

**EKSPERIMENTASI MEDIA PERMAINAN BAHASA SHUNDUQ AL-ASY YA'
(KOTAK BARANG) DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA
KELAS V SDIT SALSABILA 3 BANGUNTAPAN TA. 2017/2018**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan (S.Pd)

Disusun oleh:

Zulfia Nailatul Izzah
NIM: 14420013

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2018**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zulfia Nailatul Izzah

NIM : 14420013

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya ini adalah benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 21 Maret 2018

Yang Menyatakan,

A green rectangular stamp with the text "TERAJUKAN" and "14420013" is visible. Overlaid on the stamp is a handwritten signature in black ink that reads "Zulfia".

Zulfia Nailatul Izzah

NIM. 14420013

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Zulfia Nailatul Izzah
NIM : 14420013
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa saya tetap menggunakan jilbab dalam berfoto untuk kelengkapan pembuatan ijazah S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Segala resiko akan saya tanggung sendiri tanpa melibatkan pihak lain, termasuk Institusi saya menempuh S1. Dengan surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Diharap maklum adanya.

Terima kasih.

Yogyakarta, 21 Maret 2018

Yang Menyatakan,



Zulfia Nailatul Izzah

NIM. 14420013

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Skripsi Saudari Zulfia Nailatul Izzah

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 seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Zulfia Nailatul Izzah
NIM : 14420013
Judul Skripsi : Eksperimentasi Media Permainan Bahasa Shunduq al-Asy Ya' (Kotak Barang)
Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V SDIT Salsabila 3
Banguntapan TA. 2017/2018

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

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 21 Maret 2018

Pembimbing Skripsi



Drs. H. Syamsuddin Asyrofi, MM

NIP. 19560608 198303 1 005



PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama : Zulfia Nailatul Izzah
 NIM : 14420013
 Semester : VIII
 Jurusan/Program Studi : PBA
 Judul skripsi/Tugas Akhir : EKSPERIMENTASI MEDIA PERMAINAN BAHASA SHUNDUQ AL-ASY YA' (KOTAK BARANG) DALAM ~~MENINGKATKAN~~ KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS V SDIT SALSABILA 3 BANGUNTAPAN TA. 2017/2018

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
	Judul	1	1. kata "membangkitkan" diganti dg "pembelajaran"
		2	2. Rumusan masalah # 3 perlu diganti dg "Apakah media permainan
			media Shundiq Al-Asy ya' efektif dlm pembelajaran kosakata Bhs. Arab.
			Siswa kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan TA. 2017/2018."

Tanggal selesai revisi :
 20...

Tanggal Munaqasyah :
 Yogyakarta, 28 Maret 2018

Mengetahui :
 Penguji I

Yang menyerahkan
 Penguji I

Nurhadi, M.A.
 NIP : 19680727 199703 1 001
 (setelah Revisi)

Nurhadi, M.A.
 NIP : 19680727 199703 1 001
 (setelah Munaqasyah)

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

**PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nama : Zulfia Nailatul Izzah
NIM : 14420013
Semester : VIII
Jurusan/Program Studi : PBA
Judul skripsi/Tugas Akhir : EKSPERIMENTASI MEDIA PERMAINAN BAHASA SHUNDUQ AL-ASY YA' (KOTAK BARANG) DALAM MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS V SDIT SALSABILA 3 BANGUNTAPAN TA. 2017/2018

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	Judul	-	Dekomendasi judul
2	Metode Penelitian	-	Metode Penelitian "Action Research" Untuk Data peningkatan

Tanggal selesai revisi:
02 April 2018

Mengetahui :
Penguji II

Dr. Nasiruddin, M Pd. M.Si.

NIP :

(setelah Revisi)

Tanggal Munaqasyah:
Yogyakarta, 28 Maret 2018

Yang menyerahkan
Penguji II

Dr. Nasiruddin, M Pd. M.Si.

NIP :

(setelah Munaqasyah)

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



PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama : Zulfia Nailatul Izzah
 NIM : 14420013
 Semester : VIII
 Jurusan/Program Studi : PBA
 Judul skripsi/Tugas Akhir : EKSPERIMENTASI MEDIA PERMAINAN BAHASA SHUNDUQ AL-ASY YA' (KOTAK BARANG) ~~DALAM MENINGKATKAN~~ KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS V SDIT SALSABILA 3 BANGUNTAPAN TA. 2017/2018

Pembelajaran

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
			<i>Kata & terbalik dalam soal kepd - pereliti selanjutnya - pnting untuk & ketik terkait - implementasinya dan pembelajaran -</i>

Tanggal selesai revisi: 3 April 2018

Mengetahui :
 Pembimbing/Ketua Sidang

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

Tanggal Munaqasyah :
 Yogyakarta, 28 Maret 2018

Yang menyerahkan
 Pembimbing/Ketua Sidang

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

PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

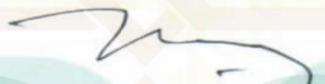
NOMOR : B.009/Un.02/DT/PP.09/04/2018

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : Eksperimentasi Media Permainan Bahasa *Shunduq Al-Asy Ya'* (Kotak Barang) Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan TA. 2017/2018

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :
Nama : Zulfia Nailatul Izzah
NIM : 14420013
Telah dimunaqasyahkan pada : 28 Maret 2018
Nilai Munaqasyah : A (95.0)
Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

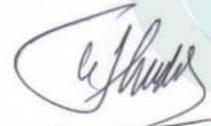
TIM MUNAQASYAH :

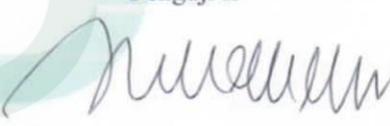
Ketua Sidang


Drs. H. Syamsuddin Asyrofi, M.M.
NIP. 19560608 198303 1 005

Penguji I

Penguji II


Nurhadi, M.A.
NIP. 19680727 199703 1 001


Dr. Nasiruddin, M.Pd, M.Si
NIP. 19820711 000000 1 301

Yogyakarta, 02 MAY 2018

UIN Sunan Kalijaga
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
DEKAN




Dr. Ahmad Arifi, M. Ag.
NIP. 199661121 199203 1 002

HALAMAN MOTTO

...فَصَبِرْ جَمِيلًا...

“...Maka hanya bersabar itulah yang terbaik (bagiku)...”¹

“KABEH ILMU KUDU DILAKONI..”²

“**Kabeh lakon kudu di-ngilmuni..**”³

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹*Al-Qur'an* Terjemah Indonesia QS. Yusuf ayat 18

²Almaghfurlah KH. Ali Maksum Krapyak

³Almaghfurlah KH. Zainal Abidin Munawwir Krapyak

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada almamater
tercinta

Jurusan Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, serta inayah-Nya kepada kita semua. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, semua keluarga dan sahabat-sahabatnya, serta para pengikut beliau sampai hari akhir.

Atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Eksperimentasi Media Permainan Bahasa *Ṣundūq al-Asy yā'* (kotak barang) dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan TA. 2017/2018 ini sebagai karya ilmiah untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Arab.

Dalam penelitian skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya bahwa terlaksananya proses tersebut tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Drs. Yudian Wahyudi, M. A., Ph.D., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga.
2. Bapak Dr. Ahmad Arifi, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

3. Bapak Drs. H. Ahmad Rodhi, M.SI., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Arab.
4. Bapak Drs. H. Syamsuddin Asyrofi, MM., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing, memberikan pengarahan serta masukan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Bapak Drs. H. Janan Asifuddin, MM., selaku Dosen Penasihat Akademik penulis yang senantiasa membimbing penulis dan memberikan nasihat selama kuliah di Jurusan Pendidikan Bahasa Arab.
6. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, khususnya Bapak Ibu dosen dan karyawan Jurusan Pendidikan Bahasa Arab yang telah memberikan ilmu, wawasan, pelayanan, serta fasilitas kepada penulis selama kuliah.
7. Bapak Pandi Kuswoyo, M.Pd.I., selaku Kepala SDIT Salsabila 3 Banguntapan yang telah menerima dan memberikan izin kepada penulis untuk dapat melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
8. Bapak Faza Fikar Sidiq, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Bahasa Arab SDIT Salsabila 3 Banguntapan yang telah sabar membimbing dan memfasilitasi penulis dalam melaksanakan penelitian di dalam kelas.
9. Segenap guru, staff, TU dan karyawan SDIT Salsabila 3 Banguntapan yang senantiasa membantu dan memberikan pelayan terbaik.

10. Siswa-siswi kelas V A dan V B SDIT Salsabila 3 Banguntapan yang telah bersedia menjadi sumber data yang baik dan membantu dalam pelaksanaan penelitian.
11. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda H. Musthofa Kamal, Ibunda Hj. Ulul Faizah, serta adik-adikku Muhammad Rifqi Muslim dan Intan Amelia Salsabila yang tak pernah berhenti memberikan dukungan, doa, serta semangat bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian ini.
12. Romo KHR. Najib Abdul Qodir., selaku panutan dalam menuntut ilmu dan mengaji.
13. Ibu Nyai Hj. Ida Fathimah Zainal, M.Si., selaku pengasuh PP. Al-Munawwir Komplek R2 Krpyak Yogyakarta yang menjadi sumber inspirasi untuk segera menyelesaikan penelitian ini.
14. Sahabat-sahabat tercintaku, Anti-Baper (Lina, Nailah, Indana, dan Aisyam) yang selalu memotivasi dalam kebaikan dan yang selalu memberi semangat bagi peneliti untuk berjuang.
15. Teruntuk teman berjuang dalam mengerjakan skripsi, Indana Zulfi Nurul Hikmah yang tak henti-hentinya menemani dalam suka maupun duka.
16. Teruntuk sahabat tersayang Faricha Nurul Qomariyyah yang selalu memberikan dukungan moral bagi peneliti untuk segera menyelesaikan penelitian ini.

17. Sahabat-sahabat MASHDAR 2014, santri Komplek R2 PP Al-Munawwir Krapyak yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan yang sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

Penulis berdoa semoga segala bentuk dukungan yang telah diberikan oleh semua pihak terkait tercatat sebagai amal baik dan kelak akan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis juga berharap dengan selesainya penyusunan karya ilmiah ini, akan ada manfaat serta kontribusi positif yang dapat diambil guna kemajuan dunia pendidikan.

Yogyakarta, 12 Februari 2018

Peneliti,

Zulfia Nailatul Izzah

NIM. 14420013

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
SURAT PENGANTAR BERJILBAB	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PERBAIKAN SKRIPSI	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR BAGAN	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xxi
ABSTRAK	xxv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Pembatasan dan Rumusan Masalah	4
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
D. Telaah Pustaka	7

E. Sistematika Pembahasan	12
BAB II KAJIAN TEORI & METODE PENELITIAN.....	13
A. Landasan Teori.....	13
B. Kerangka Berpikir.....	23
C. Hipotesis Penelitian	24
D. Metode Penelitian	25
BAB III GAMBARAN UMUM SEKOLAH.....	35
A. Gambaran Umum.....	35
B. Letak Geografis.....	35
C. Sejarah.....	36
D. Logo dan Makna Logo Sekolah.....	38
E. Visi dan Misi Sekolah.....	39
F. Struktur Organisasi.....	41
G. Kurikulum.....	42
H. Keadaan Guru dan Karyawan.....	42
I. Keadaan Siswa.....	45
J. Keadaan Siswa Kelas V.....	46
K. Kegiatan Pengembangan Diri.....	49
L. Sarana dan Prasarana.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Penerapan Media Permainan Bahasa Shunduq al-Asy ya'	53
1. Deskripsi Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	53
2. Pengkajian Instrumen.....	55
a. Uji Validitas	55
b. Uji Reliabilitas	56
3. Prosedur Penelitian	57

4. Pelaksanaan Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab.....	59
a. Pembelajaran Kosakata di Kelas Eksperimen.....	59
b. Pembelajaran Kosakata di Kelas Kontrol	68
B. Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa.....	72
1. Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas Eksperimen	72
2. Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas Kontrol.....	74
3. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	76
C. Perbedaan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	77
1. Uji Prasyarat Analisis Data.....	77
a. Uji Normalitas.....	77
b. Uji Homogenitas	79
2. Analisis Data.....	82
a. Uji Independent-Samples T-Test	82
b. Uji Paired-Samples T-Test.....	85
D. Pembahasan.....	88
BAB V PENUTUP.....	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran	91
C. Kata Penutup.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
CURRICULUM VITAE.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.	: Kurikulum Pendidikan SDIT Salsabila 3 Banguntapan	42
Tabel 3.2.	: Daftar Guru dan Karyawan SDIT Salsabila 3 Banguntapan	42
Tabel 3.3.	: Data Siswa SDIT Salsabila 3 Banguntapan	46
Tabel 3.4.	: Daftar Siswa Kelas V A SDIT Salsabila 3 Banguntapan	47
Tabel 3.5.	: Daftar Siswa Kelas V B SDIT Salsabila 3 Banguntapan.....	48
Tabel 3.6.	: Data Ruang SDIT Salsabila 3 Banguntapan	50
Tabel 3.7.	: Data Sarana Penunjang SDIT Salsabila 3 Banguntapan.....	51
Tabel 3.8.	: Data Sarana Penunjang SDIT Salsabila 3 Banguntapan.....	51
Tabel 3.9.	: Judul Buku dan Jumlah Buku/Referensi Perpustakaan	52
Tabel 4.1.	: Data Kelas Eksperimen (Siswa Kelas V A)	54
Tabel 4.2.	: Data Kelas Kontrol (Siswa Kelas V B)	54
Tabel 4.3.	: Hasil Uji Validitas	56
Tabel 4.4.	: Hasil Uji Reliabilitas.....	57
Tabel 4.5.	: Data Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin.....	58
Tabel 4.6.	: Data Siswa Berdasarkan Usia.....	58
Tabel 4.7.	: Jadwal Pelaksanaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Eksperimen Kontrol	59
Tabel 4.8.	: Jadwal Pelaksanaan <i>Treatment</i> di Kelas Eksperimen.....	61
Tabel 4.9.	: Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Kontrol	70
Tabel 4.10.	: Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	72

Tabel 4.11. : Deskripsi Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	74
Tabel 4.12. : Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	74
Tabel 4.13. : Deskripsi Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	76
Tabel 4.14. : Peningkatan Penguasaan Kosakata Eksperimen Kontrol	76
Tabel 4.15. : Data Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen	78
Tabel 4.16. : Data Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	78
Tabel 4.17. : Data Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	80
Tabel 4.18. : Data Uji Homogenites <i>Posttest</i>	81
Tabel 4.19. : Hasil Uji-T <i>Independent Pretest</i>	83
Tabel 4.20. : Hasil Uji-T <i>Independent Posttest</i>	83
Tabel 4.21. : Hasil Uji-T <i>Independent Gain</i>	84
Tabel 4.22. : Hasil Uji-T <i>Paired</i> Kelas Eksperimen	86
Tabel 4.23. : Hasil Uji-T <i>Paired</i> Kelas Kontrol.....	86
Tabel 4.24. : Hasil Uji-T <i>Paired Gain</i>	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. : Siswa Mempraktekkan Permainan Kotak Barang 67



DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1. : Struktur Organisasi SDIT Salsabila 3 Banguntapan.....	41
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

1. Kisi-kisi Soal
2. Soal *Pretest* dan *Posttest*
3. RPP Kelas Eksperimen
4. RPP Kelas Kontrol
5. Transkrip Wawancara Guru Bahasa Arab
6. Transkrip Wawancara Siswa
7. Hasil *Output* SPSS
8. Foto Dokumentasi
9. Surat Penunjukan Pembimbing Skripsi
10. Bukti Seminar Proposal
11. Berita Acara Seminar
12. Surat Ijin Penelitian
13. Surat Keterangan Bebas Nilai C-
14. Kartu Bimbingan Skripsi
15. Sertifikat OPAK
16. Sertifikat SOSPEM
17. Sertifikat ICT
18. Sertifikat PKTQ
19. Sertifikat Magang II
20. Sertifikat Magang III
21. Sertifikat KKN
22. Sertifikat TOEC/TOEFL
23. Sertifikat TOAFL/IKLA
24. *Curriculum Vitae*

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Sesuai dengan SKB Menteri Agama RI, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan

RI No. 157/1987 dan No. 0593b/1987.

Tertanggal 22 Januari 1988

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
أ	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	B	Be
ت	ta	T	Te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	jim	J	Je
ح	ħa	ħ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	Kh	ka dan ha
د	dal	D	De
ذ	žal	Ž	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	R	Er
ز	zai	Z	Zet
س	sin	S	Es
ش	syin	Sy	es dan ye
ص	šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	...'	koma terbalik di atas
غ	gain	G	Ge
ف	fa	F	Ef
ق	qaf	Q	Qi

ك	kaf	K	Ka
ل	lam	L	El
م	mim	M	Em
ن	nun	N	En
و	wau	W	We
ه	ha	H	Ha
ء	hamzah	... ' ...	Apostrof
ي	ya	Y	Ye

B. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap, termasuk tanda *syaddah*, ditulis rangkap, contoh:

أَحْمَدِيَّة *Aḥmadiyyah*

C. Ta' Marbutah di Akhir Kata

1. Bila dimatikan ditulis, kecuali untuk kata-kata Arab yang sudah terserap menjadi Bahasa Indonesia, seperti salat, zakat, dan sebagainya.

جَمَاعَةٌ ditulis *jamā'ah*

2. Bila dihidupkan ditulis t.

D. Vokal Pendek

Fathah ditulis a, kasrah ditulis ī, dan dammah ditulis ū.

E. Vokal Panjang

A panjang ditulis ā , I panjang ditulis ī, dan u panjang ditulis u, masing-masing dengan tanda hubung (-) di atasnya.

F. Vokal-vokal Rangkap

1. Fathah dan yā mati ditulis ai, contoh:

بَيْنَكُمْ *Bainakum*

2. Fathah dan wāwu mati ditulis au, contoh:

قَوْل *Qaul*

G. Vokal-vokal yang Berurutan dalam Satu Kata, dipisahkan dengan

Apostrof (‘)

أَنْتُمْ *A’antum*

مُؤَنِّتٌ *Mu’annas*

H. Kata Sandang Alif dan Lam

1. Bila diikuti huruf Qamariyah, contoh:

الْقُرْآن *Al-Qur’ān*

الْقِيَّاس *Al-Qiyās*

2. Bila diikuti huruf Syamsiyah ditulis dengan menggandakan huruf Syamsiyyah yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf (el) nya.

السَّمَاء *As-Samā’*

الشَّمْس *Asy-Syams*

I. Huruf Besar

Penulisan huruf besar disesuaikan dengan EYD.

J. Penulisan Kata-Kata dalam Rangkaian Kalimat

1. Dapat ditulis menurut penulisannya.

ذَوَى الْفُرُوضِ ditulis *Zawi al-furūd*

2. Dapat ditulis menurut bunyi atau pengucapannya dalam rangkaian

tersebut, contoh:

أَهْلُ السُّنَّةِ ditulis *Ahl as-Sunah*

شَيْخُ الْإِسْلَامِ ditulis *Syaikh al-Islām* atau *Syaikhul-Islām*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Zulfia Nailatul Izzah. 14420013. Eksperimentasi Media Permainan Bahasa *Ṣundūq al-Asy yā'* (kotak barang) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan Yogyakarta TA. 2017/2018. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2018.

Latar belakang dari penelitian ini adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran bahasa Arab di SDIT Salsabila 3 Banguntapan. Oleh karena itu, peneliti mencoba menerapkan media permainan *Ṣundūq al-Asy yā'* (kotak barang) sebagai sebuah inovasi pemanfaatan media belajar. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui proses pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan media permainan *Ṣundūq al-Asy yā'* (kotak barang), (2) Mengetahui penguasaan kosakata bahasa Arab setelah penerapan media permainan *Ṣundūq al-Asy yā'* (kotak barang), dan (3) Mengetahui efektivitas pembelajaran kosakata dengan media permainan bahasa *Ṣundūq al-Asy yā'* (kotak barang).

Penelitian ini adalah penelitian lapangan yang bersifat kuantitatif, yang dilaksanakan di SDIT Salsabila 3 Banguntapan, sedangkan jenis penelitiannya adalah eksperimen. Dengan penerapan permainan ini, diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan metode tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun tes dalam penelitian ini meliputi *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan model *pretest posttest control group design*. Obyek yang digunakan adalah kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol. Sedangkan teknik analisis data menggunakan uji *independent samples t-test* melalui SPSS 16.0.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) Penerapan media *Ṣundūq al-Asy yā'* (kotak barang) di kelas V A diawali dengan guru mempertunjukkan benda kepada siswa sebelum dimasukkan ke dalam kotak, lalu benda tersebut dimasukkan ke kotak, guru memberikan klu agar siswa mampu menebak benda, benda tersebut dikeluarkan dari kotak jika siswa mampu menebak dengan benar, begitu seterusnya sampai semua benda dalam kotak habis. (2) Penguasaan kosakata bahasa Arab siswa setelah menerapkan permainan *Ṣundūq al-Asy yā'* mengalami peningkatan yaitu nilai rata-rata dari 43,74 menjadi 72,08. (3) Terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata bahasa Arab antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini berdasarkan pada analisis data melalui uji *Independent Samples T-Test* dan menunjukkan nilai signifikansi 0.003 lebih kecil 0.05 maka **H_a diterima**. Dan dari hasil analisis semua data, media permainan bahasa *Ṣundūq al-Asy yā'* (kotak barang) efektif dalam pembelajaran kosakata siswa kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan TA. 2017/2018.

Kata Kunci : Media, Permainan Bahasa, *Ṣundūq al-Asy yā'* (kotak barang), Kosakata

تجريد

زلفيا نيلة العزّة. 14420013. تجريبية وسيلة اللعبة اللغوية صندوق الأشياء في تعليم المفردات اللغة العربية للطلاب في الفصل الخامس بمدرسة الابتدائية الإسلامية سلسبيلا 3 باعونتافان العام الدراسي 2018/2017. البحث. بوكياكرتا: قسم تعليم اللغة العربية كلية العلوم التربوية و تأهيل المعلمين جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية بوكياكرتا، 2018.

خلفية مسألة البحث هي قيلة انتفاع وسائل التعلّم اللغة العربية في المدرسة الابتدائية الإسلامية سلسبيلا 3 باعونتافان. ولذلك، جربت الباحثة أن تطبق وسيلة اللعبة صندوق الأشياء ابتكارا لانتفاع وسيلة الدراسة. و أمّا أهداف هذا البحث هي: (1) لمعرفة عملية الدراسة المفردات بتطبيق لعب صندوق الأشياء، و (2) لمعرفة كفاءة المفردات بعد أن تطبق وسيلة اللعبة اللغوية صندوق الأشياء، و (3) لمعرفة فعلية وسيلة اللعبة اللغوية صندوق الأشياء.

وأمّا جنس هذا البحث فهو بحث علمي ميدانيّ كيميّ في المدرسة الابتدائية الإسلامية سلسبيلا 3 باعونتافان، و أمّا طريق البحث فباستخدام الطريقة التجريبية. و بتطبيق هذا اللعب، يتوقع كفاءة المفردات اللغة العربية زيادة. و أمّا جمع البيانات في هذا البحث بطريقة الفحص و المراقبة و التوثيق و المقابلة. و أمّا الفحص في هذا البحث هو إختبار الأوّل و إختبار الأخير. و نوع هذا البحث بحث تجريبي بنوع *Pretest Posttest Control Group Design*. عينة البحث طلاب من الصف الخامس "أ" كالفصل التجريبي و الصف الخامس "ب" كالفصل الضابط. وطريقة تحليل البيانات باختبار *Independent Samples T-Test* مع SPSS 16.0.

و نتائج البحث ما يلي: (1) تطبيق وسيلة اللعبة اللغوية صندوق الأشياء في الفصل الخامس "أ"، أولاً الباحثة تعرض الأشياء للطلاب قبل أن تدخل الى الصندوق، ثم تدخل الأشياء إلى الصندوق. و بعد ذلك توجه الباحثة بالإشارات للطلاب، إذا الإجابة صحيحة خرجت الأشياء من الصندوق، حتى ما في الصندوق الأشياء. (2) هناك ارتفاع كفاءة المفردات للطلاب بعد تطبيق وسيلة اللعبة صندوق الأشياء بقيمة من 43.74 إلى 72.08. (3) وسيلة اللعبة صندوق الأشياء فعال لتعليم المفردات للطلاب في الفصل الخامس بمدرسة الابتدائية سلسبيلا 3 باعونتافان. هناك التغييرات الكبيرة في كفاءة المفردات للطلاب بين الفصل التجريبي و الفصل الضابط. وهذه النتيجة على تحليل البيانات باستخدام اختبار "T" بنوع *Independent Samples T-Test* ودلت أن نتيجة 0.003 وهي أقل من 0.05 حتى **Ha** مقبول. ومن تلك نتائج التحليل، اختتمت أن تطبيق وسيلة اللعبة صندوق الأشياء فعال لتعليم المفردات للطلاب في الفصل الخامس بمدرسة الابتدائية سلسبيلا 3 باعونتافان العام الدراسي 2018/2017.

الكلمات الرئيسية : وسيلة ، اللعبة اللغوية ، صندوق الأشياء ، المفردات.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kebutuhan mempelajari bahasa Arab sebagai salah satu bahasa asing semakin meningkat, mengingat bahasa Arab merupakan salah satu bahasa internasional. Namun, seiring dengan semakin pentingnya mempelajari bahasa Arab ternyata tidak diiringi dengan semangat dan motivasi belajar yang meningkat. Banyak sekali faktor demotivasi bahasa Arab, salah satunya adalah pandangan peserta didik terhadap bahasa Arab itu sendiri.

Stigma yang berkembang di masyarakat menunjukkan bahwa belajar bahasa Arab masih dianggap sulit dan rumit, padahal setiap bahasa memiliki tingkat kesulitan dan kemudahan yang berbeda-beda tergantung pada karakteristik sistem bahasa itu sendiri, baik sistem fonologi, morfologi, maupun sintaksis dan semantiknya.¹ Hal inilah yang akhirnya memunculkan berbagai permasalahan, dari mulai masalah yang menyangkut metode, media, maupun motivasi belajar peserta didik.

Kesan bahwa belajar bahasa Arab itu sangat sulit, sukar, ruwet, sehingga memusingkan kepala, sebenarnya tidak perlu terjadi manakala bahasa Arab disajikan secara metodologis. Pengajaran bahasa Arab secara tradisional yang

¹Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang: UIN Malang Press, 2011), hlm. 1.

mengutamakan banyak hafalan-hafalan kosakata terutama pada tingkat pemula ternyata kurang banyak memberikan keuntungan, bahkan berakibat pengajaran bahasa Arab dipandang sukar, sulit, dan momok.²

PP No. 19 tahun 2005 Bab IV Pasal 19 ayat 1 mengatakan bahwa “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”. Hal tersebut merupakan dasar bahwa guru perlu menyelenggarakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM).³

Salah satu permasalahan yang krusial dalam pembelajaran bahasa Arab adalah minimnya pemanfaatan media sebagai sarana pembelajaran, padahal pemanfaatan media yang variatif nyatanya dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik. Seiring dengan dinamisnya perkembangan teknologi, banyak sekali varian media yang dapat dimanfaatkan, mulai dari pemanfaatan berbagai media elektronik sampai pemanfaatan berbagai permainan edukatif untuk memfokuskan pembelajaran.

Tujuan utama permainan edukatif tidak hanya semata-mata untuk memperoleh kesenangan atau kegembiraan saja. Menurut Suyatno, permainan yang

²Tayar Yusuf & Saiful Anwar, *Metodologi Pengajaran Agama dan Bahasa Arab*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1995), hlm. 190.

³Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pendidikan di Abad Global*, (Malang, UIN Maliki Press: 2012), hlm. 179.

benar dapat menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik, menguatkan pembelajaran, bahkan bisa dijadikan sebagai ujian. Beberapa riset mutakhir tentang otak manusia menunjukkan hasil-hasil luar biasa berkaitan dengan *learning and brain*. Misalnya Peter Kline, dalam *The Every Day Genius* sebagaimana dikutip oleh Fathul Mujib, mengatakan bahwa proses belajar dapat berlangsung sangat efektif apabila seseorang berada dalam keadaan yang *fun*.⁴

Langkah awal dalam mempelajari bahasa adalah penguasaan kosakata bahasa Arab. Dengan bertambahnya kosakata seseorang pada dasarnya telah mengalami peningkatan dalam usaha belajarnya. Hal ini membuktikan bahwa adanya peningkatan kemampuan seseorang terhadap suatu bahasa yang sedang dipelajarinya. Bagi siswa Sekolah Dasar mengajarkan dan mengenalkan kosakata-kosakata baru perlu sebuah strategi yang cocok, salah satunya dapat menggunakan media dan metode yang sesuai dengan keadaan siswa. Salah satu media permainan bahasa yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu permainan bahasa kotak barang (*Ṣundūq al-Asy yā'*).

SDIT Salsabila 3 Banguntapan sebagaimana SDIT lainnya juga menyertakan bahasa Arab sebagai salah satu mata pelajarannya. Sejauh ini pembelajaran bahasa Arab di sekolah tersebut kurang memanfaatkan media pembelajaran dan terkesan masih tradisional. Metode *oral to oral* masih digunakan dalam pembelajaran bahasa

⁴Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012), hlm. 35-37

Arab, seperti ketika menyampaikan kosakata baru pendidik hanya menggunakan metode pengulangan kosakata, akibatnya peserta didik merasa jenuh dan bosan.⁵

Dilihat dari segi minimnya pemanfaatan media oleh guru SDIT Salsabila 3 Banguntapan. Metode yang digunakan sebagian besar adalah ceramah, dan peran aktif siswa kurang dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut untuk membantu SDIT Salsabila 3 Banguntapan dalam mengembangkan pembelajaran bahasa Arab yang lebih kreatif, inovatif, dan menyenangkan, maka penelitian tentang EKSPERIMENTASI MEDIA PERMAINAN BAHASA *SHUNDUQ AL-ASY YA'* (KOTAK BARANG) DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS V SDIT SALSABILA 3 BANGUNTAPAN YOGYAKARTA T.A 2017/2018 perlu untuk dilakukan agar dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru bahasa Arab di SDIT Salsabila 3 Banguntapan dalam hal pemanfaatan media pembelajaran.

B. Pembatasan Masalah dan Rumusan Masalah

Mengingat keterbatasan kemampuan dan waktu yang dimiliki oleh peneliti, maka penelitian skripsi ini akan difokuskan pada penguasaan kosakata siswa kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan Yogyakarta dengan menggunakan media permainan bahasa *Ṣundūq al-Asy yā'* (kotak barang).

⁵ Wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Arab pada tanggal 1 November 2017

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang hendak dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan menggunakan media permainan bahasa *Ṣundūq al-Asy yā'* (kotak barang) di kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan Yogyakarta?
2. Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Arab siswa setelah diterapkannya media permainan bahasa *Ṣundūq al-Asy yā'* (kotak barang)?
3. Apakah media permainan bahasa *Ṣundūq al-Asy yā'* (kotak barang) efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan TA. 2017/2018?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah penelitian tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan menggunakan media permainan bahasa *Ṣundūq al-Asy yā'* (kotak barang) di kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan Yogyakarta.
- b. Mengetahui penguasaan kosakata bahasa Arab siswa setelah diterapkannya media permainan bahasa *Ṣundūq al-Asy yā'* (kotak barang).

- c. Mengetahui apakah media permainan bahasa *Ṣundūq al-Asy yā'* (kotak barang) efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan TA. 2017/2018.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Memberikan pengetahuan dan wawasan baru tentang media pembelajaran dengan menerapkan Permainan Bahasa *Ṣundūq al-Asy yā'* (kotak barang) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2) Bagi Siswa

Meningkatkan pengetahuan kosakata bahasa Arab melalui sebuah permainan bahasa dan memberikan suasana baru yang menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar.

3) Bagi Peneliti

Mengetahui kekurangan dan kelemahan diri saat mengajar yang dapat dijadikan acuan untuk memperbaiki diri kedepannya.

4) Bagi penelitian selanjutnya

Sebagai dorongan bagi penelitian selanjutnya untuk melakukan penelitian yang lebih luas dan mendalam guna meningkatkan mutu pendidikan, khususnya pada implementasi permainan *Ṣundūq al-Asy yā'*.

b. Manfaat Teoritik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan disiplin ilmu dalam bidang bahasa Arab, dan sebagai acuan untuk penelitian sejenis di waktu yang akan datang.

D. Telaah Pustaka

Dalam penelitian ini tidak lepas dari penelitian sebelumnya, berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan rumusan masalah dalam penelitian ini:

Pertama, skripsi yang ditulis oleh Izzatil Muna, mahasiswa program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Walisongo 2013 yang berjudul “*Efektivitas Permainan Bahasa Şundūq al-Asy yā’ (kotak barang) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas IV MI al-Khoiriyyah I Semarang Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2013-2014*”⁶. Skripsi tersebut menjelaskan tentang media permainan bahasa *Şundūq al-Asy yā’* (kotak barang) yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa Arab. Hasil penelitiannya menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen (kelompok siswa yang menggunakan permainan bahasa *Şundūq al-Asy yā’*) dan

⁶Izzatil Muna, “*Efektivitas Permainan Bahasa Şundūq al-Asy yā’ (kotak barang) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Bahasa Arab kelas IV MI al-Khoiriyyah I Semarang Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2013-2014*”, (Skripsi Tarbiyah dan Keguruan IAIN Walisongo Semarang, 2013) t.d.

kelompok kontrol (kelompok yang tidak menggunakan permainan bahasa *Ṣundūq al-Asy yā'*). Hasil ini bisa dilihat dari hasil *posttest* yang menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Persamaan penelitian Izzatil Muna dengan peneliti adalah sama-sama menerapkan permainan bahasa *Ṣundūq al-Asy yā'*. Adapun perbedaannya yaitu dalam penelitian Izzatil Muna lebih difokuskan pada peningkatan hasil belajar, sedangkan peneliti lebih pada penguasaan kosakata bahasa Arab.

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Suci Handayani, mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan 2016 yang berjudul “*Eksperimentasi Pembelajaran dengan Media Permainan Ular Tangga terhadap Penguasaan Mufrodāt Siswa Kelas VIII MTs Negeri Pedan Klaten*”.⁷ Skripsi tersebut menjelaskan tentang media permainan ular tangga yang digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VIII di MTS Negeri Pedan Klaten. Hasil penelitiannya menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam penguasaan *Mufrodāt* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 12,41 dan nilai *posttest* sebesar 21,24 pada kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai *pretest* sebesar 12,26 dan nilai *posttest* sebesar 16,12. Persamaan penelitian Suci Handayani

⁷Suci Handayani, “*Eksperimentasi Pembelajaran dengan Media Permainan Ular Tangga terhadap Penguasaan Mufrodāt siswa kelas VIII MTs Negeri Pedan Klaten*”, (Skripsi: Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016) t.d.

dengan peneliti terletak pada kesamaan fokus penelitian yang mengukur tingkat penguasaan kosakata (*mufrodāt*). Adapun perbedaannya yaitu terletak pada jenis permainan yang diterapkan.

Ketiga, skripsi saudara Ratna Yunita, mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan 2016, yang berjudul “*Pengaruh Permainan Kartu Kwartet ‘Arabiyyah terhadap Penguasaan al-Mufrodāt Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Negeri Ngemplak Sleman*”.⁸ Skripsi tersebut menjelaskan tentang media Kartu Kwartet ‘Arabiyyah yang digunakan untuk meningkatkan penguasaan *mufrodāt* siswa kelas VIII C di MTS Negeri Ngemplak Sleman. Hasil penelitiannya menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan dalam penguasaan *mufrodāt* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari perubahan rata-rata nilai *pretest* ke *posttest* pada masing-masing kelas (kelas eksperimen dan kelas kontrol). Rata-rata nilai *pretest* sebesar 4,7897 dan nilai *posttest* sebesar 6,6047. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai *pretest* 5,7916 dan nilai *posttest* sebesar 6,6047. Persamaan penelitian Ratna Yunita dengan peneliti terletak pada kesamaan fokus penelitian yang mengukur tingkat penguasaan kosakata (*mufrodāt*). Adapun perbedaannya yaitu terletak pada jenis permainan yang diterapkan.

⁸Ratna Yunita, “*Pengaruh Permainan Kartu Kwartet ‘Arabiyyah terhadap Penguasaan al-Mufrodāt Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Negeri Ngemplak Sleman*”, (Skripsi: Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016) t.d.

Keempat, skripsi yang ditulis oleh Rena Rizki Nurfauzi mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan 2016, yang berjudul “*Penggunaan Media Permainan Kartu Bingo dalam Pembelajaran Mufrodāt (Studi Eksperimen di Kelas VII MTs Hasyim Asy’ari Piyungan Bantul Yogyakarta) T.A 2015/2016*”.⁹ Skripsi tersebut menjelaskan tentang media Kartu Bingo yang digunakan untuk meningkatkan penguasaan *mufrodāt* siswa kelas VII A di MTs Hasyim Asy’ari Piyungan Bantul. Hasil penelitiannya menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam penguasaan *mufrodāt* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa dengan menggunakan tingkat kepercayaan 95% diperoleh nilai *sig. (2-tailed) = 0,002 < 0,05*. Nilai signifikansi dari uji *Mann Whitney* dapat diperoleh dari nilai *sig (2-tailed)* dibagi dua sehingga diperoleh nilai *sig (1-tailed) = 0,001 < 0,05* maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu ada perbedaan yang signifikan pada penguasaan *mufrodāt* siswa kelas VII MTs Hasyim Asy’ari antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Persamaan penelitian Ratna Yunita dengan peneliti terletak pada kesamaan fokus penelitian yang mengukur tingkat penguasaan kosakata (*mufrodāt*). Adapun perbedaannya yaitu terletak pada jenis permainan yang diterapkan.

⁹Rena Rizki Nurfauzi, “*Penggunaan Media Permainan Kartu Bingo dalam Pembelajaran Mufrodāt (Studi Eksperimen di Kelas VII MTs Hasyim Asy’ari Piyungan Bantul Yogyakarta) T.A 2015/2016*”, (Skripsi: Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016) t.d.

Kelima, jurnal yang ditulis oleh M. Khalilullah tentang Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1 Januari-Juni 2012, dengan judul “*Permainan Teka-Teki Silang sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufrodāt)*”. Jurnal ini membahas tentang media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab, berisi tentang teknik serta langkah-langkah penerapan permainan tersebut dalam pembelajaran bahasa Arab. Persamaan jurnal ini dengan peneliti adalah sama-sama mengambil fokus tentang pembelajaran kosakata bahasa Arab (*mufrodāt*). Sedangkan, perbedaannya terletak pada jenis permainan yang diterapkan.¹⁰

Pemaparan di atas telah menjelaskan bahwa penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, perbedaan tersebut dapat dilihat dari jenis permainan yang diterapkan, tempat penelitian, objek penelitian ataupun pendekatan penelitian yang digunakan, yaitu Eksperimentasi Media Permainan Bahasa *Ṣundūq al-Asy yā'* (kotak barang) dalam P Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan Yogyakarta.

¹⁰<http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/download/309/292>, diakses pada 1 Desember 2017

E. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan gambaran pembahasan secara sistematis serta mudah dipahami, maka penulisan skripsi ini disusun dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, pembatasan masalah dan rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, kajian pustaka, dan sistematika penulisan.

BAB II membahas tentang kajian teori dan metode penelitian yang akan dilaksanakan.

BAB III berisi tentang gambaran umum SDIT Salsabila 3 Banguntapan Yogyakarta meliputi : letak geografis, sejarah berdirinya madrasah, visi dan misi, struktur organisasi sekolah, keadaan guru dan siswa, serta sarana prasarana.

BAB IV berisi pemaparan data tentang eksperimen permainan bahasa *Ṣundūq al-Asy yā'* (kotak barang) dan pelaksanaan pembelajaran kosakata bahasa Arab di SDIT Salsabila 3 Banguntapan Yogyakarta.

BAB V berisi penutup yang meliputi kesimpulan, saran-saran, kata penutup. Bagian akhir peneliti mencantumkan lampiran-lampiran sebagai syarat keabsahan dan kelengkapan skripsi ini.

Pada bagian akhir berisis daftar pustaka, daftar riwayat hidup peneliti, dan lampiran-lampiran yang terkait dengan penelitian.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai eksperimentasi media permainan bahasa *Ṣundūq al-Asy yā'* (kotak barang) dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan media permainan *Ṣundūq al-Asy yā'* (kotak barang) di kelas V A diawali dengan penjelasan, aturan dan langkah-langkah permainan *Ṣundūq al-Asy yā'* (kotak barang). Permainan dimulai dengan guru memepertunjukkan semua barang sebelum dimasukkan ke dalam kotak, kemudian setelah semua benda dipertunjukkan maka semua barang tadi dimasukkan ke dalam kotak. Kemudian guru mulai memberikan klu-klu agar siswa mampu menebak benda apa yang sedang dipertanyakan, siswa saling berebut satu sama lain untuk menebak benda yang sedang ditebak, setelah ada salah satu siswa yang berhasil menebak maka benda tersebut dikeluarkan dari dalam kotak, begitu seterusnya sampai benda di dalam kotak habis tertebak oleh siswa.
2. Adapun penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas eksperimen yaitu kelas V A setelah diterapkan permainan *Ṣundūq al-Asy yā'* (kotak barang) mengalami peningkatan yaitu nilai rata-rata dari 43,74 menjadi 72,08.

3. Media permainan bahasa *Ṣundūq al-Asy yā'* (kotak barang) efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan, terbukti dengan adanya perbedaan yang signifikan antara penguasaan kosakata bahasa Arab kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu melalui hasil analisis uji-T yang menunjukkan bahwa nilai $\text{Sig. } 0.003 < 0,05$ dan sesuai dengan pengambilan keputusan *Independent Samples Test* hasilnya bahwa **H_a diterima** artinya terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata bahasa Arab antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil analisis di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media permainan bahasa *Ṣundūq al-Asy yā'* (koatak barang) efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan TA. 2017/2018.

B. Saran

Berkaitan dengan penerapan media permainan *Ṣundūq al-Asy yā'* (kotak barang) terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab, peneliti mengajukan beberapa saran yaitu:

1. Bagi guru bahasa Arab
 - a. Hendaknya mulai memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang variatif, salah satunya menerapkan permainan edukatif seperti *Ṣundūq al-Asy yā'* (kotak barang) guna meningkatkan penguasaan kosakata bahasa

Arab agar pembelajaran bahasa Arab kedepan bisa lebih variatif dan menarik.

2. Bagi calon peneliti

- a. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat membahas tentang Implementasi Permainan Bahasa *Ṣundūq al-Asy yā'* (kotak barang) dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.
- b. Sebelum menerapkan media permainan *Ṣundūq al-Asy yā'* (kotak barang), sebaiknya dipersiapkan secara matang dan mempertimbangkan materi, alokasi waktu, pengkondisian kelas serta penjelasan dengan baik.
- c. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya, namun memperhatikan kekurangannya untuk diperbaiki.

C. Kata Penutup

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas karunia-Nya sehingga selesailah penyusunan skripsi ini tanpa aral yang berarti. Apresiasi yang sebesar-besarnya penulis haturkan atas datangnya kritik dan saran demi perbaikan karya ilmiah ini dan karya ilmiah yang akan datang. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan memberi sumbang sih yang berarti bagi kemajuan dunia pendidikan islam khususnya pendidikan bahasa Arab.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainin, M., dkk, *Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: MISYKAT, 2006.
- AR, Syamsuddin, *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, Bandung: PT Reamaja Rosdakarya, 2007.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006.
- Assuyuti, Jalaluddin ‘Abdurrahman bin Abi Bakarm *Jami Assaghir*, Indunisiya: Maktabah Dar Ihya’ al-Kutub al-‘Arabiyyah.
- Asyrofi, Syamsuddin, *Model, Strategi & Permainan Edukatif dalam Pembelajaran bahasa Arab*, Yogyakarta: Aura Pustaka, 2014.
- Aziz, Nasif Musthofa Abdul. *al-Al’ab al-Lughowiyah fi Ta’limil Lughoh al-Ajnbayah*, (Riyadh: al-Mamlakah al-Arabiyah as-Saudiyah, 1983).
- Budhayati, Clara Ika Sari, *Penggunaan Metode Permainan dalam Pembelajaran*, Jakarta: Unika Atmajaya, 2007.
- Dwi, Priyatno, *Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS*, Yogyakarta: Andi, 2012.
- Handayani, Suci, *Eksperimentasi Pembelajaran dengan Media Permainan Ular Tangga terhadap Penguasaan Mufradat siswa kelas VIII MTs Negeri Pedan Klaten”*, Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016.
- <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/download/309/292>
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Kosakata>
- Juwariyah, *Hadis Tarbawi*, Yogyakarta: Teras, 2010.
- Machali, Imam, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Yogyakarta: Pustaka an-Nur IIQ an-Nur Yogyakarta, 2017.
- Mujib, Fathul., dan Nailur R., *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012).

- Mulyono. *Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pendidikan di Abad Global*, (Malang, UIN Maliki Press: 2012).
- Muna, Izzatil. “*Efektivitas Permainan Bahasa Shunduq al-As ya’ (kotak barang) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Bahasa Arab kelas IV MI al-Khoiriyyah I Semarang Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2013-2014*”, (Skripsi Tarbiyah dan Keguruan IAIN Walisongo Semarang, 2013).
- Munawwir, Ahmad Warson. *Kamus al-Munawwir Arab-Indonesia*, (Surabaya: Pustaka Progresif, 1997).
- Munip, Abdul., dkk., *Pedoman Penulisan Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, (Yogyakarta: FITK UIN Sunan Kalijaga, 2015).
- Nurfauzi, Rena Rizki. “*Penggunaan Media Permainan Kartu Bingo dalam Pembelajaran Mufradat (Studi Eksperimen di Kelas VII MTs Hasyim Asy’ari Piyungan Bantul Yogyakarta) T.A 2015/2016*”, (Skripsi: Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016).
- Rosyidi, Abdul Wahab. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN Malang Press, 2009.
- Sudijono, Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996.
- Sudijono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung : Alfabeta. 2013.
- Sukandarrumidi, *Metode Penelitian Petunjuk Praktis untuk Peneliti Pemula*, Yogyakarta: UGM Press, 2012.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Sumanto, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, Yogyakarta: ANDI Offset, 1995.

- Tanzeh, Ahmad, *Pengantar Metode Penelitian*, Yogyakarta: Teras, 2009.
- Tarigan, Hery Guntur, *Pengajaran Kosakata*, Bandung: Angkasa, 1984.
- Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Skripsi Jurusan PBA Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2015
- Trihendradi, Cornelius, *Step by Step IBM SPSS 21 Analisis Data Statistik*, Yogyakarta: CV Andi Offset, 2013.
- Yusuf, Tanyar., DAN Saiful Anwar , *Metodologi Pengajaran Agama dan Bahasa Arab*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1995.