

**EKSPERIMENTASI PERMAINAN *TREASURE HUNT* DENGAN MEDIA  
*CARD SORT* DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN  
*MUFRADĀT* SISWA KELAS VIII MTSN 1 YOGYAKARTA TAHUN  
AJARAN 2017/2018**



**SKRIPSI**

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

Disusun oleh:

**NADA KHOIRIYAH**

**NIM: 14420018**

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

**2018**

## ABSTRAK

Nada Khoiriyah, *Eksperimentasi Permainan Treasure Hunt dengan Media Card Sort dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradāt Siswa Kelas VIII MTsN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi, Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2018.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dua hal: Pertama, bagaimana penerapan permainan *treasure hunt* dengan media *card sort*. Kedua, ada tidaknya perbedaan penguasaan *mufradāt* yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Latar belakang penelitian ini adalah berawal dari kurangnya penguasaan kosakata siswa, karena kosakata merupakan salah satu unsur bahasa yang harus dikuasai siswa dalam belajar bahasa asing untuk dapat memperoleh kemahiran berkomunikasi.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitiannya adalah eksperimen. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian eksperimen ini menggunakan model *pretest-posttest control group design*. Obyek yang digunakan yaitu siswa kelas VIII G sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas VIII F sebagai kelompok kontrol. Sedangkan proses analisis data pada penelitian ini menggunakan uji “t”.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasaan *mufradāt* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil *posttest* siswa, rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen sebesar 81,19 sedangkan kelompok kontrol sebesar 72,43. Selain itu, jika dilihat dari hasil analisis uji “t” yang menunjukkan bahwa Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  dan sesuai dengan dasar pengambilan keputusan bahwa  $H_a$  diterima yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara penguasaan *mufradāt* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Berdasarkan analisis data yang telah disebutkan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan *treasure hunt* dengan media *card sort* dapat diterapkan sebagai solusi alternatif dalam meningkatkan penguasaan *Mufradāt* siswa kelas VIII MTsN 1 Yogyakarta.

Kata kunci: Permainan *Treasure Hunt*, Media *Card Sort*, *Mufradāt*.

## الملخص

ندى خيرية، تجربة اللعبة صيد الكنز بوسيلة فرز البطاقة لترقية كفاءة المفردات للطلاب الفصل الثامن بمدرسة الثانويّة الإسلامية الحكومية ١ جوكرتا العام الدراسي ٢٠١٧/٢٠١٨ . البحث، جوكرتا: قسم تعليم اللغة العربية بكلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين بجامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية، ٢٠١٨.

هذا البحث يهدف معرفة شيئين: الأول، كيف تطبيق اللعبة صيد الكنز بوسيلة فرز البطاقة. الثاني، يستدلّ على أن هناك الإختلاف المعنوي أو لا في كفاءة المفردات بين مجموعة التجريبية و مجموعة المراقبة. وأما خلفية المشكلة في هذا البحث بدأت من نقص كفاءة المفردات للطلاب، لأنّ المفردات هي من احدى عناصر اللغة التي يجب أن يتقنها الطلاب في تعليم اللغة الأجنبية ليحصل على مهارة الإتصالية.

هذا البحث هو البحث الكمي بنوع البحث التجريبي. و جمع البيانات في هذا البحث فبطريقة الإختبار والملاحظة و المقابلة و الوثائق. و نوع هذا البحث التجريبي بنوع *pretest-posttest control group design*. عينة البحث هي طلاب من الفصل الثامن "غ" (Kelas VIII G) كالمجموعة التجريبية و طلاب من الفصل الثامن "ف" (Kelas VIII F) كالمجموعة المراقبة. وأما طريقة تحليل البيانات فباختبار "t".

دلّت نتائج البحث على أنّه يوجد الإختلاف المعنوي في كفاءة المفردات بين مجموعة التجريبية و مجموعة المراقبة. هذا الإختلاف ينظر من معدّل النتيجة الإختبارية لمجموعة التجريبية على الدرجة ٨١،١٩ و مجموعة المراقبة لها على الدرجة ٧٢،٤٣. وإذا نظر من نتائج تحليل البيانات باختيار "t"، دلّت أن قيمة المعنوية  $0.000 < 0.005$ . وفقا لأسس صنع القرار أنّ  $H_a$  مقبول، والمراد أنّ هناك الإختلاف المعنوي في كفاءة المفردات بين مجموعة التجريبية و مجموعة المراقبة. على أساس تحليل البيانات المذكور، فيأخذ الإستنتاج أنّ لعبة صيد الكنز بوسيلة فرز البطاقة مستعملة كوسيلة عظيمة لترقية كفاءة المفردات للطلاب.

الكلمات الرئيسية: لعبة صيد الكنز، وسيلة فرز البطاقة، المفردات

## ABSTRACT

Nada Khoiriyah, *Experimentation on the Treasure Hunt Game with a Card Sort media in Increasing the Interpretation Mastery of Class VIII MTsN 1 Yogyakarta Academic Year 2017/2018*. Essay, Yogyakarta: Arabic Education Study Program Faculty of Tarbiyah and Teaching Sciences UIN Sunan Kalijaga, 2018.

This study aims to find out two things: First, how to apply the game treasure hunt with a card sort media. Secondly, there is a significant difference in vocabulary mastery between experiment group and control group. The background of this research is the lack of students' vocabulary mastery because vocabulary is one of the elements of language that students must master in learning foreign languages in order to gain communication skills.

This research is a quantitative research on the type of research is experiment. Data collection was carried out using test methods, observation, interviews, and documentation. The experiment research uses a pretest-posttest control group design model. The object used is class VIII G students as the experiment group and class VIII F students as the control group. While the data analysis process in this study uses the "t" test.

The results of this research indicate that there is a significant difference between students' mastery of experiment group and control group. This can be seen from the average posttest results of students, the average posttest value of the experiment group is 81,19 while the control group is 72,43. In addition, when viewed from the results of the "t" test analysis which shows that the Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  and in accordance with the basis of decision making that  $H_a$  is accepted which means that there is a significant difference between the vocabulary mastery of experiment group and control group. Based on the data analysis that has been mentioned, it can be concluded that treasure hunt games with card sort media can be applied as an alternative solution in increasing the vocabulary mastery of eighth-grade students of MTsN 1 Yogyakarta.

Keywords: Treasure Hunt Game, Card Sort Media, Vocabulary

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini ;

Nama : Nada Khoiriyah  
NIM : 14420018  
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, 6 Agustus 2018

Yang Menyatakan,



Nada Khoiriyah

NIM. 14420018



## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

**Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir**

**Lamp : -**

Kepada Yth :  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

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

Nama : Nada Khoiriyah

NIM : 14420018

Judul Skripsi : Eksperimentasi Permainan *Treasure Hunt* dengan Strategi *Card Sort* dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufrādat* Siswa Kelas VIII MTsN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/ 2018

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

Dengan ini kami berharap agar skripsi tugas akhir Saudari tersebut di atas dapat diujikan/dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 6 Agustus 2018

Pembimbing Skripsi,

Rohmatun Lukluk Isnaini, S.Pd.I.,M.Pd.I.

NIP. 19881107 201503 2 004



**PENGESAHAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR**

Nomor : B.373/Un.02/DT/PP.009/08/2018

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : Eksperimentasi Permainan *Treasure Hunt* dengan Media *Card Sort* dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradāt Siswa Kelas VIII MTsN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nama : Nada Khoiriyah

Nim : 14420018

Telah-dimunaqasyahkan pada : Rabu, 15 Agustus 2018

Nilai Munaqasyah : A (95.0)

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

**TIM MUNAQASYAH :**

Ketua Sidang

Rohmatun Lukluk Isnaini, M.Pd.I  
NIP. 19881107 201503 2 004

Penguji I

Penguji II

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

Hj. R. Urri Baroroh, M.Ag  
NIP. 19720305 199603 2 001

Yogyakarta, 27 AUG 2018

UIN Sunan Kalijaga  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
DEKAN



Dr. Ahmad Arifi, M.Ag.  
NIP. 1971121 199203 1 002

## HALAMAN MOTTO

إِنْ أَحْسَنْتُمْ أَحْسَنْتُمْ لَأَنْفُسِكُمْ وَإِنْ أَسَأْتُمْ فَلَهَا ....

“Jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik untuk dirimu sendiri. Dan jika kamu berbuat jahat, maka (kerugian kejahatan) itu untuk dirimu sendiri...”<sup>1</sup>

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>1</sup> *Al-Qur'an* Terjemah Departemen Agama RI, (Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema), QS. Al-Isra' ayat 7

**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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين و به نستعين و على أمور الدنيا و الدين. أشهد أن لا إله إلا الله و أشهد أن محمدا عبده و رسوله. اللهم صلّ وسلّم على محمّد و على اله و صحبه أجمعين، امّا بعد.

Puji dan syukur tak henti-hentinya peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, nikmat serta pertolongan-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan karya ilmiah ini. Shalawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun manusia dari zaman jahiliyah sampai kepada zaman yang penuh dengan ilmu ini.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada jenjang S1. Karya ilmiah yang berupa skripsi ini berjudul “Eksperimentasi Permainan *Treasure Hunt* dengan Media *Card Sort* dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufradāt* Siswa Kelas VIII MTsN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018”.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya izin dan ridho Allah SWT serta bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak, Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Drs. Yudian Wahyudi, M.A., Ph.D., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

2. Bapak Dr. Ahmad Arifi, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
3. Bapak Drs. H. Ahmad Rodli, M.SI., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Arab
4. Bapak Drs. H. Janan Asifuddin, MM., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan memberikan nasihat kepada peneliti
5. Ibu Rohmatun Lukluk Isnaini, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan masukan, serta memberikan semangat dan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik
6. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Kalijaga
7. Segenap dosen dan karyawan jurusan Pendidikan Bahasa Arab
8. Bapak H. Agus Suryanto, S.Ag, M.Pd.I., selaku kepala sekolah MTsN 1 Yogyakarta yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk dapat melaksanakan penelitian di sekolah tersebut
9. Ibu Erina Kusuma Anggraini, S.Pd.I., selaku guru bahasa Arab kelas VIII yang telah membimbing, mengarahkan, memberikan semangat serta dukungan kepada peneliti selama melaksanakan penelitian
10. Siswa kelas VIII F dan VIII G MTsN 1 Yogyakarta yang ikut berpartisipasi selama peneliti melaksanakan penelitian

11. Kedua orang tuaku tercinta ayahanda Abdullah dan ibunda Salwah. Serta kakak dan adik ku, Mar'atun Sholeha dan Firda Nur Ai'nayah yang selalu mendo'akan, memberikan dukungan, motivasi, memberikan nasihat kepada peneliti. Berkat do'a dan dukungan kalian yang tak pernah henti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Sahabat-sahabat ku tersayang, Hidayatul, ka Umi, Datul, Isnin, Mumut, dan Sitta yang selalu memberikan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini
13. Sahabat seperjuangan ku, Umi Khofifah yang setia menemani selama penelitian, selalu memberikan semangat, motivasi, dukungan, serta masukan dalam proses penyusunan skripsi ini
14. Sahabat Mashdar 2014, sahabat KKN Serut II dan sahabat magang III yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat yang berarti bagi peneliti.

Peneliti juga mengucapkan banyak terimakasih kepada berbagai pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini, yang tidak peneliti sebutkan namanya. Semoga Allah SWT membalas kebaikan yang berlipat ganda kepada kalian. Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, Aamiin.

Yogyakarta, 18 Juli 2018

Peneliti,

Nada Khoiriyah  
NIM. 14420018

## DAFTAR ISI

|  |           |
|--|-----------|
| HALAMAN JUDUL.....                                       | i         |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....                        | ii        |
| SURAT PERNYATAAN BERJILBAB .....                         | iii       |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....                                 | iv        |
| HALAMAN PERBAIKAN SKRIPSI .....                          | v         |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                                  | viii      |
| HALAMAN MOTTO .....                                      | ix        |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                                | x         |
| KATA PENGANTAR .....                                     | xi        |
| ABSTRAK .....  | xiv       |
| DAFTAR ISI.....  | xvii      |
| PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....                    | xix       |
| DAFTAR TABEL.....  | xxvi      |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                                     | xxvii     |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                            | <b>1</b>  |
| A. Latar Belakang Masalah.....                           | 1         |
| B. Rumusan Masalah .....                                 | 5         |
| C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....                   | 5         |
| D. Telaah Pustaka.....                                   | 7         |
| E. Sistematika Penulisan.....                            | 11        |
| <b>BAB II KAJIAN TEORI &amp; METODE PENELITIAN .....</b> | <b>13</b> |
| A. Kajian Teori .....                                    | 13        |
| B. Hipotesis Penelitian.....                             | 24        |
| C. Metode Penelitian.....                                | 24        |
| <b>BAB III GAMABARAN UMUM MTSN 1 YOGYAKARTA.....</b>     | <b>33</b> |
| A. Letak dan Keadaan Geografis .....                     | 33        |

|   |            |
|---|------------|
| B. Sejarah Berdiri dan Proses Perkembangannya.....                | 34         |
| C. Visi dan Misi .....  | 36         |
| D. Struktur Organisasi.....                                       | 37         |
| E. Data Guru dan Karyawan.....                                    | 39         |
| F. Data dan Prestasi Siswa.....                                   | 44         |
| G. Sarana dan Prasarana.....                                      | 46         |
| H. Program Unggulan Madrasah.....                                 | 48         |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>                | <b>53</b>  |
| A. Deskripsi Data Kelompok Kontrol dan Eksperimen.....            | 53         |
| B. Pengkajian Instrumen .....                                     | 55         |
| 1. Uji Validitas Instrumen .....                                  | 55         |
| 2. Uji Reliabilitas.....  | 58         |
| C. Prosedur Eksperimen .....                                      | 59         |
| 1. Perlakuan Sebelum Eksperimen.....                              | 59         |
| 2. <i>Treatment</i> (Perlakuan).....                              | 61         |
| a. Perlakuan pada Kelompok Kontrol.....                           | 61         |
| b. Perlakuan pada Kelompok Eksperimen .....                       | 75         |
| D. Analisis Data .....  | 85         |
| 1. Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....  | 90         |
| 2. Uji Homogenitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> ..... | 91         |
| 3. Uji <i>Independent Samples T-test</i> .....                    | 93         |
| E. Pembahasan.....  | 95         |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>   | <b>97</b>  |
| A. Kesimpulan .....   | 97         |
| B. Saran.....   | 98         |
| C. Kata Penutup.....  | 98         |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                       | <b>100</b> |
| LAMPIRAN – LAMPIRAN.....  |            |
| CURRICULUM VITAE  |            |

## DAFTAR TABEL

|            |   |    |
|------------|---|----|
| Tabel 3.1  | : Data Guru dan Karyawan MTsN 1 Yogyakarta .....                                | 39 |
| Tabel 3.2  | : Data Jumlah Siswa 5 Tahun Terakhir .....                                      | 44 |
| Tabel 3.3  | : Sarana dan Prasarana MTsN 1 Yogyakarta .....                                  | 46 |
| Tabel 3.4  | : Sarana dan Prasarana Penunjang MTsN 1 Yogyakarta .....                        | 47 |
| Tabel 4.1  | : Data Kelompok Kelas Kontrol.....  | 53 |
| Tabel 4.2  | : Data Kelompok Kelas Eksperimen.....   | 54 |
| Tabel 4.3  | : Hasil Uji Validitas Instrumen .....   | 56 |
| Tabel 4.4  | : Kisi-Kisi Soal Validitas .....  | 57 |
| Tabel 4.5  | : Hasil Uji Reliabilitas.....   | 58 |
| Tabel 4.6  | : Distribusi Data Usia Siswa .....  | 60 |
| Tabel 4.7  | :Distribusi Data Latar Belakang Pendidikan Siswa .....                          | 60 |
| Tabel 4.8  | : Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Kontrol .....                        | 62 |
| Tabel 4.9  | : Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen.....                      | 76 |
| Tabel 4.10 | : Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol .....               | 85 |
| Tabel 4.11 | : Deskripsi Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....         | 87 |
| Tabel 4.12 | : Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen .....            | 87 |
| Tabel 4.13 | : Deskripsi Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....       | 89 |
| Tabel 4.14 | : Hasil Uji Normalitas Sebaran Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....    | 90 |
| Tabel 4.15 | : Hasil Uji Homogenitas Variansi Data <i>Pretest</i> .....                      | 92 |
| Tabel 4.16 | : Hasil Uji Homogenitas Variansi Data <i>Posttest</i> .....                     | 92 |
| Tabel 4.17 | : Hasil Uji <i>Independent Samples T-test</i> Nilai <i>Pretest</i> Siswa.....   | 94 |
| Tabel 4.18 | : Hasil Uji <i>Independent Samples T-test</i> Nilai <i>Posttest</i> Siswa ..... | 94 |

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendekatan, metode dan strategi merupakan rangkaian yang tidak bisa terpisahkan dalam proses pengajaran. Pendekatan adalah sesuatu yang abstrak, sedang kongkritnya tercermin dalam metode, sedangkan teknik pengajaran merupakan operasionalisasi dari metode yang berupa rencana, aturan-aturan, langkah-langkah serta sarana yang dalam praktek akan diperankan dalam proses belajar-mengajar di dalam kelas guna mencapai dan merealisasikan tujuan pembelajaran.<sup>2</sup>

Strategi pembelajaran merupakan strategi yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, strategi tersebut dapat berupa perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.<sup>3</sup> Selaras dengan pengertian di atas, “Kemp (1995) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.”<sup>4</sup>

Begitu juga dalam pembelajaran bahasa Arab, guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif, efisien, dan tercapainya tujuan yang diharapkan. “Sukses tidaknya suatu pembelajaran bahasa senantiasa dinilai

---

<sup>2</sup> M Abdul Hamid, dkk, *Pembelajaran Bahasa Arab (Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media)*, (Malang: UIN-Malang Press, 2008), hlm. 4

<sup>3</sup> Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 6

<sup>4</sup> Ibid..., hlm. 7

dari strategi pembelajaran yang digunakan, karena strategilah yang menentukan tercapainya isi dan cara mengajarkan bahasa.”<sup>5</sup>

Tidak dapat dipungkiri bahwa dalam sebuah proses pembelajaran pasti terdapat berbagai macam permasalahan, begitu juga dalam proses pembelajaran bahasa Arab, permasalahan tersebut antara lain karena bahasa Arab merupakan bahasa ketiga setelah bahasa ibu dan bahasa Indonesia sehingga banyak kesulitan yang dihadapi oleh siswa, antara lain:

1) pengucapan beberapa bunyi yang tidak sama dengan bahasa Indonesia, 2) tulisan huruf/kata/kalimat yang berbeda dengan bahasa yang dikuasai oleh siswa, 3) penyesuaian makna kata yang sangat beragam dalam bahasa Arab, 4) struktur kalimat yang berbeda dengan bahasa yang telah dikuasai oleh siswa.<sup>6</sup>

Adapun permasalahan yang telah disebutkan di atas dikarenakan: 1) latar belakang pendidikan siswa yang berbeda, 2) kurangnya motivasi, motivasi peserta didik yang belajar bahasa Arab bersifat ekstrinsik, hal ini karena ambisi yang ingin dicapai peserta didik dengan bahasa itu hanya bersifat sementara, 3) lingkungan yang kurang mendukung, penggunaan bahasa Arab hanya ketika dikelas dan tidak dalam percakapan sehari-hari, 4) kurangnya contoh-contoh kebahasaan yang bisa ditiru oleh peserta didik, 5) kurangnya waktu untuk belajar bahasa Arab, dan 6) kurangnya variasi dalam proses pembelajaran bahasa Arab.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Syamsuddin Asyrofi, *Model, Strategi & Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aura Pustaka, 2014), hlm. 93

<sup>6</sup> Rovlin, “Manajemen Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah”, *Lisania, Jurnal Ilmu dan Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 5, No. 2 (Desember, 2012), hlm. 160

<sup>7</sup> Ibid..., hlm. 162

Permasalahan semacam ini juga dialami oleh siswa kelas VIII MTsN 1 Yogyakarta, akan tetapi permasalahan yang sangat terlihat yaitu pada kurangnya penguasaan kosakata siswa. Metode yang biasa digunakan guru dalam pembelajaran kosakata siswa yaitu dengan menghafal, akan tetapi siswa merasa jenuh dan kesulitan ketika terus menerus diminta untuk menghafal. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran perlu diupayakan cara dan teknik yang sesuai dengan kondisi dan tingkat kemampuan pembelajar khususnya pada tingkatan MTs.

Merujuk pada jurnal yang ditulis oleh Azizah, bahwa hal-hal yang mendatangkan kebahagiaan bagi remaja usia 12-15 tahun (setara dengan usia MTs pada umumnya) adalah:

(a) memperoleh hubungan baik dengan orang lain, bersahabat karib mendapatkan teman yang pasti (b) ada peristiwa-peristiwa yang berhubungan dengan sekolah seperti hari-hari terakhir (sabtu), akan libur panjang (c) pergi rekreasi ramai-ramai, kamping, perjalanan jauh, mengunjungi cagar alam atau taman bunga (d) dalam suasana sport, permainan-permainan (games), berburu, bersepeda (ramai-ramai) (e) mendapat/memiliki materi, barang-barang, permainan uang atau mendapat hadiah (f) adanya keberhasilan: misalnya dalam berkarya (seni), hasil belajar, kerja dalam kelompok, adanya penghargaan dari orang lain terhadap keberhasilannya.<sup>8</sup>

Peneliti ingin melakukan penelitian yang berupa eksperimen untuk memecahkan masalah yang telah disebutkan di atas dengan cara menghadirkan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi pembelajar tingkat MTs yaitu dengan menghadirkan permainan *treasure hunt* dengan media *card sort*. Alasan peneliti

---

<sup>8</sup> Azizah, "Kebahagiaan dan Pemasalahan di Usia Remaja", *Konseling Religi: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, Vol. 4, No. 2, (Desember, 2013), hlm. 304

memilih permainan *treasure hunt* (berburu harta karun) yaitu merujuk pada jurnal yang ditulis oleh Azizah, disebutkan bahwa anak usia MTs akan mendapatkan kebahagiaan ketika berada dalam suasana permainan, berburu, dan ketika mereka mendapatkan keberhasilan seperti hasil belajar dan kerja kelompok.

Sedangkan media *card sort* merupakan media yang dapat mendukung permainan *treasure hunt* dan seperti apa yang ditulis oleh Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi bahwa media *card sort* “cocok sekali digunakan untuk mengajarkan *mufradāt*.”<sup>9</sup> Jadi, selain dapat membuat anak merasa senang karena seakan-akan mereka sedang dalam suasana bermain, permainan *treasure hunt* dengan media *card sort* juga dapat menjadikan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan mendapatkan kegembiraan selama pembelajaran berlangsung sehingga siswa tidak merasa jenuh.

Peneliti ingin meningkatkan penguasaan *mufradāt* siswa melalui permainan *treasure hunt* dengan media *card sort*. Peneliti beranggapan bahwa *mufradāt* merupakan salah satu hal penting yang harus dikuasai siswa karena *mufradāt* merupakan salah satu unsur bahasa yang harus dikuasai oleh siswa ataupun pembelajar bahasa asing untuk dapat memperoleh kemahiran berkomunikasi. Apabila siswa ataupun pembelajar bahasa tidak mengetahui arti dari suatu kata, bagaimana mereka dapat mengetahui maksud dari *ḥiwār*

---

<sup>9</sup> Umi dan Abdul, *Active Learning dalam pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Malang Press, 2008), hlm. 63

(percakapan) dengan bahasa Arab, ataupun teks-teks bahasa Arab yang dapat dijumpai dibuku mereka.

Penelitian ini berjudul “Eksperimentasi Permainan *Treasure Hunt* dengan Media *Card Sort* dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufradāt* Siswa Kelas VIII MTsN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018” dengan penelitian ini, peneliti berharap agar siswa bersemangat dalam proses pembelajaran dan dapat menerima pelajaran dengan lebih mudah, menyenangkan, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan permainan *treasure hunt* dengan media *card sort* dalam pembelajaran *mufradāt* siswa MTsN 1 Yogyakarta?
2. Apakah signifikan perbedaan penguasaan *mufradāt* antara siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

1. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

- a. Penerapan permainan *treasure hunt* dengan media *card sort* dalam pembelajaran *mufradāt* siswa MTsN 1 Yogyakarta

- b. Ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara penguasaan *mufradāt* siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol

## 2. Manfaat penelitian

### a. Manfaat teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi dalam proses pembelajaran bahasa Arab terutama dalam meningkatkan penguasaan *mufradāt* siswa dengan menggunakan permainan edukatif *treasure hunt* yang dikolaborasikan dengan media *card sort*.

### b. Manfaat praktis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi guru bahasa Arab dan juga siswa. Bagi guru bahasa Arab, permainan *treasure hunt* dengan media *card sort* ini dapat dijadikan sebagai strategi alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, inovatif, dan aktif serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya pada penguasaan *mufradāt*. Bagi siswa, permainan *treasure hunt* dengan media *card sort* ini dapat meningkatkan prestasi belajar bahasa Arab khususnya dalam meningkatkan penguasaan *mufradāt*. Selain itu, siswa juga dapat merasakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

#### D. Telaah Pustaka

Telaah pustaka ini dimaksudkan untuk mengkaji hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Setelah melakukan penelusuran terhadap penelitian yang ada, peneliti menemukan beberapa penelitian yang memiliki relevansi terhadap penelitian yang peneliti kaji. Diantaranya yaitu:

Pertama, Skripsi yang disusun oleh Isna Nurlayla Buchori yang berjudul “*Permainan Treasure Hunt untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Eksperimen terhadap Pembelajaran Mufrodad di MTsN Wonosari Tahun Ajaran 2014/2015)*” yang diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan hasil belajar kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, dan juga terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan terhadap kelompok eksperimen yang dapat dilihat dari hasil skor rata-rata post test kelompok kontrol sebesar 6,3571 sedangkan kelompok eksperimen sebesar 8,0714. Peningkatan rata-rata hasil post tes kelompok eksperimen sebesar 2.7143.<sup>10</sup> Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu menerapkan permainan *treasure hunt*, sedangkan perbedaannya yaitu media yang digunakan tidak hanya permainan *treasure hunt* tetapi juga dikolaborasikan dengan media *card sort*. Perbedaan yang lain juga terletak pada fokus yang diteliti, pada penelitian

---

<sup>10</sup> Isna Nurlayla Buchori, “Permainan Treasure Hunt untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Eksperimen terhadap Pembelajaran Mufrodad di MTsN Wonosari Tahun Ajaran 2014/2015)”, Skripsi Pendidikan Bahasa Arab, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2015), t.d.

sebelumnya berfokus pada motivasi pembelajaran *mufradāt*, sedangkan pada penelitian ini berfokus pada penguasaan *mufradāt*.

Kedua, skripsi yang disusun oleh Arif Nur Rahman yang berjudul “*Efektivitas Model Pembelajaran Aktif Tipe Silent Demonstration dengan Tipe Card Sort terhadap Kemampuan Critical Thinking (Berpikir Kritis) pada Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah Karangjajen Yogyakarta*” yang diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran aktif tipe *silent demonstration* dengan tipe *card sort* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Karangjajen Yogyakarta. Hasil penelitian analisis post test dengan  $H_0$  adalah rata-rata post test antara kedua sampel sama dan  $H_a$  adalah rata-rata nilai post tes kelas eksperimen lebih baik disbanding rata-rata nilai post test kelas kontrol, diperoleh nilai  $\text{sig} = 0,001 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Artinya, model pembelajaran aktif tipe *silent demonstration* dengan tipe *card sort* lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan berpikir siswa MTs Muhammadiyah Karangjajen pada taraf kepercayaan 5%.<sup>11</sup> Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu menerapkan dua model pembelajaran, sedangkan perbedaannya yaitu model yang digunakan adalah strategi pembelajaran aktif tipe

---

<sup>11</sup>Arif Nur Rahman, “Efektivitas Model Pembelajaran Aktif Tipe Silent Demonstration dengan Tipe Card Sort terhadap Kemampuan Critical Thinking (Berpikir Kritis) pada Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah Karangjajen Yogyakarta”, Skripsi Pendidikan Matematika, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2012), t.d.

*silent demonstration* dengan *card sort*, sedangkan peneliti menggunakan permainan *treasure hunt* dengan media *card sort*. Perbedaan yang lain juga terletak pada fokus yang diteliti, pada penelitian sebelumnya berfokus pada kemampuan berfikir kritis dalam pembelajaran matematika, sedangkan pada penelitian ini berfokus pada penguasaan *mufradāt*.

Ketiga, skripsi yang disusun oleh Saidi Nasirun yang berjudul “*Upaya Meningkatkan Pemahaman Mufradāt Melalui Metode Card Sort pada Pembelajaran Bahasa Arab Kelas IV Semester II di MI Nurul Hidayah Trenten Candimulyo Magelang Tahun 2014*” yang diajukan kepada fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran *mufradāt* dengan media *card sort* mampu meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab. Pada pra tindakan rata-rata skor sebesar 62,00 dengan presentase ketuntasan 40%, pada siklus I meningkat sebesar 46,66% dengan nilai rata-rata skor 69,33 dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 80% dengan nilai rata-rata skornya 82,66.<sup>12</sup> Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu menerapkan media *card sort* dalam pembelajaran *mufradāt*, sedangkan perbedaannya yaitu media yang digunakan dalam penelitian ini tidak hanya *card sort* tetapi juga dikolaborasikan dengan permainan *treasure hunt*. Selain itu, penelitian sebelumnya merupakan

---

<sup>12</sup>Saidi Nasirun, “Upaya Meningkatkan Pemahaman Mufradāt Melalui Metode Card Sort pada Pembelajaran Bahasa Arab Kelas IV Semester II di MI Nurul Hidayah Trenten Candimulyo Magelang Tahun 2014”, Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2014), t.d.

PTK, sedangkan penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan menghadirkan kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Keempat, skripsi yang disusun oleh Hanum AnNisaa' yang berjudul "*Eksperimentasi Strategi Active Learning Model Card Sort dalam Pembelajaran Al-Mufrodāt di Kelas Takhassus Madrasah Ibnul Qoyyim Putri Tahun Ajaran 2009/2010*" yang diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan hasil belajar penguasaan *mufradāt* siswa dalam kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol yang dapat dilihat dari skor rata-rata post test kelompok eksperimen sebesar 18,2941, sedangkan kelompok kontrol sebesar 14,2941. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi yaitu sebesar 3,17647, sedangkan pada kelompok kontrol hanya sebesar 0,52941.<sup>13</sup> Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan *card sort* dalam pembelajaran *mufradāt*, sedangkan perbedaannya yaitu media yang digunakan dalam penelitian ini tidak hanya *card sort* tetapi juga dikolaborasikan dengan permainan *treasure hunt*.

Kelima, jurnal yang ditulis oleh Raka Swandhita Hutomo yang berjudul "*Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Metode Treasure Hunt*". Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan

---

<sup>13</sup>Hanum AnNisaa', "*Eksperimentasi Strategi Active Learning Model Card Sort dalam Pembelajaran Al-Mufrodāt di Kelas Takhassus Madrasah Ibnul Qoyyim Putri Tahun Ajaran 2009/2010*", Skripsi Pendidikan Bahasa Arab, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2010), t.d.

model pembelajaran *treasure hunt* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa kelas X PM 2 SMK Negeri 1 Pengasih tahun ajaran 2015/2016 yang dibuktikan dengan adanya peningkatan skor rata-rata aktivitas belajar ekonomi dari siklus I sebesar 52,80% menjadi 83,58% pada siklus II dan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I yaitu sebesar 34,37% siswa yang mencapai nilai KKM menjadi 87,5% pada siklus II.<sup>14</sup> Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu menerapkan metode *treasure hunt* dalam pembelajaran, sedangkan perbedaannya yaitu metode yang digunakan dalam penelitian tidak hanya *treasure hunt* tapi juga dikolaborasikan dengan media *card sort*. Perbedaan yang lain juga terletak pada fokus yang diteliti, pada penelitian sebelumnya berfokus pada peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar ekonomi, sedangkan pada penelitian ini berfokus pada penguasaan *mufradāt*. Selain itu, penelitian sebelumnya merupakan PTK, sedangkan penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan menghadirkan kelas kontrol dan kelas eksperimen.

#### **E. Sistematika Penulisan**

Untuk membentuk suatu pembahasan yang jelas dan terarah maka peneliti membagi sistematika penulisan skripsi menjadi tiga bagian, yaitu:

---

<sup>14</sup> Raka Swandhita Hutomo, "Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Metode Treasure Hunt", *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, Vol. 5, No. 2, 2016.

Bagian pendahuluan, terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, sistematika penulisan, kajian teori, dan metode penelitian.

Bagian isi, terdiri dari gambaran umum MTsN 1 Yogyakarta dan pembahasan hasil penelitian terkait eksperimentasi permainan *treasure hunt* dengan media *card sort* dalam meningkatkan penguasaan *mufradāt* siswa kelas VIII MTsN 1 Yogyakarta

Bagian penutup, berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran dari penulis, serta kata penutup.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai eksperimentasi permainan *treasure hunt* dengan media *card sort* dalam meningkatkan penguasaan *mufradāt* siswa kelas VIII MTsN 1 Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Penerapan permainan *treasure hunt* dengan media *card sort* di MTsN 1 Yogyakarta khususnya di kelas VIII G dimulai setelah peneliti menyembunyikan amplop yang berisi kartu sortir, kemudian membagi siswa menjadi 4 kelompok, dilanjutkan dengan memberikan klu kepada masing-masing kelompok dan kemudian tiap kelompok mencari jawaban dari klu tersebut. Jawaban dituliskan di depan amplop yang telah disembunyikan. Setelah semua klu sudah terpenuhi, siswa akan menemukan amplop yang berisi kartu sortir kemudian siswa dapat menempelkan kartu sortir yang terdapat di dalam amplop ke kertas karton yang telah peneliti sediakan dan mempresentasikannya.
2. Penguasaan *mufradāt* siswa kelas eksperimen (VIII G) setelah diterapkan permainan *treasure hunt* dengan media *card sort* mengalami peningkatan yaitu dari nilai rata-rata 40,27 menjadi 81,19. Selain itu, juga terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasaan *mufradāt* siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis

uji “t” yang menunjukkan bahwa Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  dan sesuai dengan dasar pengambilan keputusan bahwa  $H_a$  diterima yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara penguasaan *mufradāt* siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan *treasure hunt* dengan media *card sort* dapat diterapkan sebagai solusi alternatif dalam meningkatkan penguasaan *mufradāt* siswa kelas VIII MTsN 1 Yogyakarta.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah berlangsung, maka peneliti memperoleh beberapa hal yang dapat peneliti jadikan sebagai saran, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi guru bahasa Arab, dapat menjadikan permainan *treasure hunt* dengan media *card sort* sebagai solusi alternatif dalam pembelajaran *mufradāt* sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, kompetitif, dan dapat meningkatkan semangat siswa.
2. Bagi calon peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dipenelitian selanjutnya, namun tetap memperhatikan kekurangannya untuk diperbaiki, serta mempersiapkannya secara matang.

## **C. Kata penutup**

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat sehat, serta pertolongan-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang kita nantikan syafa'at-Nya di hari kiamat nanti.

Peneliti menyadari adanya kekurangan dalam penyusunan skripsi ini dikarenakan keterbatasan pada diri peneliti. Oleh karena itu, apresiasi yang sebesar-besarnya peneliti haturkan atas kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi kebaikan karya ilmiah ini.

Akhir kata, peneliti memohon maaf atas segala kesalahan dan kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pendidikan bahasa Arab.



## DAFTAR PUSTAKA

### A. Bahasa:

#### 1. Arab

##### a. Internet

عبدالرحمن بن شيك، "الألعاب اللغوية ودورها في تعليم العربية للناشئين غير الناطقين بها"،  
عرب تايمز، ٢٢ فبراير ٢٠١٨، مأخوذ في [http://portal.arabtime.com/article\\_preview](http://portal.arabtime.com/article_preview)

#### 2. Latin

##### a. Buku

A. Maolani, Rukaesih dan Ucu Cahyana. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers. 2015

Ainin, M, dkk. *Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Miskyat. 2006

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 2013

Asyrofi, Syamsuddin. *Model, Strategi & Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aura Pustaka. 2014

Hajar, Ibnu. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 1996

Hamid, M Abdul. *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab untuk Studi Islam*. Malang: UIN-Maliki Press. 2010

Hamid, M Abdul, dkk. *Pembelajaran Bahasa Arab (Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media)*. Malang: UIN-Malang Press. 2008

- Kosim, Nanang. *Strategi dan Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Bandung: Arfino Raya. 2016
- L Siberman, Melvin. *Active Learning; 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia. 2014
- Machali, Imam. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka An-Nur IIQ An-Nur Yogyakarta. 2017
- Machmudah, Umi dan Abdul Wahab Rosidi. *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Malang Press. 2008
- Majid, Abdul. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2013
- Mustofa, Bisri dan M. Abdul Hamid. *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Maliki Press. 2012
- Mustofa, Syaipul. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN-Maliki Press. 2011
- Nuha, Ulin. *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press. 2016
- Rosyidi, Abdul Wahab. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Malang Press. 2009
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. 2012
- Santosa, Purbayu Budi dan Ashari. *Analisis Statistik dengan Microsoft Excel dan SPSS*. Yogyakarta: Andi Offset. 2005

Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2008

Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta. 2015

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta. 2013

Sukmadinata, Nana Sayodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2009

Tim penyusun Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. *Pedoman Penulisan Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*. Yogyakarta: UIN-SUKA. 2015

#### **b. Jurnal dan Skripsi**

AnNisa, Hanum. "Eksperimentasi Strategi Active Learning Model Card Sort dalam Pembelajaran Al-Mufrodad di Kelas Takhassus Madrasah Ibnul Qoyyim Putri Tahun Ajaran 2009/2010". Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga. 2010. t.d.

Azizah. "Kebahagiaan dan Permasalahan di Usia Remaja". *Konseling Religi: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*. Volume 4. Nomor 2. 2013

Buchori, Isna Nurlayla. "Permainan Treasure Hunt untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Eksperimen terhadap Pembelajaran Mufrodad di MTsN Wonosari Tahun Ajaran 2014/2015)". Skripsi Pendidikan Bahasa Arab. Yogyakarta: Pepustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga. 2015. t.d.

Hutomo, Raka Swandhita. "Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Metode *Treasure Hunt*". *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*. Volume 5. Nomor 2. 2016

Nasirun, Saidi. “Upaya Meningkatkan Pemahaman Mufradāt Melalui Metode Card Sort pada Pembelajaran Bahasa Arab Kelas IV Semester II di MI Nurul Hidayah Trenten Candimulyo Magelang Tahun 2014”. Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga. 2014. t.d.

Rahman, Arif Nur. “Efektivitas Model Pembelajaran Aktif Tipe Silent Demonstration dengan Tipe Card Sort terhadap Kemampuan Critical Thinking (Berpikir Kritis) pada Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah Karangajen Yogyakarta”. Skripsi Pendidikan Matematika. Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga. 2012. t.d.

Rovlin. “Manajemen Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah”. *Lisania, Jurnal Ilmu dan Pendidikan Bahasa Arab*. Volume 5. Nomor 2. 2012

Wahyuningrum, Lilis. “Kemampuan Menentukan Arah Mata Angin Pada Siswa Kelas I SD Muhammadiyah 4 Batu”. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*. Volume 1. Nomor 1. 2015

### **c. Internet**

Hand, Lynne. “Treasure Hunt In The ESL Classroom”.  
<https://www.learnenglish.de/teachers/treasurehunt.html>. Diakses pada 27 Februari

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA