhasilan Permainan Bahasa**

Ada empat faktor yang menentukan keberhasilan permainan bahasa di kelas. Diantaranya adalah faktor situasi dan

---

<sup>23</sup>*Ibid.*, hlm. 166

<sup>24</sup>Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa arab*, hlm. 40

kondisi, peraturan permainan, pemain, dan pemimpin permainan. Adapun uraian masing-masing faktor sebagai berikut;

1) Situasi dan kondisi

Sebenarnya, dalam situasi dan kondisi apa pun, permainan bahasa dapat saja dilakukan. Akan tetapi agar berdayaguna tinggi, hendaknya pelaksanaan permainan bahasa tersebut selalu memperhatikan faktor situasi dan kondisi.

Jika situasi dan kondisi tidak memungkinkan, sebaiknya guru tidak mengadakan permainan bahasa. Permainan bahasa yang menimbulkan suara gaduh kepada kelas lain, tentu tidak menguntungkan. Demikian juga permainan bahasa yang terlalu sering atau permainan yang terlalu memakan waktu lama akan membosankan siswa.

2) Peraturan permainan

Setiap permainan mempunyai peraturan masing-masing. Peraturan tersebut hendaknya jelas dan tegas serta mengatur langkah-langkah permainan yang harus ditempuh maupun cara menilainya. Apabila aturan kurang jelas dan tegas, maka tidak mustahil akan menimbulkan keributan di kelas. Setiap pemain harus memahami, menyetujui, dan menaati dengan benar-benar peraturan itu. guru sebagai pemimpin permainan mempunyai kewajiban untuk menjelaskan peraturan-peraturan yang harus ditaati sebelum permainan dilaksanakan.

### 3) Pemain

Terkait dengan peraturan pemain, permainan dapat berjalan dengan baik jika para pemain (siswa) memiliki sportivitas yang tinggi. Selain itu, keseriusan, kekuatan, dan keterlibatan aktif pemain juga sangat dibutuhkan agar permainan dapat berjalan dengan baik.

### 4) Pemimpin permainan atau wasit

Pemimpin permainan atau wasit harus mempunyai wibawa, bersikap tegas, adil, dapat memutuskan permasalahan dengan cepat, dan menguasai ketentuan permainan dengan baik. Selain guru, wasit dalam sebuah permainan dapat juga dipilih dari perwakilan siswa yang dianggap mampu untuk memimpin jalannya permainan<sup>25</sup>.

Dalam permainan yang bersifat kompetitif, harus diusahakan agar kekuatan kedua belah pihak yang bertanding seimbang. Permainan yang tidak seimbang akan membuat kelompok yang lemah menjadi frustrasi sehingga permainan menjadi kurang seru. Biasanya, suatu permainan dipimpin oleh pemimpin permainan atau juri yang menilai permainan itu. dalam konteks kelas, pemimpin permainan adalah guru.

---

<sup>25</sup>Syamsuddin Asyrofi, *Model, Strategi & Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, hlm. 167- 169

e. *Make a Match*

Guna meningkatkan keaktifan serta hasil belajar *mufradat* siswa, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung. Media permainan edukatif *make a match* merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru guna meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. *Make a match* dikatakan sebagai salah satu media pembelajaran karena dalam prakteknya ia berfungsi sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari guru kepada siswa sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran dengan media permainan edukatif *make a match* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan<sup>26</sup>.

Dalam buku lain disebutkan bahwa permainan edukatif *make a match* ini disebut juga dengan permainan “Temukan Pasanganku”<sup>27</sup>. Permainan ini bertujuan untuk melatih siswa mengenal dan menambah *mufradat* baru dan terjemahannya, serta mengenal kosakata dan pasangannya. Selain itu, permainan ini

---

<sup>26</sup> Kokom Kumalasari, *Pembelajaran Kontekstual, Konsep dan Aplikasi* (Bandung: PT Refika Aditama, 2005), hlm. 85

<sup>27</sup>Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, hlm. 105

juga berfungsi sebagai media lanjutan dari pembelajaran *mufradat*. Alat yang diperlukan dalam permainan ini sangat sederhana, yaitu kartu kata yang berpasangan. Kartu-kartu tersebut berisi *mufradat* dan kartu lainnya berisi arti dari *mufradat* tersebut.

- 1) Setengah dari jumlah siswa dalam satu kelas mendapatkan kartu yang berisi *mufradat*
- 2) Setengahnya lagi mendapatkan kartu yang berisi arti dari *mufradat* tadi
- 3) Mintalah siswa untuk mengambil satu kartu berpasangan yang sudah tersedia di depan kelas dan langsung mencari pasangan yang sesuai dengan kartu pegangan mereka
- 4) Jika semua siswa sudah menemukan pasangannya, mintalah mereka untuk duduk berdekatan dan bersama-sama menghafalkan *mufradat* yang tertulis di kartu pegangan mereka.
- 5) Jika sudah selesai dengan satu kartu, maka mintalah setiap pasangan secara bergantian untuk saling bertukar kartu *mufradat* dengan pasangan lain.
- 6) Setelah selesai, kartu berpasangan kembali dikumpulkan di depan dan dilanjutkan dengan kuis yang menggunakan kata-kata tersebut.

### 3. Pembelajaran *Mufradat*

Para ahli berbeda pendapat mengenai makna bahasa serta tujuan pengajarannya, namun mereka sepakat bahwa pembelajaran *mufradat* adalah penting yang merupakan tuntutan dan syarat dasar dalam pembelajaran bahasa asing. Siswa yang sedang belajar bahasa apapun dituntut untuk mengetahui *mufradat* bahasa yang sedang dipelajari, tanpa mengetahui *mufradat* kiranya sulit bahkan tidak mungkin siswa akan mampu menguasai keterampilan bahasa asing yang dimaksud. Atau boleh dikatakan di awal pembelajaran siswa harus diarahkan untuk memperoleh penguasaan *mufradat* dengan baik.<sup>28</sup>

#### a. Pengertian *Mufradat*

Kosakata atau dalam bahasa Arab disebut *mufradat*, dalam bahasa Inggrisnya *vocabulary* adalah himpunan kata atau khazanah kata yang diketahui seseorang atau entitas lain yang merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Kosakata ada yang mendefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut dan kemungkinan akan digunakannya untuk menyusun kalimat baru.

Peran kosakata dalam menguasai empat kemahiran berbahasa sangatlah diperlukan, karena kemampuan seseorang untuk menguasai empat kemahiran berbahasa tersebut sangatlah bergantung pada penguasaan kosakata yang dimiliki.

---

<sup>28</sup>Bisri Mustofa dan Abdul Hamid, *Metode & Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-MALIKI PRESS, 2012), hlm. 68

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan kumpulan kata-kata yang membentuk bahasa yang diketahui seseorang, dan kumpulan kata-kata tersebut akan digunakan dalam menyusun kalimat atau berkomunikasi dengan masyarakat. Komunikasi seseorang yang dibangun dengan penggunaan kosakata yang tepat dan memadai menunjukkan gambaran kecerdasan dan tingkat pendidikan si pemakai bahasa<sup>29</sup>

b. Tujuan Pembelajaran *Mufradat* :

- 1) Memperkenalkan kosakata baru kepada siswa atau mahasiswa, baik melalui bahan bacaan maupun *fahm al-masmu`*.
- 2) Melatih siswa atau mahasiswa untuk dapat melafalkan kosakata itu dengan baik dan benar karena pelafalan yang baik dan benar mengantarkan kepada kemahiran berbicara dan membaca secara baik dan benar pula.
- 3) Memahami makna kosakata, baik secara *denotasi* atau *leksikal* (berdiri sendiri) maupun ketika digunakan dalam konteks kalimat tertentu (makna konotatif dan gramatikal).
- 4) Mampu mengapresiasi dan memfungsikan *mufradat* itu dalam berekspresi lisan (berbicara) maupun tulisan (mengarang) sesuai dengan konteksnya yang benar.<sup>30</sup> Dalam hal ini, karena penelitian yang peneliti lakukan adalah terhadap siswa pada jenjang awal yaitu MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik,

---

<sup>29</sup> Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang : UIN-MALIKI PRESS, 2011), hlm. 62

<sup>30</sup>*Ibid.*, hlm 63



maka tidak sampai pada tahap berekspresi lisan (berbicara) maupun mengarang. Tetapi hanya sekedar mengungkapkan serta menuliskan beberapa kalimat sederhana saja.

c. Prinsip-prinsip Pembelajaran *Mufradat*.

- 1) *Tawatur (Frequency)* artinya memilih *mufradat* (kosakata) yang sering digunakan
- 2) *Tawazzu` (Range)* artinya memilih *mufradat* yang banyak digunakan di negara-negara Arab, yakni tidak hanya banyak digunakan di sebagian negara Arab
- 3) *Mataahiyah (Avalability)* artinya memilih kata tertentu dan bermakna tertentu pula, yakni kata-kata yang digunakan dalam bidang-bidang tertentu
- 4) *Ulfah (Familiarity)* artinya memilih kata-kata yang familier dan terkenal serta meninggalkan kata-kata yang jarang terdengar penggunaannya. Seperti kata *syamsun* lebih terkenal daripada kata *dzuka`* walaupun artinya sama.
- 5) *Syumuul (Coverege)* artinya memilih kata-kata yang dapat digunakan dalam berbagai bidang tidak terbatas pada bidang tertentu. Contoh kata *baitun* lebih baik dipilih daripada kata *manzil* karena penggunaannya lebih umum.
- 6) *Ahammiyah*, artinya memilih kata-kata yang sering dibutuhkan penggunaannya oleh siswa daripada kata-kata yang terkadang tidak dibutuhkan atau jarang dibutuhkan.

7) `Uruubah, artinya memilih kata-kata Arab, yakni memilih kata Arab walaupun ada bandingannya dalam bahasa lain. Contohnya memilih kata *haatif* daripada telpon, atau kata *midzya`* daripada kata radio dan lain-lainnya.<sup>31</sup>

d. Strategi Pembelajaran *Mufradat*

Metode pembelajaran pada hakikatnya adalah teknik-teknik dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa yang jenisnya beragam dan pemanfaatannya disesuaikan dengan kebutuhan. Begitu pula halnya dengan pembelajaran bahasa Arab khususnya koskata (*mufradat*) ini menuntut adanya metode-metode dasar yang dapat diterapkan tanpa mengharuskan adanya sarana-sarana yang tidak terjangkau oleh lembaga-lembaga pendidikan yang mengajarkan bahasa Arab. Namun bila ada sarana dan media yang memadai tentunya akan lebih baik dan sangat membantu suksesnya metode-metode dan teknik-teknik pembelajaran.

Dalam pembelajaran *mufradat* ada baiknya dimulai dengan *mufradat* dasar yang tidak mudah berubah seperti halnya istilah kekerabatan, nama-nama bagian tubuh, kata ganti, kata kerja pokok serta beberapa *mufradat* lain yang mudah untuk dipelajari.

Ada beberapa tahapan dan teknik pembelajaran *mufradat* yaitu sebagai berikut :

---

<sup>31</sup> Bisri Mustofa dan Abdul Hamid, *Metode & Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, hlm. 69

- 1) Mendengarkan kata. Ini merupakan tahapan pertama yaitu dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendengarkan kata yang diucapkan guru atau media lain, baik berdiri sendiri maupun di dalam kalimat. Apabila unsur bunyi dari kata itu sudah dikuasai oleh siswa, maka untuk selanjutnya siswa akan mampu mendengarkan secara benar.
- 2) Mengucapkan kata. Dalam tahap ini, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengucapkan kata yang telah didengarnya. Mengucapkan kata baru akan membantu siswa mengingat kata tersebut dalam waktu yang lebih lama.
- 3) Mendapatkan makna kata. Pada tahap ini guru hendaknya menghindari terjemahan dalam memberikan arti kata kepada siswa, karena bila itu dilakukan maka tidak akan terjadi komunikasi langsung dalam bahasa yang sedang dipelajari, sementara makna kata pun akan cepat dilupakan oleh siswa. Ada beberapa teknik yang bisa digunakan oleh guru untuk menghindari terjemahan dalam memperoleh arti suatu kata, yaitu dengan pemberian konteks kalimat, definisi sederhana, pemakaian gambar/foto, sinonim, antonim, memperlihatkan benda asli atau tiruannya, peragaan gerakan tubuh, dan terjemahan sebagai alternatif terakhir bila suatu kata memang benar-benar sukar untuk dipahami oleh siswa.

- 4) Membaca kata. Setelah melalui tahap mendengar, mengucapkan kata, dan memahami makna kata baru, guru menuliskannya di papan tulis. Kemudian siswa diberi kesempatan untuk membaca kata tersebut dengan suara keras.
- 5) Menulis kata. Penguasaan *mufradat* siswa akan sangat terbantu bilamana ia diminta untuk menulis *mufradat* yang baru dipelajarinya (dengar, ucap, paham, baca) mengingat karakteristik kata tersebut masih segar dalam ingatan siswa.
- 6) Membuat kalimat. Tahap terakhir dari kegiatan pembelajaran *mufradat* adalah menggunakan kata-kata baru itu dalam sebuah kalimat yang sempurna, baik secara lisan maupun tulisan. Guru harus kreatif dalam memberikan contoh kalimat-kalimat yang bervariasi dan siswa diminta untuk menirukannya.<sup>32</sup>

#### F. Hipotesa penelitian

Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.<sup>33</sup>

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Hipotesis alternatif ( $H_1$ ) : terdapat perbedaan hasil belajar *mufradat* yang signifikan antara kelompok eksperimen (menggunakan media permainan edukatif *make a match*) dengan kelompok kontrol (tidak menggunakan media permainan edukatif *make a match*) di kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik.

<sup>32</sup>Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, hlm. 71-72

<sup>33</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), hlm. 62

Hipotesis nihil ( $H_0$ ) : Tidak ada perbedaan hasil belajar *mufradat* yang signifikan antara kelompok eksperimen (menggunakan media permainan edukatif *make a match*) dengan kelompok kontrol (tidak menggunakan media permainan edukatif *make a match*) di kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik.

## G. Metode penelitian

### a. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Sedangkan jenis penelitiannya adalah penelitian eksperimen. Menurut Surakhman, eksperimen adalah mengadakan kegiatan percobaan untuk melihat sesuatu hasil. Hasil tersebut akan menegaskan kedudukan perhubungan tersebut yang akan menegaskan bagaimanakah kedudukan perhubungan kausal antara variabel-variabel yang diselidiki<sup>34</sup>.

### b. Variabel Penelitian

Variabel merupakan suatu atribut atau sifat atau aspek dari orang maupun objek yang mempunyai variasi tertentu yang diterapkan peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya<sup>35</sup>.

Adapun variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Variabel bebas, yaitu media permainan edukatif *make a match*

---

<sup>34</sup>Andi Prastowo, *Memahami Metode-metode Penelitian*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011) Hlm. 144

<sup>35</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2006), Hlm. 21

- 2) Variabel terikat, pembelajaran *mufradat* pada Siswa Kelas V  
MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik tahun ajaran 2015/2016

c. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah

**Tabel 1.1**

**Format *pretest-posttest control group desain*<sup>36</sup>**

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Ge (E)	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Ge (K)	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan:

Ge (E) : kelompok eksperimen

Ge (K) : kelompok kontrol

O<sub>1</sub> : *pretest* kelompok eksperimen

O<sub>3</sub> : *pretest* kelompok kontrol

O<sub>2</sub> : *posttest* kelompok eksperimen

O<sub>4</sub> : *posttest* kelompok kontrol

X : media permainan edukatif *make a match*

d. Waktu Dan Subjek Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini pada semester genap  
tahun ajaran 2015/2016 di MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik.

Adapun sumber data berasal dari:

- 1) Kepala sekolah MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik

---

<sup>36</sup>Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 1999),  
hlm. 118

2) Guru bahasa Arab kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik

3) Siswa kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik

e. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang penulis gunakan adalah sebagai berikut

1) Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.<sup>37</sup>

Jenis tes yang digunakan adalah tes tertulis. Tes tertulis ini digunakan sebagai alat penilaian terhadap pernyataan-pernyataan yang diberikan kepada Siswa untuk kemudian dijawab dalam bentuk tulisan.<sup>38</sup> Tes ini dilakukan untuk menguji pemahaman Siswa terhadap pembelajaran *mufradat* menggunakan media permainan edukatif *make a match*.

Adapun bentuk tes yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *multiple choice*. Hal ini dikarenakan tes bentuk *multiple choice* dapat dinilai secara objektif, artinya

---

<sup>37</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Hlm. 123

<sup>38</sup>Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1992), Hlm. 35

siapa pun yang menilainya, hasil atau skornya tetap sama karena jawaban telah tersedia.<sup>39</sup>

## 2) Wawancara

Wawancara atau interview merupakan sebuah metode pengumpulan data secara lisan dan dilakukan secara langsung dari sumber data.

Adapun pihak yang akan diwawancarai:

- a) Siswa kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik
- b) Guru mata pelajaran bahasa Arab MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik, yaitu Ibu Nur Hidayatul Aminah
- c) Kepala sekolah untuk memperoleh informasi seputar sejarah, latar belakang, visi-misi dan tujuan berdirinya MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik.

## 3) Dokumentasi

Dokumentasi ini dilakukan untuk mendokumentasikan berbagai penjelasan tentang konsep serta berbagai informasi seputar letak geografis, struktur organisasi, keadaan guru, keadaan siswi, serta sarana prasarana.

## f. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa instrumen *pretest* dan *posttest*. Tujuan dilakukan *pretest* adalah untuk mengetahui pemahaman *mufradat* siswa pada kedua kelas

---

<sup>39</sup>Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Cet Ke-7, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1994), Hlm. 39



sebelum diberi perlakuan, sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman *mufradat* siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan perlakuan berbeda.

g. Teknik Analisis Data

Dalam pembahasan hasil penelitian menggunakan analisis deskriptif kualitatif untuk menganalisis data yang tidak berupa angka yang telah diperoleh seperti interview dan observasi guna mendeskripsikan fakta-fakta yang diperoleh ketika penelitian berlangsung. Adapun teknik berpikir yang digunakan adalah teknik induktif, yaitu kegiatan menghimpun dan memadukan data-data khusus menjadi kesatuan informasi. Artinya dalam menghimpun data berawal dari fakta-fakta khusus yang kemudian dirubah menjadi hal yang umum. Selain itu penulis juga menggunakan analisis kuantitatif untuk menganalisis data-data yang berupa angka.

Pengujian perbedaan rata-rata dalam penelitian ini menggunakan *uji-t*. Uji-t dipakai untuk menguji perbedaan atau kesamaan dua kondisi/perlakuan antara dua kelompok berbeda.

Uji-t dilakukan dengan bantuan software SPSS 22.0.

## H. Sistematika Pembahasan

Agar mempermudah penulisan dan penyusunan skripsi ini, peneliti memberikan gambaran yang sistematis dan logis sehingga dapat mempermudah dan memperjelas pembaca, penguji dan peneliti sendiri

dalam menganalisis dan meneliti hasil penelitian. Adapun sistematika penulisannya sebagai berikut:

BAB I berisi gambaran umum penulisan skripsi yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II berisi dua bahasan pokok yaitu : *pertama*, gambaran umum MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik, meliputi letak geografis, sejarah singkat berdiri dan berkembangnya, visi dan misi madrasah, tujuan, struktur organisasi, keadaan guru, siswa dan karyawan, serta sarana dan prasarana yang ada. *Kedua*, gambaran umum pembelajaran bahasa Arab di MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik.

BAB III ini merupakan bab inti atas penelitian skripsi ini. Di dalamnya berisi pembahasan hasil penelitian mengenai eksperimen penggunaan media permainan edukatif *make a match* dalam pembelajaran *mufradat* di kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik.

Adapun bagian terakhir ini adalah BAB IV. Bagian pada bab ini berisi penutup yang memuat bahasan kesimpulan, saran-saran, dan kata penutup. Skripsi ini juga dilengkapi dengan daftar pustaka, curriculum vitae, dan lampiran-lampiran yang terkait.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

Pembahasan dalam bab ini merupakan pembahasan yang terakhir dan terdiri dari tiga pembahasan. Pembahasan pertama adalah kesimpulan yang merupakan jawaban dari rumusan masalah, kedua adalah saran dari peneliti yang ditujukan kepada guru bahasa Arab dan juga calon peneliti, dan pembahasan yang ketiga adalah kata penutup.

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media permainan edukatif *make a match* dalam pembelajaran *mufradat* pada siswa kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik, peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran dengan media permainan edukatif *make a match* ini diawali dengan pembagian kartu *mufradat* berpasangan. Setengah dari jumlah kartu berisi *mufradat*, setengahnya lagi berisi arti dari *mufradat* tadi. Siswa mengambil satu kartu berpasangan yang sudah tersedia di depan kelas dan langsung mencari pasangan yang sesuai dengan kartu pegangan mereka, kemudian bersama-sama menghafalkan *mufradat* bersama pasangan mereka. Setiap pasangan menghafalkan satu kartu dulu kemudian jika sudah selesai dengan satu kartu, maka setiap pasangan secara bergantian saling bertukar kartu *mufradat* dengan pasangan lain. Setelah selesai, kartu berpasangan kembali dikumpulkan di

depan untuk ditempel di papan tulis dan dilanjutkan dengan kuis yang menggunakan kata-kata tersebut.

2. Terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran *mufradat* menggunakan media permainan edukatif *make a match* dan tidak menggunakan media permainan edukatif *make a match*. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh oleh kelompok kontrol adalah sebesar 66,25 dan kelompok eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 64,58. Perbedaan rata-rata *pretest* kedua kelompok tersebut sangatlah tipis dikarenakan kedua kelompok tersebut berasal dari titik awal yang sama. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelompok kontrol sebesar 72,66 dengan peningkatan sebesar 6,41 dan nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 83,83 dengan peningkatan sebesar 19,25. Perbedaan rata-rata *posttest* kedua kelompok tersebut sangatlah signifikan, hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif *make a match* lebih efektif untuk meningkatkan hafalan *mufradat* siswa kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik.

## **B. Saran**

1. Guru Bahasa Arab MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik
  - a. Guru harus mampu mengkondisikan kelas, karena pelaksanaan permainan edukatif *make a match* biasanya diikuti oleh tawa dan sorak-sorai siswa sehingga dapat mengganggu pelaksanaan pembelajaran di kelas lain.

- b. Guru harus mampu mengatur waktu agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar, karena penggunaan media permainan edukatif *make a match* ini bisa menyita bahkan memakan waktu mata pelajaran lain.
- c. Guru diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media sehingga pembelajaran tidak terasa jenuh dan membosankan.

## 2. Calon Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan dan masukan bagi penelitian selanjutnya. Namun diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan dan memperbaiki penggunaan media permainan edukatif *make a match* ini agar terwujudnya kesempurnaan pada hasil penelitian selanjutnya.

## C. Kata Penutup

Dengan mengucapkan puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT, akhirnya peneliti dapat menyelesaikan penulisan karya ilmiah ini. Meskipun tidak dapat dipungkiri bahwa masih banyak terdapat kekeliruan dan kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, sehingga masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun dari segala pihak sangat diharapkan untuk koreksi bagi pribadi peneliti juga untuk perbaikan karya ilmiah selanjutnya.

Terima kasih peneliti ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu dan memotivasi sehingga skripsi ini dapat selesai. Selanjutnya dengan segala kerendahan hati peneliti mohon maaf atas segala kekurangan yang ada.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anshor, Ahmad Muhtadi. 2009. *Pengajaran Bahasa Arab Media dan Metode-metodenya*. Yogyakarta: TERAS
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asnawir dan Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Asyrofi, Syamsuddin. 2010. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta : Ide Pres Yogyakarta
- Asyrofi, Syamsuddin. 2014. *Model, Strategi & Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aura Pustaka
- Azwar, Saifuddin. 1999. *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Hermawan, Acep. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Kumalasari, Kokom. 2005. *Pembelajaran Kontekstual, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2012. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa arab*. Yogyakarta: Diva Press
- Mustofa, Bisri dan Abdul Hamid. 2012. *Metode & Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-MALIKI PRESS
- Mustofa, Syaiful. 2011. *Strategi Pembelajaran bahasa Arab Inovatif*. Malang : UIN-MALIKI PRESS, 2011
- Prastowo, Andi. 2011. *Memahami Metode-Metode Penelitian*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Purwanto, Ngalim. 1994. *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Cet Ke-7. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rosyidi, Abdul Wahab. 2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Malang Press

- Soeparno. 1987. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: PT. Intan Pariwara
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sudjana, Nana. 1992. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suyadi. 2009. *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan : The Power Of Smart Games for Children*. Yogyakarta: Power books
- Wahyudi, Agus. 2020. *Aku Cinta Bahasa Arab*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri
- Yoto dan Saiful Rahman. 2001 *Manajemen Pembelajaran*. Malang: Yanizar Group



# LAMPIRAN-LAMPIRAN





Nama Guru :  
Bid. Studi/Mata Pelajaran :  
Topik Bahasan :  
Kelas :  
Jam/Ruang :

No.	Indikator/ Aspek yang Dinilai	Realisasi		Keterangan
		Ada (V)	Tidak (V)	
1.	Keterampilan membuka pelajaran : a. Menarik perhatian siswa b. Membuat apersepsi c. Menyampaikan topik/tujuan d. Memberi pretest			
2.	Keterampilan menjelaskan materi : a. Kejelasan b. Penggunaan contoh c. Penekanan hal penting d. Penggunaan metode secara tepat e. Penggunaan sumber belajar secara tepat			
3.	Interaksi pembelajaran : a. Mendorong siswa aktif b. Kemampuan mengelola kelas c. Memberi bantuan siswa yang mengalami kesulitan			
4.	Keterampilan bertanya : a. Penyebaran b. Pemindahan giliran c. Pemberian waktu berpikir			
5.	Keterampilan memberikan penguatan : a. Penguatan verbal b. Penguatan nonverbal			
6.	Keterampilan menggunakan waktu : a. Menggunakan waktu selang b. Menggunakan waktu secara proporsional c. Memulai dan mengakhiri pelajaran sesuai jadwal d. Memanfaatkan waktu secara efektif			
7.	Keterampilan menutup pelajaran : a. Meninjau kembali isi materi			

Magelang, 01 April 2016  
Observer/Mahasiswa

Miftakhul Rohmah  
NIM 12420116

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik
Mata Pelajaran	: Bahasa Arab
Kelas / Semester	: V / II (Genap)
Pertemuan Ke	: 2
Alokasi Waktu	: 2x35 Menit

### A. Standar Kompetensi

**Berbicara** : Mengungkapkan informasi secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog tentang **فى العمل**

### B. Kompetensi Dasar

1. Melakukan dialog sederhana tentang **فى العمل**
2. Menyampaikan informasi secara lisan dalam kalimat sederhana tentang **فى العمل**

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Siswa mampu mengungkapkan kata dalam bentuk frase atau kalimat bahasa Arab tentang **فى العمل** dengan baik dan benar.
2. Siswa mampu berdialog tentang **فى العمل** menggunakan bahasa Arab dengan baik dan benar

### D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan media permainan edukatif *make a match* siswa berani mengungkapkan kata dalam bentuk frase atau kalimat Bahasa Arab tentang **فى العمل** dengan baik dan benar.
2. Dengan media permainan edukatif *make a match* siswa mampu berdialog tentang **فى العمل** menggunakan bahasa Arab dengan baik dan benar

### E. Materi Pelajaran

فى العمل

زَيْنَبُ : السَّلَامُ عَلَيْكُمْ!

زَهْرَةُ : وَعَلَيْكُمْ السَّلَامُ!

زَيْنَبُ : يَا زَهْرَةُ! مَتَى تَذْهَبِينَ إِلَى الْمَدْرَسَةِ؟

زَهْرَةُ : أَذْهَبُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ فِي الصَّبَاحِ الْبَاكِرِ.

زَيْنَبُ : مَتَى تَدْخُلِينَ الْفَصْلَ؟

زَهْرَةُ : أَدْخُلُ الْفَصْلَ بَعْدَ دَقَّةِ الْجَرَسِ.

زَيْنَبُ : مَاذَا تَعْمَلِينَ فِي الْفَصْلِ؟

زَهْرَةُ : أَهْتَمُّ شَرْحَ الْأُسْتَاذِ وَ أَكْتُبُ دَرَسًا مُهِمًّا

زَيْنَبُ : هَلْ فِي فَصْلِكَ سَبُورَةٌ؟

زَهْرَةُ : نَعَمْ. فِي فَصْلِي سَبُورَةٌ. يَكْتُبُ الْأُسْتَاذُ عَلَى السَّبُورَةِ وَ أَكْتُبُ عَلَى الْكُرَاسَةِ.

زَيْنَبُ : هَلْ فِي مَدْرَسَتِكَ مَعْمَلُ اللُّغَةِ؟

زَهْرَةُ : نَعَمْ، فِي مَدْرَسَتِي مَعْمَلُ اللُّغَةِ. الْأُسْتَاذُ يُجَرِّبُنَا اللُّغَةَ الْعَرَبِيَّةَ فِي مَعْمَلِ اللُّغَةِ.

زَيْنَبُ : مَتَى انْتَهَى الدَّرُوسَ؟

زَهْرَةُ : انْتَهَى الدَّرُوسَ فِي الطُّهْرِ. أَذْهَبُ إِلَى الْمَسْجِدِ لِأَصَلِّي الطُّهْرَ ثُمَّ أَرْجِعُ إِلَى الْبَيْتِ.

زَيْنَبُ : عَفْوًا يَا زَهْرَةُ! سَأَرْجِعُ إِلَى الْبَيْتِ. السَّلَامُ عَلَيْكُمْ!

زَهْرَةُ : وَ عَلَيْكُمْ السَّلَامُ!

## F. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Humanistik dan komunikatif

Metode / Strategi : Permainan edukatif *make a match*

## G. Media dan Sumber Belajar

Media : *Blackboard*, kapur, buku, kartu pasangan

Sumber Belajar : Buku Bahasa Arab untuk kelas V Madrasah Ibtidaiyah karya Agus Wahyudi

## H. Kegiatan Pembelajaran

No	Langkah-langkah pembelajaran	Media/Sumber	Waktu
1	<b>Pendahuluan</b>		10 menit
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam</li><li>• Guru mengecek kehadiran siswa</li><li>• Guru menarik perhatian siswa dengan metode <i>brainstorming</i> sebelum memulai pembelajaran</li><li>• Apersepsi dengan mengajukan satu pertanyaan tentang materi sebelumnya</li><li>• Menjelaskan tujuan pembelajaran</li><li>• Menyampaikan cakupan materi dan uraian kegiatan yang akan dilakukan.</li></ul>		
2	<b>Kegiatan Inti</b> <b>Eksplorasi</b>		50 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan tata cara permainan kartu berpasangan</li> <li>• Guru membagikan kartu berpasangan kepada siswa dan menyuruh mereka untuk mencari pasangan yang sesuai dengan <i>mufradat</i> pegangan mereka</li> <li>• Guru menyuruh siswa untuk menghafalkan <i>mufradat</i> bersama pasangan mereka</li> <li>• Guru menyuruh siswa maju ke depan kelas bersama pasangan mereka untuk setor hafalan <i>mufradat</i> yang sesuai dengan kartu berpasangan</li> <li>• Guru membantu siswa apabila mereka mengalami kesulitan dalam menghafalkan <i>mufradat</i></li> <li>• Guru menyuruh siswa untuk melakukan dialog sederhana bersama pasangan masing-masing</li> </ul> <p><b>Elaborasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengambil kartu berpasangan dan mencari pasangannya sendiri</li> <li>• Siswa menghafalkan <i>mufradat</i> yang sesuai dengan kartu berpasangan bersama pasangannya</li> <li>• Siswa bertanya kepada guru apabila menemui kesulitan</li> <li>• Siswa melakukan dialog sederhana</li> </ul>		
--	---	--	--

	bersama pasangannya <b>Konfirmasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran</li> <li>• Siswa bersama-sama guru menyempurnakan hasil pemahaman gagasan tentang <i>فى العمل</i></li> </ul>		
<b>3</b>	<b>Kegiatan Akhir</b>		10 menit
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan post test menggunakan media permainan edukatif <i>make a match</i> untuk menguji pemahaman peserta didik tentang apa yang mereka ketahui tentang <i>فى العمل</i></li> <li>• Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran yang akan datang</li> <li>• Guru menutup pembelajaran dan mengucapkan salam penutup</li> </ul>		

Mengetahui  
Guru Pembimbing

Magelang, 11 April 2016  
Mahasiswa Praktikan

**Nur Hidayatul Aminah, S.Pd**  
NIK. 3308136107780002

**Miftakhul Rohmah**  
NIM. 12420116

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik
Mata Pelajaran	: Bahasa Arab
Kelas / Semester	: V / II (Genap)
Pertemuan Ke	: 3
Alokasi Waktu	: 2x35 Menit

### A. Standar Kompetensi

**Membaca** : Memahami wacana tertulis dalam bentuk paparan atau dialog tentang *فى العمل*

### B. Kompetensi Dasar

1. Melafalkan huruf *hijaiyah*, kata, kalimat dan wacana tertulis tentang *فى العمل*
2. Menemukan makna, gagasan atau ide wacana tertulis tentang *فى العمل*

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Siswa mampu memahami informasi dari tema *فى العمل*
2. Siswa mampu mengidentifikasi makna dalam teks tentang *فى العمل*

### D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan media permainan edukatif *make a match* siswa mampu menghafalkan *mufradat* dalam teks dengan cepat
2. Dengan media permainan edukatif *make a match* siswa mampu berkomunikasi dengan siswa lain menggunakan bahasa Arab sederhana dengan baik dan benar

### E. Materi Pelajaran.

*فى العمل*

الآن حصّة لدرّوس اللّغة العربيّة. تُجلّس سلّمه على مقعدها بهدوء. أمّام الفصل الأستأذنة حسنة. هي

تشرّح اللّغة العربيّة. ينقسم استطاق اللّغة العربيّة إلى أربعة أقسام، يعنى الاستماع و المحادثة و القراءة و الكتابة.

فِي هَذِهِ الْجِصَّةِ يَذْهَبُ التَّلَامِيذُ إِلَى مَعْمَلِ اللُّغَةِ. الْمَعْمَلُ وَرَاءَ الْمَدْرَسَةِ. فِي الْمَعْمَلِ آدَوَاتٌ مِنْهَا مَكْتَبٌ وَ

كُرْسِيٌّ وَ تَلِفِزْيُونٌ (televizi) وَ سَمَاعَةٌ (headphone) وَ مِجْهَارٌ (pengeras suara).

اسْتَمَعَ التَّلَامِيذُ كَلَامَ الْأَسْتَاذَةِ حَسَنَةً ثُمَّ يَتَّبِعُونَ كَلَامَهَا. بَعْدَ ذَلِكَ يَتَكَلَّمُ التَّلَامِيذُ بَيْنَهُمْ. فِي آخِرِ الدَّرُوسِ

يَكْتُبُ التَّلَامِيذُ جُمْلًا عَنِ الْمُحَادَثَةِ. تَعْمَلُ سَلْمَةُ هَذَا الدَّرْسَ بِكُلِّ سُرُورٍ. هِيَ تُرِيدُ أَنْ تَتَكَلَّمَ اللُّغَةَ الْعَرَبِيَّةَ جَيِّدَةً.

#### F. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Humanistik dan komunikatif

Metode / Strategi : Permainan edukatif *make a match*

#### G. Media dan Sumber Belajar

Media : *Blackboard*, kapur, buku, kartu pasangan

Sumber Belajar : Buku Bahasa Arab untuk kelas V Madrasah Ibtidaiyah karya Agus Wahyudi

#### H. Kegiatan Pembelajaran

No	Langkah-langkah pembelajaran	Media/Sumber	Waktu
1	<b>Pendahuluan</b>		10 menit
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam</li><li>• Guru mengecek kehadiran siswa</li><li>• Guru menarik perhatian siswa dengan metode <i>brainstorming</i> sebelum memulai pembelajaran</li><li>• Apersepsi dengan mengajukan satu pertanyaan tentang materi sebelumnya</li></ul>		



	<p>dan mengkaitkannya dengan materi yang akan dipelajari</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan tujuan pembelajaran</li> <li>• Menyampaikan cakupan materi dan uraian kegiatan yang akan dilakukan.</li> </ul>		
2	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>Eksplorasi</b></p>		50 menit
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagikan kartu berpasangan kepada siswa dan menyuruh mereka untuk mencari pasangan yang sesuai dengan <i>mufradat</i> pegangan mereka</li> <li>• Guru menyuruh siswa untuk menghafalkan <i>mufradat</i> bersama pasangan mereka</li> <li>• Guru menyuruh siswa maju ke depan kelas bersama pasangan mereka untuk setor hafalan <i>mufradat</i> yang sesuai dengan kartu berpasangan</li> <li>• Guru membantu siswa apabila mereka mengalami kesulitan dalam menghafalkan <i>mufradat</i></li> <li>• Guru menyuruh siswa untuk membaca <i>qira`ah</i> yang sudah tersedia dalam buku paket bersama pasangan masing-masing</li> </ul> <p><b>Elaborasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengambil kartu berpasangan dan mencari pasangannya sendiri</li> <li>• Siswa menghafalkan <i>mufradat</i> yang</li> </ul>		

	<p>sesuai dengan kartu berpasangan bersama pasangannya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bertanya kepada guru apabila menemui kesulitan</li> <li>• Siswa membaca <i>qira`ah</i> sederhana bersama pasangannya</li> </ul> <p><b>Konfirmasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran</li> <li>• Siswa bersama-sama guru menyempurnakan hasil pemahaman gagasan tentang <i>فى العمل</i></li> </ul>		
<b>3</b>	<b>Kegiatan Akhir</b>		10 menit
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan post test lisan tentang <i>فى العمل</i> dengan menggunakan media permainan edukatif <i>make a match</i></li> <li>• Guru menutup pembelajaran dan mengucapkan salam penutup</li> </ul>		

Mengetahui  
Guru Pembimbing

Magelang, 18 April 2016  
Mahasiswa Praktikan

**Nur Hidayatul Aminah, S.Pd**  
NIK. 3308136107780002

**Miftakhul Rohmah**  
NIM. 12420116

## **PANDUAN WAWANCARA**

### **A. Kepala Sekolah MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik**

1. Bagaimanakah gambaran umum MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik?
2. Bagaimanakah sejarah berdirinya MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik?
3. Apa sajakah tujuan, visi dan misi MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik?
4. Prestasi apa sajakah yang pernah diraih siswa/siswi MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik?
5. Prestasi apa sajakah yang pernah diraih siswa/siswi MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik dalam bidang bahasa Arab?
6. Sarana dan prasarana apa sajakah yang ada di MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik?
7. Berapakah jumlah guru dan karyawan MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik?

### **B. Guru bahasa Arab**

1. Bagaimana proses pembelajaran bahasa Arab yang berlangsung di kelas V?
2. Ketika melakukan KBM di kelas, apakah ibu menerapkan metode pembelajaran?
3. Metode apa saja yang ibu terapkan?
4. Mengapa ibu memilih metode tersebut?
5. Apakah ibu menggunakan media dalam pembelajaran bahasa Arab?
6. Adakah kendala yang ibu hadapi ketika menyampaikan materi kepada siswa?
7. Bagaimana cara ibu mengatasi kendala tersebut?
8. Bagaimana keadaan siswa ketika KBM berlangsung?
9. Bagaimana rata-rata kemampuan siswa dalam menerima materi pelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang ibu terapkan?
10. Adakah rencana ibu untuk lebih memotivasi dan meningkatkan kemampuan bahasa Arab siswa? Misalnya dengan berinovasi menerapkan metode baru dalam pembelajaran bahasa Arab?
11. Apa sajakah faktor pendukung dan penghambat dalam proses pembelajaran di kelas?
12. Apakah ada evaluasi setelah pembelajaran selesai?

**C. Siswa MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik**

1. Apakah anda menyukai mata pelajaran bahasa Arab?
2. Kenapa iya/tidak?
3. Bagaimanakah cara guru anda menyampaikan materi?
4. Metode apakah yang digunakan oleh guru anda?
5. Apakah anda menyukai metode yang digunakan oleh guru bahasa Arab?
6. Apakah media permainan edukatif pernah diterapkan?
7. Apa pendapat anda jika dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media permainan edukatif?
8. Apakah ada kesulitan dalam belajar bahasa Arab?
9. Jika ada kesulitan, apa yang akan anda lakukan?
10. Menurut anda, seberapa pentingkah mempelajari bahasa Arab?

Nama :

Kelas :

A. Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban a, b, c, atau d yang dianggap paling benar!

١. يَذْهَبُ التَّلَامِيذُ إِلَى مَعْمَلِ اللُّغَةِ

Arti kata yang bergaris bawah adalah:

أ- Laboratorium bahasa    ب- Laboratorium agama    ج- Kantin    د- Sekolah

٢. فِي الْمَعْمَلِ أَدَوَاتٌ

Arti kata yang bergaris bawah adalah:

أ- Alat tulis    ب- Buku tulis    ج- Meja    د- Peralatan

٣. مِنْهَا مَكْتَبٌ وَ كُرْسِيٌّ وَ تَلْفِزِيُونٌ وَ سَمَاعَةٌ وَ مِجْهَازٌ

Arti kata yang bergaris bawah adalah:

أ- Kursi    ب- Pengeras suara    ج- Televisi    د- Headphone

٤. يَكْتُبُ التَّلَامِيذُ جُمْلًا عَنِ الْمُحَادَثَةِ

Arti kata yang bergaris bawah adalah:

أ- Kata    ب- Percakapan    ج- Kalimat    د- Tulisan

٥. تَعْمَلُ سَلْمَةٌ هَذَا الدَّرْسَ بِكُلِّ سُرُورٍ

Arti kata yang bergaris bawah adalah:

أ- Dengan tenang    ب- Dengan senang hati    ج- Dengan cepat    د- Santai

B. Carilah *Mufradat* yang sesuai dengan gambar berikut ini!



١. مَا هَذَا؟ هَذَا.....

أ- أَدَوَاتٌ - ب - مَعْمَلُ اللُّغَةِ - ج - فَصْلٌ - د - مَدْرَسَةٌ



٢. مَا هَذَا؟ هَذَا.....

أ- مَجْهَازٌ - ب - تِلْفِزِيُونٌ - ج - سَمَاعَةٌ - د - مَكْتَبٌ



٣. مَا هِذِهِ؟ هِذِهِ.....

أ- بَابٌ - ب - سَمَاعَةٌ - ج - كِتَابٌ - د - مَجْهَازٌ



٤. مَا هَذَا؟ هَذَا.....

أ- مَكْتَبٌ      ب- قَلَمٌ      ج- قِرْطَاسٌ      د- كُرْسِيٌّ



هذه.....

هـ. مَا هَذِهِ؟

أ- سَيُورَةٌ      ب- قَلَمٌ      ج- بَابٌ      د- كِتَابٌ



C. Buatlah garis yang menghubungkan *mufradat* berikut dengan arti yang sesuai!

ب
1. Menjelaskan
2. Memperhatikan
3. Pengeras suara
4. Laboratorium bahasa
5. Melanjutkan
6. Dengan tenang
7. Berdentang
8. Peralatan
9. <i>Headphone</i>
10. Menguji

أ
١. مَعْمَلُ اللُّغَةِ
٢. يَهْدُوهُ
٣. جَرَّبَ - يُجَرِّبُ
٤. مِجْهَارٌ
٥. دَقَّ - يَدُقُّ
٦. شَرَحَ - يَشْرَحُ
٧. سَمَاعَةٌ
٨. أَدَوَاتٌ
٩. اسْتَمَرَ - يَسْتَمِرُّ
١٠. اِهْتَمَّ يَهْتَمُّ



Nama :

Kelas :

A. Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban a, b, c, atau d yang dianggap paling benar!

١. يَذْهَبُ التَّلَامِيذُ إِلَى مَعْمَلِ اللُّغَةِ

Arti kata yang bergaris bawah adalah:

Laboratorium bahasa  - ب - Laboratorium agama - ج - Kantin - د - Sekolah

٢. فِي الْمَعْمَلِ أَدَوَاتٌ

Arti kata yang bergaris bawah adalah:

Alat tulis  - أ - Buku tulis - ب - Meja - ج - Peralatan

٣. مِنْهَا مَكْتَبٌ وَ كُرْسِيٌّ وَ تَلْفِزِيُونٌ وَ سَمَاعَةٌ وَ مِجْهَازٌ

Arti kata yang bergaris bawah adalah:

Kursi  - أ - Pengeras suara  - ب - Televisi - ج - Headphone  - د

٤. يَكْتُبُ التَّلَامِيذُ جُمْلًا عَنِ الْمُحَادَثَةِ

Arti kata yang bergaris bawah adalah:

Kata  - أ - Percakapan - ب - Kalimat  - ج - Tulisan  - د

٥. تَعْمَلُ سَلْمَةً هَذَا الدَّرْسَ بِكُلِّ سُرُورٍ

Arti kata yang bergaris bawah adalah:

Dengan tenang  - أ - Dengan senang hati  - ب - Dengan cepat - ج - Santai - د

B. Carilah Mufradat yang sesuai dengan gambar berikut ini!



١. مَا هَذَا؟ هَذَا.....

أ- أَدَوَاتٌ      ب- مَعْمَلُ اللُّغَةِ      ج- فَصْلٌ      د- مَدْرَسَةٌ



٢. مَا هَذَا؟ هَذَا.....

أ- مَجْهَازٌ      ب- تِلْفِزِيُونٌ      ج- سَمَاعَةٌ      د- مَكْتَبٌ



٣. مَا هَذِهِ؟ هَذِهِ.....

أ- بَابٌ      ب- سَمَاعَةٌ      ج- كِتَابٌ      د- مَجْهَازٌ



٤. مَا هَذَا؟ هَذَا.....

أ- مَكْتَبٌ      ب- قَلَمٌ      ج- قِرْطَاسٌ      د- كُرْسِيٌّ



هذه.....

هـ. مَا هَذِهِ؟

د - كِتَابٌ

ج - بَابٌ

ب - قَلَمٌ

د - كِتَابٌ



C. Buatlah garis yang menghubungkan *mufradat* berikut dengan arti yang sesuai!

ب	أ
1. Menjelaskan	١. مَعْمَلُ اللُّغَةِ
2. Memperhatikan	٢. يَهْدُوهُ
3. Pengeras suara	٣. جَرَّبَ - يُجَرِّبُ
4. Laboratorium bahasa	٤. مِجْهَارٌ
5. Melanjutkan	٥. دَقَّ - يَدُقُّ
6. Dengan tenang	٦. شَرَحَ - يَشْرَحُ
7. Berdentang	٧. سَمَاعَةٌ
8. Peralatan	٨. أَدَوَاتٌ
9. <i>Headphone</i>	٩. اسْتَمَرَ - يَسْتَمِرُّ
10. Menguji	١٠. اِهْتَمَّ يَهْتَمُّ

Hasil nilai *pretest* kelompok kontrol

No	Nama	Nilai Hasil <i>Pre-test</i>	Keterangan
1	Agus Wahyudi	55	TIDAK TUNTAS
2	Ahmad Firman Muh Lisin	65	TIDAK TUNTAS
3	Aprilia Sari	85	TUNTAS
4	Ardan Nugroho	70	TUNTAS
5	Hana Riyanti Ningrum	70	TUNTAS
6	Khadik Dani Fauzi	65	TIDAK TUNTAS
7	Lyra Naja Salsabila	80	TUNTAS
8	Mutoharoh	75	TUNTAS
9	Rizki Hapsari	70	TUNTAS
10	Taufikurrohman	65	TIDAK TUNTAS
11	Tri Novita Siam Ningsih	55	TIDAK TUNTAS
12	Tri Sumartini	40	TIDAK TUNTAS

Hasil nilai *pretest* Kelompok Eksperimen

No	Nama	Nilai Hasil <i>Pre-test</i>	Keterangan
1	Ahmad Afriyanto	50	TIDAK TUNTAS
2	Ahmad Muftiy Al-Anwari	75	TUNTAS
3	Asmaul Khusna Annasikhah	85	TUNTAS
4	Andika Riyan Saputra	70	TUNTAS
5	Binta Sofaroh Annasiroh	55	TIDAK TUNTAS
6	Diah Ayu Listiani	70	TUNTAS
7	Eliyana Sari	60	TIDAK TUNTAS
8	Fahrudin	70	TUNTAS
9	Feni Zuniarti	60	TIDAK TUNTAS
10	Ferdi Riski Sang Aji	65	TIDAK TUNTAS
11	Istiyahan	50	TIDAK TUNTAS
12	Syakira Naila Mufida	65	TIDAK TUNTAS

Hasil nilai posttest kelompok kontrol

No	Nama	Nilai Hasil <i>Post-test</i>	Keterangan
1	Agus Wahyudi	67	TIDAK TUNTAS
2	Ahmad Firman Muh Lisin	72	TUNTAS
3	Aprilia Sari	94	TUNTAS
4	Ardan Nugroho	72	TUNTAS
5	Hana Riyanti Ningrum	78	TUNTAS
6	Khadik Dani Fauzi	72	TUNTAS
7	Lyra Naja Salsabila	83	TUNTAS
8	Mutoharoh	78	TUNTAS
9	Rizki Hapsari	72	TUNTAS
10	Taufikurrohman	67	TIDAK TUNTAS
11	Tri Novita Siam Ningsih	61	TIDAK TUNTAS
12	Tri Sumartini	56	TIDAK TUNTAS

Hasil nilai *posttest* Kelompok Eksperimen

No	Nama	Nilai Hasil <i>Post-test</i>	Keterangan
1	Ahmad Afriyanto	67	TIDAK TUNTAS
2	Ahmad Muftiy Al-Anwari	89	TUNTAS
3	Asmaul Khusna Annasikhah	100	TUNTAS
4	Andika Riyan Saputra	89	TUNTAS
5	Binta Sofaroh Annasiroh	78	TUNTAS
6	Diah Ayu Listiani	89	TUNTAS
7	Eliyana Sari	78	TUNTAS
8	Fahrudin	94	TUNTAS
9	Feni Zuniarti	83	TUNTAS
10	Ferdi Riski Sang Aji	78	TUNTAS
11	Istiyannah	72	TUNTAS
12	Syakira Naila Mufida	89	TUNTAS

## **Transkrip Wawancara Kepada Guru Bahasa Arab**

### **MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik**

**Nama** : Ibu Nur Hidayatul Aminah  
**Waktu** : Jum'at, 01 April 2016  
**Tempat** : Ruang guru MIM Al-Huda Banjarejo 2

1. Bagaimana proses pembelajaran bahasa Arab yang berlangsung di kelas V?  
Untuk setiap BAB itu ada *mufradat* baru, nah itu siswa saya suruh menghafal dulu. Biasanya tiap BAB ada 20 *mufradat*, saya suruh maju dari 5 *mufradat* dulu. Habis itu karena ada bacaan, saya suruh siswa maju untuk menerjemahkan pakai buku saya yang tidak ada coret-coretan, setelah itu nanti menjawab soal dari bacaan gitu.
2. Ketika melakukan KBM di kelas, apakah ibu menerapkan metode pembelajaran, metode apakah itu?  
Iya, selain dengan menyuruh siswa untuk hafalan *mufradat* satu persatu, saya juga memakai metode ceramah, karena ceramah untuk seorang guru merupakan hal yang mutlak
3. Mengapa ibu memilih metode tersebut?  
Karena bahasa Arab itu kalau misalnya tidak tahu *mufradat* maka akan sulit untuk memahami isi bacaan
4. Apakah ibu menggunakan media dalam pembelajaran bahasa Arab?  
Biasanya misal menghafal *mufradat* tentang alat rumah tangga seperti garpu, sendok, piring seperti itu saya hanya mengingatkan mereka tentang alat itu.
5. Adakah kendala yang ibu hadapi ketika menyampaikan materi kepada siswa?

Biasanya anak-anak yang kurang lancar dalam membaca bahasa Arab itu akan kesulitan untuk mengikuti mereka yang sudah lancar.

6. Bagaimana cara ibu mengatasi kendala tersebut?

Nanti kalau misalnya jam pelajaran sudah selesai dan teman-temannya sudah pulang, saya panggil siswa itu ke kantor, saya kasih tahu kalau besok akan saya kasih jam tambahan / privat.

7. Bagaimana keadaan siswa ketika KBM berlangsung?

Biasanya tenang dan tidak rame

8. Bagaimana rata-rata kemampuan siswa dalam menerima materi pelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang ibu terapkan?

Rata-rata sudah bisa. Karena kan kalau anak desa itu kebanyakan sorenya sudah ngaji ini itu. Jadi sangat membantu dalam KBM

9. Adakah rencana ibu untuk lebih memotivasi dan meningkatkan kemampuan bahasa Arab siswa? Misalnya dengan berinovasi menerapkan metode baru dalam pembelajaran bahasa Arab?

Kok sampai sekarang belum ada ya hehe, mungkin mbak yang masih muda bisa memberi contoh gitu

10. Apakah ada evaluasi setelah pembelajaran selesai?

Kalau itu pasti ada mbak



**Transkrip Wawancara Kepada Siswa Kelas V  
MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik**

**Nama** : Hana Riyanti Ningrum  
**Waktu** : Jum'at, 01 April 2016  
**Tempat** : Ruang Kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2

1. Apakah anda menyukai mata pelajaran bahasa Arab?  
Iya, saya suka mbak
2. Kenapa iya/tidak?  
Karena bahasa arab itu unik
3. Metode apakah yang digunakan oleh guru anda?  
Hafalan *mufradat* satu-satu maju ke depan
4. Apakah anda menyukai metode yang digunakan oleh guru bahasa Arab?  
Iya, soalnya saya suka hafalan
5. Apakah media permainan edukatif pernah diterapkan?  
Belum pernah
6. Apa pendapat anda jika dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media permainan edukatif?  
Pasti menyenangkan dan lebih menarik
7. Apakah ada kesulitan dalam belajar bahasa Arab?  
Terkadang iya, masih kesulitan menerjemahkan bacaan
8. Jika ada kesulitan, apa yang akan anda lakukan?  
Saya Tanya ke teman yang sudah bisa

**Nama** : Ahmad Firman Muh Lisin  
**Waktu** : Jum'at, 01 April 2016  
**Tempat** : Ruang Kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2

1. Apakah anda menyukai mata pelajaran bahasa Arab?  
Lumayan suka mbak
2. Kenapa iya/tidak?  
Karena bisa belajar bahasa lain
3. Metode apakah yang digunakan oleh guru anda?  
Hafalan *mufradat* petamanya, terus mengartikan bacaan
4. Apakah anda menyukai metode yang digunakan oleh guru bahasa Arab?  
Iya, lebih mudah untuk belajar bahasa Arab karena tau artinya
5. Apakah media permainan edukatif pernah diterapkan?  
Kayaknya belum pernah mbak
6. Apa pendapat anda jika dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media permainan edukatif?  
Saya setuju, sepertinya seru
7. Apakah ada kesulitan dalam belajar bahasa Arab?  
Agak kesuliitan dalam hafalan *mufradat*
8. Jika ada kesulitan, apa yang akan anda lakukan?  
Tanya ke bu guru

**Transkrip Wawancara Kepada Siswa Kelas V Setelah dilakukan Pembelajaran  
Bahasa Arab dengan Media Permainan Edukatif *Make a Match*  
MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik**

**Nama** : Syakira Naila Mufida  
**Waktu** : Jum'at, 29 April 2016  
**Tempat** : Ruang Kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2

1. Apakah anda menyukai mata pelajaran bahasa Arab?  
Suka banget mbak
2. Kenapa iya/tidak?  
Karena baik, hehe
3. Apakah anda menyukai metode yang digunakan oleh guru bahasa Arab?  
Suka mbak, karena ibu guru ngajarnya tegas dan jadi semangat
4. Apakah media permainan edukatif pernah diterapkan?  
Belum mbak, ibu guru biasanya nyuruh hafalan *mufradat*
5. Apa pendapat setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media permainan edukatif *make a match*?  
Lebih seru dan jadi lebih semangat mbak.
6. Apakah ada kesulitan dalam belajar bahasa Arab dengan menggunakan media permainan edukatif *make a match*?  
Nggak ada mbak, belajarnya jadi lebih mudah
7. Apa pendapat anda jika media permainan edukatif *make a match* ini juga diterapkan oleh guru anda?  
Seneng, pengennya belajar dengan bermain itu juga dilakukan ketika belajar mata pelajaran lain juga.

**Nama** : Ferdi Riski Sang Aji  
**Waktu** : Jum'at, 29 April 2016  
**Tempat** : Ruang Kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2

1. Apakah anda menyukai mata pelajaran bahasa Arab?  
Suka lah mbak
2. Kenapa iya/tidak?  
Suka aja mbak
3. Apakah anda menyukai metode yang digunakan oleh guru bahasa Arab?  
iya
4. Apakah media permainan edukatif pernah diterapkan?  
Belum
5. Apa pendapat setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media permainan edukatif *make a match*?  
Belajarnya jadi menyenangkan, gak ngantuk
6. Apakah ada kesulitan dalam belajar bahasa Arab dengan menggunakan media permainan edukatif *make a match*?  
Nggak ada
7. Apa pendapat anda jika media permainan edukatif *make a match* ini juga diterapkan oleh guru anda?  
Sepertinya asyik

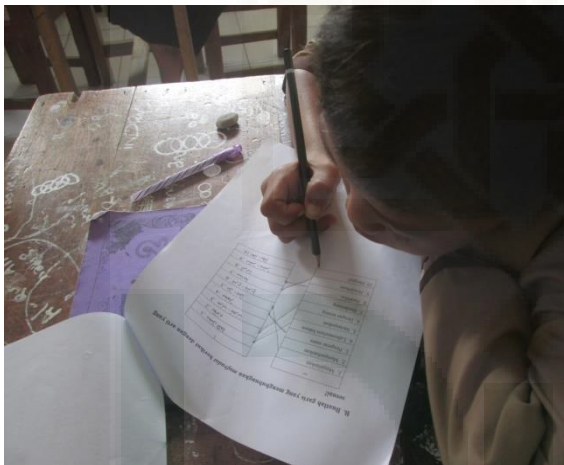
## DOKUMENTASI



**Gambar 1**  
Suasana pelaksanaan *pretest*



**Gambar 2**  
Peneliti mengawasi pelaksanaan *pretest*



**Gambar 3**  
Seorang siswa sedang mengerjakan soal *pretest*



**Gambar 4**  
Situasi pembelajaran pada kelompok kontrol



**Gambar 5**  
**Situasi pembelajaran pada kelompok kontrol**



**Gambar 6**  
**Do`a bersama sebelum KBM dimulai**



**Gambar 7**  
**Situasi pembelajaran dengan media permainan edukatif *make a match***



**Gambar 8**  
**Seorang siswa kelompok eksperimen sedang menghafalkan *mufradat* melalui kartu berpasangan**





**Gambar 9**  
Situasi pembelajaran dengan media permainan edukatif *make a match*



**Gambar 10**  
Siswa mencocokkan *mufradat* yang telah peneliti acak



**Gambar 11**  
Seorang siswa kelompok eksperimen sedang menghafalkan *mufradat* melalui kartu berpasangan



**Gambar 12**  
*Review* materi sebelum pelaksanaan *posttest*



**Gambar 13**  
Situasi pelaksanaan *posttest*



**Gambar 14**  
Peneliti membagikan soal *posttest*



**Gambar 15**  
Wawancara dengan salah seorang siswa



**Gambar 16**  
Foto bersama siswa setelah KBM selesai





PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**  
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233  
Telepon: (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 09 Mei 2016

Nomor : 074/1529/Kesbangpol/2016  
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth  
Gubernur Jawa Tengah  
Up. Kepala Badan Penanaman Modal Daerah  
Provinsi Jawa Tengah

Di

SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Nomor : UIN,02/DT.1/PN.01.1/ 1751/2016  
Tanggal : 03 Mei 2016  
Perihal : Permohonan Izin Pra Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka skripsi dengan judul proposal "**PENERAPAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF MAKE A MATCH DALAM PEMBELAJARAN MUFRADAT ( STUDI EKSPERIMEN TERHADAP SISWA KELAS V MIM AL-HUDA BANJAREJO 2 KALIANGKRIK TAHUN AJARAN 2015/2016)**", kepada:

Nama : MIFTAKHUL ROHMAH  
NIM : 12420116  
No. HP/Identitas : 085725245392 / 3308135310940002  
Prodi /Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga  
Lokasi Penelitian : Ketawang,Banjarejo,Kaliangkrik,Magelang,  
Provinsi Jawa Tengah  
Waktu Penelitian : 04 April 2016 s.d 04 Juni 2016

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur Diy (Sebagai Laporan).
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan ,Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta;
3. Yang Bersangkutan.





## BUKTI SEMINAR PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Muftakhul Rohmah  
Nomor Induk : 12420116  
Jurusan : PBA  
Semester : VII  
Tahun Akademik : 2015/2016  
Judul Skripsi : PENERAPAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF TUSUK KATA  
DALAM PEMBELAJARAN GRAMATIKA BAHASA ARAB (STUDI  
EKSPERIMEN TERHADAP SISWA KELAS VIII MTS IBNUL  
QOYYIM PUTRI YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2015/2016)

Telah mengikuti seminar riset tanggal : 6 Januari 2016

Selanjutnya, kepada Mahasiswa tersebut supaya berkonsultasi kepada pembimbing berdasarkan hasil-hasil seminar untuk penyempurnaan proposal lebih lanjut.

Yogyakarta, 6 Januari 2016

Moderator

Drs. H. Syamsudin Asyrofi, M.M.  
NIP. 19680915 199803 1 005



## KARTU BIMBINGAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Muftakhul Rohmah  
Nomor Induk : 12420116  
Pembimbing : Drs. H. Syamsudin Asyrofi, M.M.  
Judul Skripsi : PENERAPAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF TUSUK KATA DALAM PEMBELAJARAN GRAMATIKA BAHASA ARAB (STUDI EKSPERIMEN TERHADAP SISWA KELAS VIII MTS IBNUL QOYYIM PUTRI YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2015/2016)  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

No.	Tanggal	Bimbingan Ke :	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
	4 des 2015	1	Mengajukan proposal	
	11 des 2015	2	Revisi proposal	
	6 jan 2016	3	Seminar proposal	
	13 jan 2016	4	Revisi proposal setelah seminar	
	18 juni 2016	5	Mengajukan BAB I - IV	
	18 juli 2016	6	Revisi BAB I - IV	
	20 Juli 2016	7	Mengajukan revisi BAB I - IV beserta lampiran.	
	28 Juli 2016	8	Konsultasi BAB I - IV, lampiran dan ACC.	

Yogyakarta, 28 Juli 2016  
Pembimbing

Drs. H. Syamsudin Asyrofi, M.M.  
NIP. 19560608 198303 1 0051



Nomor : UIN.02/DT.1/PN.01.1/1751/2016  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 3 Mei 2016

Kepada  
Yth : Gubernur Prov. DIY  
Ub. Kepala Biro Administrasi Pembangunan  
Di Komplek Kepatihan – Danurejan  
Yogyakarta

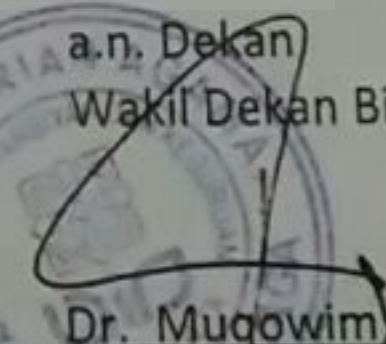
*Assalamu'alaikum wr. wb.*

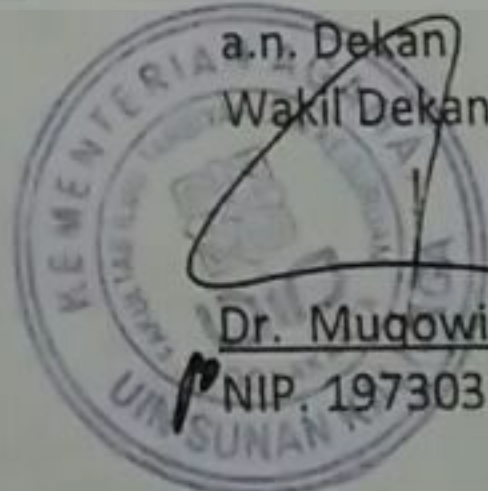
Dengan hormat, kami beritahukan bahwa untuk kelengkapan penyusunan skripsi dengan judul : **"PENERAPAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF MAKE A MATCH DALAM PEMBELAJARAN MUFRADAT (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik Tahun Ajaran 2015/2016"**, diperlukan penelitian.

Oleh karena itu kami berharap dapatlah kiranya Bapak/Ibu berkenan memberi izin kepada mahasiswa kami :

Nama : Miftakhul Rohmah  
NIM : 12420116  
Semester : VIII  
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab  
Alamat : Jl. Timoho Gg Gading No 24 A, Ngentak Sopen Sleman YK  
untuk mengadakan penelitian di MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik dengan metode pengumpulan data Observasi, Wawancara, Dokumentasi dan tes. Adapun waktunya mulai tanggal : 3 Mei 2016 s.d. 3 Juni 2016  
Demikian atas perkenan Bapak, kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr. wb.*

a.n. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik  
  
Dr. Mudowim M.Ag  
NIP. 19730310 199803 1 002



Tembusan:

1. Dekan (sebagai laporan)
2. Kajur PBA
3. Mahasiswa yang bersangkutan ( untuk dilaksanakan )
4. Arsip



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH**  
**BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH**

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487  
Fax : (024) 3549560 E-mail : [bpmd@jatengprov.go.id](mailto:bpmd@jatengprov.go.id) <http://bpmd.jatengprov.go.id>  
Semarang - 50131

**REKOMENDASI PENELITIAN**

NOMOR : 070/1853/04.5/2016

- Dasar :
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 07 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
  2. Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 74 Tahun 2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja Unit Pelaksana Teknis Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pada Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
  3. Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 22 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 67 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa Tengah.

Memperhatikan : Surat Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor. 074/1529/Kesbangpol/2016 tanggal 09 Mei 2016 Perihal : Rekomendasi Penelitian.

Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah, memberikan rekomendasi kepada :

1. Nama : MIFTAKHUL ROHMAH
2. Alamat : Ketawang RT 05 RW 05, Kelurahan Banjarejo, Kecamatan Kaliangkrik, Kabupaten Magelang, Provinsi Jawa Tengah
3. Pekerjaan : Mahasiswa

Untuk : Melakukan Penelitian dengan rincian sebagai berikut :

- a. Judul Proposal : PENERAPAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF *MAKE A MATCH* DALAM PEMBELAJARAN *MUFRADAT* (STUDI EKSPERIMEN TERHADAP SISWA KELAS V MIM AL-HUDA BANJAREJO 2 KALIANGKRIK TAHUN AJARAN 2015/2016)
- b. Tempat / Lokasi : Ketawang, Banjarejo, Kaliangkrik, Magelang, Provinsi Jawa Tengah
- c. Bidang Penelitian : Tarbiyah dan Keguruan
- d. Waktu Penelitian : 04-04-2016 s.d. 04-06-2016
- e. Penanggung Jawab : Drs Syamsuddin Asyrofi., MM
- f. Status Penelitian : Baru
- g. Anggota Peneliti : -
- h. Nama Lembaga : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Ketentuan yang harus ditaati adalah :

- a. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat setempat / Lembaga swasta yang akan di jadikan obyek lokasi;
- b. Pelaksanaan kegiatan dimaksud tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan;
- c. Setelah pelaksanaan kegiatan dimaksud selesai supaya menyerahkan hasilnya kepada Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
- d. Apabila masa berlaku Surat Rekomendasi ini sudah berakhir, sedang pelaksanaan kegiatan belum selesai, perpanjangan waktu harus diajukan kepada instansi pemohon dengan menyertakan hasil penelitian sebelumnya;
- e. Surat rekomendasi ini dapat diubah apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Semarang, 25 Mei 2016

KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH  
PROVINSI JAWA TENGAH



SUJARWANTO DWIATMOKO





**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH**  
**BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH**

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487  
Fax : (024) 3549560 E-mail : [bpmd@jatengprov.go.id](mailto:bpmd@jatengprov.go.id) <http://bpmd.jatengprov.go.id>  
Semarang - 50131

Semarang, 25 Mei 2016

Nomor : 070/6069/2016  
Sifat : Biasa  
Lampiran : 1 (Satu) Berkas  
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada  
Yth. Bupati Magelang  
u.p. Kepala Badan Kesbangpol  
Kab. Magelang

Dalam rangka memperlancar pelaksanaan kegiatan penelitian bersama ini terlampir disampaikan Penelitian Nomor 070/1853/04.5/2016 Tanggal 25 Mei 2016 atas nama MIFTAKHUL ROHMAH dengan judul proposal PENERAPAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF *MAKE A MATCH* DALAM PEMBELAJARAN *MUFRADAT* (STUDI EKSPERIMEN TERHADAP SISWA KELAS V MIM AL-HUDA BANJAREJO 2 KALIANGKRIK TAHUN AJARAN 2015/2016) , untuk dapat ditindaklanjuti.

Demikian untuk menjadi maklum dan terimakasih.

KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH  
PROVINSI JAWATENGGAH



Ir. SUJARWANTO DWIATMOKO, M.Si.  
Pembina Utama Madya  
NIP.19651204 199203 1 012

Tembusan :

1. Gubernur Jawa Tengah;
2. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas Provinsi Jawa Tengah;
3. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;
4. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta;
5. Sdr. MIFTAKHUL ROHMAH.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### *CURRICULUM VITAE*

Nama : Miftakhul Rohmah  
TTL : Magelang, 13 Oktober 1994  
Alamat Asal : Ketawang RT 05 RW 05, Banjarejo,  
Kaliangkrik, Magelang  
Alamat di Yogyakarta : Jl Timoho Gg Gading no 24 A, Ngentak, Sopen, Sleman,  
Yogyakarta.  
Nomor Telepon : 085 725 245 392  
e-mail /Fb : [mievtarohmah@gmail.com](mailto:mievtarohmah@gmail.com)/ Miftakhul Rohmah



### **Riwayat Pendidikan**

- MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik (2000-2006)
- MTs Assalaam Temanggung (2006-2009)
- MA Assalaam Temanggung (2009-2012)
- Pendidikan Bahasa Arab UIN SUKA Yogyakarta (2012-2016)

### **Riwayat Organisasi**

- OPPM Assalaam Temanggung
- PMII Rayon Wisma Tradisi
- SPBA (Studi Pengembangan Bahasa Asing)
- DPP PKTQ (Pengembangan Kepribadian dan Tahsinul Qur'an)
- KARISMA (Keluarga Besar Mahasiswa Magelang)