

**EKSPERIMENTASI MEDIA PERMAINAN EDUKATIF *AL-TAMŠĪL AL-ŠĀMIT* DALAM PEMBELAJARAN *MUFRADĀT* TERHADAP PESERTA DIDIK KELAS VII MTS NEGERI 9 BANTUL 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 :

UMI KHOFIFAH

NIM : 14420025

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

2018

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Umi Khofifah

NIM : 14420025

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya ini adalah benar-benar karya saya sendiri, bukan meniru dari hasil karya orang lain. Tidak terdapat karya serupa yang diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi lain.

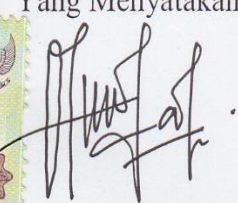
Demikian surat pernyataannya ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana semestinya. Terima kasih.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 6 Agustus 2018

Yang Menyatakan,




Umi Khofifah
NIM. 14420025

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 : Umi Khoffah
NIM : 14420025
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Judul Skripsi : Media Permainan Edukatif *Al-Tamšil Al- Šāmit* Dalam Pembelajaran *Mufradāt* (Studi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas VII MTs Negeri 9 Bantul 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 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.

Yogyakarta, 6 Agustus 2018

Pembimbing,



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

NIP.19881107 201503 2 004



PENGESAHAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Nomor : B.374/Un.02/DT/PP.009/08/2018

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : Eksperimentasi Media Permainan Edukatif
Al-Tamsīl Al-Ṣāmit Dalam Pembelajaran
Mufradāt Peserta Didik Kelas VII MTs Negeri
9 Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nama : Umi Khofifah

Nim : 14420025

Telah dimunaqasyahkan pada : Rabu, 15 Agustus 2018

Nilai Munaqasyah : A-

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 Asyrofi, M.M

NIP. 19560608 198303 1 005

Hj. R. Umi 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. 19661121 199203 1 002

HALAMAN MOTTO

جرب ولاحظ تكن عارفا

“Cobalah dan perhatikanlah, maka kamu akan mengerti”¹



¹<https://m.kaskus.co.id/thread/512fee610c75b49753000004/kumpulan-kata-penuh-hikmah-mahfudzot-yang-pengen-pahala-masup-gan-d>

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk almamaterku 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 والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين وعلى آله
وصحبه أجمعين. أما بعد.

Dengan menyebut nama Allah SWT, yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, atas limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, akhirnya peneliti mampu menyelesaikan skripsi untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan ke hadirat beliau Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan para pengikutnya dengan harapan semoga mendapatkan syafaatnya di hari kiamat nanti.

Selama penyusunan skripsi ini, Peneliti banyak mendapatkan bimbingan, arahan serta saran dari berbagai pihak, sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Drs. Yudian Wahyudi, M. A., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri 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 Rodli, M. Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Arab.

4. Ibu Rohmatun Lukluk Isnaini, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan waktunya untuk membimbing, mengarahkan serta memberikan masukan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Bapak Drs. H. Zainal Arifin, A, M.Ag., selaku Dosen Penasihat Akademik.
6. Segenap dosen, karyawan dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas serta pelayanan yang terbaik.
7. Bapak Drs. Miftakhul Bakhri, M.Pd., selaku Kepala Sekolah MTs Negeri 9 Bantul Yogyakarta yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk dapat melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
8. Bapak Asfari, S.Ag., selaku Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab yang telah sabar membimbing serta memfasilitasi peneliti dalam melaksanakan penelitian.
9. Segenap guru, staff, TU dan karyawan serta karyawan MTs Negeri 9 Bantul Yogyakarta yang senantiasa membantu dan memberikan pelayanan yang terbaik.
10. Peserta didik kelas VII C dan VII D MTs Negeri 9 Bantul Yogyakarta yang telah bersedia membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
11. Keluargaku tercinta, Bapak Mukhayat dan Ibu Siti Aminah yang senantiasa mendoakan peneliti dan selalu berusaha memberikan yang terbaik kepada peneliti demi terwujudnya cita-cita peneliti, serta adikku satu-satunya Syamsul Fathoni yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada peneliti.

12. Sahabat-sahabatku Mantjah Tralala (Jem, Kak Dath, Mumut, Dek Nada, dan Mbak Sitta) yang selalu memberikan motivasi kepada peneliti.
13. Teruntuk teman berjuang dalam mengerjakan skripsi, Nada Khoiriyah yang selalu memberikan semangat bagi peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
14. My Roommate tercinta, Miftahul Khoirunnisa Isnin yang selalu menemani peneliti dalam suka maupun duka dan keluarga kecilku, Kos Ninja yang selalu memberikan dukungan serta semangat kepada peneliti.
15. Sahabat seperjuangan MASHDAR 2014, KKN Sorogenen 1, Aulia Lina Nashihah dan seluruh sahabat Magang III yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan yang sangat berarti bagi peneliti.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini. Semoga Allah membalas segala kebaikan kalian. Amin.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga, skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi peneliti dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 6 Agustus 2018
Peneliti,

Umi Khofifah
NIM. 14420025

ABSTRAK

Umi Khofifah,14420025, “Eksperimentasi Media Permainan Edukatif *Al-Tamsīl Al- Ṣāmit* Dalam Pembelajaran *Mufradāt* Terhadap Peserta Didik Kelas VII MTs Negeri 9 Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018”, Skripsi, Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2018.

Latar belakang dari penelitian ini adalah kurangnya kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran bahasa Arab di MTs Negeri 9 Bantul Yogyakarta. Oleh karena itu, peneliti mencoba menerapkan media permainan edukatif *Al-Tamsīl Al- Ṣāmit* sebagai sebuah inovasi pemanfaatan media belajar. Penelitian ini bertujuan untuk, mengetahui proses pembelajaran *mufradāt* dengan media permainan edukatif *Al-Tamsīl Al- Ṣāmit* dan mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran *mufradāt* antara kelas eksperimen yang menggunakan media permainan edukatif *Al-Tamsīl Al- Ṣāmit* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan edukatif *Al-Tamsīl Al- Ṣāmit*.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan jenis penelitiannya adalah eksperimen. 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 VII C sebagai kelas eksperimen dan kelas VII D sebagai kelas kontrol. Sedangkan teknik analisis data menggunakan uji *independent samples t-test* melalui *software SPSS 23.0*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Perbedaan ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 65,5 sedangkan nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 77,88. Sedangkan Uji “t” nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menghasilkan nilai Sig.(2-tailed) $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada penguasaan *mufradāt* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa **Ha diterima**. Dari hasil analisis semua data, menunjukkan bahwa media permainan edukatif *Al-Tamsīl Al- Ṣāmit* dapat digunakan sebagai solusi alternatif dalam meningkatkan hasil belajar *mufradāt* peserta didik kelas VII MTs Negeri 9 Bantul Yogyakarta TA. 2017/2018.

Kata Kunci : Media, Permainan Edikatif *Al-Tamsīl Al- Ṣāmit* , *Mufradāt*

التجريد

امي خفيفة، ٢٥/٢٠٠٤٤١، " وسيلة اللّعبة التربوية "التمثيل الصامت" في تعليم المفردات (دراسة التجريبية على طلاب الفصل السابع المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٩ بانتول يوكياكرتا، العام الدّراسي ٢٠١٧/٢٠١٨) البحث، يوكياكرتا: قسم تعليم اللّغة العربية بكلية العلوم التربوية و تأهيل المعلمين جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوكياكرتا، ٢٠١٨.

خلفية البحث هي قلة الإبتكار المدرّس في استخدام الوسيلة التربوية في معلم اللغة العربية بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٩ بانتول يوكياكرتا. لذلك، جربت الباحثة أن تطبيق وسيلة اللّعبة التربوية "التمثيل الصامت" لتكون الإبتكار الانتفاع لو سيلة الدراسية التعليمية. و أمّا أهداف البحث هو : ومعرفة عملية الدراسة المفردات بتطبيق اللّعبة التربوية "التمثيل الصامت" ، ومعرفة اختلاف نتائج التعليم الطلاب في تعليم المفردات بين المجموعة التجريبية باستخدام هذه اللّعبة التربوية "التمثيل الصامت" و المجموعة المراقبة التي لا تستخدم فيها هذه اللّعبة.

هذا البحث هو البحث الكمي، و بنوع البحث التجريبي. وأمّا جمع البيانات في هذا البحث فبطريقة الإختبار و المراقبة و المقابلة و التوثيقة. و أمّا الإختبار في هذا البحث هو *Posttest* و *Pretest*. ونوع البحث بحث تجريبي بنوع *Control Group Design Pretest Posttest*. عينة هذا البحث هو طلاب الفصل السابع "ج" كالفصل التجريبية و أمّا الفصل السابع "د" كالفصل المراقبة. وطريقة تحليل البيانات باختبار *independent sample t-test* مع ٢٣,٠ SPSS.

نتيجة البحث: يدلّ البحث على فرق هام قوي نتيجة الطلاب بين المجموعة المراقبة المجموعة التجريبية، نتيجة من المجموعة المراقبة هي ٦٥,٥ و المجموعة التجريبية هي ٧٧,٨٨. أمّا قيمة الإختبار فصل "t" المجموعة المراقبة و المجموعة التجريبية تحصل على نتيجة مهمّة $0,000 < 0,005$. أمّا توجد الإختلاف الهامة في تفوق المفردات بين المجموعة المراقبة و المجموعة التجريبية تحصل على H_a مقبول. و تحصيل كلّ نتائج التحليل، يدلّ على أن و وسيلة اللّعبة التربوية "التمثيل الصامت" مستخدمة لإرتقاء تفوق المفردات ولتزيد نتيجة التعلّم، طلاب الفصل السابع بمدرسة الثانوية ٩ بانتول يوكياكرتا العام الدّراسي ٢٠١٧/٢٠١٨.

الكلمات المفتاحية : وسيلة، اللّعبة التربوية "التمثيل الصامت"، تعليم المفردات

ABSTRACT

Umi Khofifah, 14420025, “The Experimental Game Media of *Al-Tamšīl Al-Šāmit* in Vocabulary Learning Study of class VII MTs Negeri 9 Bantul Yogyakarta Academic Year 2017/2018. Thesis, Yogyakarta, Arabic Education Program, Faculty of Tarbiyah and the Teacher training State Islāmic University of Sunan Kalijaga. 2018

The background of this research was the lack of teachers’ creativity in the use of Arabic Learning Media in MTs Negeri 9 Bantul Yogyakarta. Therefore, the researcher implemented the educational game media *Al-Tamšīl Al- Šāmit* in the vocabulary learning as an innovation of learning media use. This research was aimed to determine the implementation of the educational game media of *Al-Tamšīl Al- Šāmit* in vocabulary learning and to find out the significant differences in students’ learning vocabulary achievement between the experimental class and the control class.

This research used a quantitative method with an experimental design with pretest, posttest control group design. Data collection techniques were performed by tests, observation, interview, and documentation. The tests consisted of pretest and also posttest. A model of this research was an experimental research with pretest posttest control group design. The object of the research was class VII C as an experimental class and class VII D as a control class. While the data analysis used test of independent sample t-test with the SPSS software 23.0.

The results of this research revealed that, there was a significant difference between the experimental class and the control class. This difference was illustrated from the posttest average value of the control class that was 65,5 while the experimental class was 77,87. The significance value of “t” test from the posttest of the experimental class and control class was $0,00 < 0,05$ (2-tailed). This meant there was a significant differences in students’ achievement of vocabulary between the experimental class and the control class. It was concluded that **H_a is accepted**. And the result of all data analysis, was that the educational game media of *Al-Tamšīl Al- Šāmit* can be used as an alternative solution to improving the result in vocabulary learning of class VII MTs Negeri 9 Bantul Yogyakarta Academic Year 2017/2018.

Keywords: Media, Educational Games, *Al-Tamšīl Al- Šāmit* , Vocabulary

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN | ii |
| SURAT PENGANTAR BERJILBAB | iii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iv |
| HALAMAN PERBAIKAN SKRIPSI | v |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | viii |
| HALAMAN MOTTO | ix |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | x |
| KATA PENGANTAR | xi |
| ABSTRAK | xiv |
| ABSTRAK ARAB | xv |
| ABSTRAK INGGRIS | xvi |
| DAFTAR ISI..... | xvii |
| DAFTAR TABEL..... | xix |
| DAFTAR GAMBAR | xx |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xxi |
| PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN..... | xxii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 6 |
| C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian | 6 |
| D. Kajian Penelitian Terdahulu | 7 |
| E. Sistematika Pembahasan..... | 13 |
| BAB II KAJIAN TEORI & METODE PENELITIAN | 15 |
| A. Kajian Teori | 15 |
| B. Hipotesis Penelitian | 27 |
| C. Metode Penelitian | 28 |
| D. Analisis Data..... | 34 |

| | |
|--|-----------|
| BAB III GAMABARAN UMUM SEKOLAH..... | 36 |
| A. Identitas Madrasah | 36 |
| B. Sejarah Singkat | 37 |
| C. Visi, Misi dan Tujuan Madrasah..... | 37 |
| D. Struktur Organisasi | 39 |
| E. Keadaan Guru, Karyawan dan Peserta Didik | 40 |
| F. Keadaan Sarana dan Prasarana | 44 |
| | |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 46 |
| A. Deskripsi Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol | 46 |
| B. Pengkajian Instrumen..... | 48 |
| 1. Uji Validitas Instrumen | 48 |
| 2. Uji Reliabilitas Instrumen | 50 |
| C. Persiapan Sebelum Pelaksanaan Eksperimen | 50 |
| D. Prosedur Eksperimen | 51 |
| E. Materi Pembelajaran | 53 |
| F. Pelaksanaan Pembelajaran <i>Mufradāt</i> | 55 |
| G. Analisis Data | 67 |
| 1. Uji Normalitas | 71 |
| 2. Uji Homogenitas | 73 |
| 3. Pengujian Hipotesis..... | 75 |
| H. Pembahasan Hasil Penelitian | 77 |
| | |
| BAB V PENUTUP..... | 79 |
| A. Kesimpulan | 79 |
| B. Saran | 80 |
| C. Kata Penutup..... | 81 |
| | |
| DAFTAR PUSTAKA | 82 |
| | |
| LAMPIRAN – LAMPIRAN | |
| <i>CURRICULUM VITAE</i> | |

DAFTAR TABEL

| | | |
|-------------|--|----|
| Tabel 2.1. | : Format <i>Pretest Posttest Control Group Desain</i> | 29 |
| Tabel 3.1. | : Struktur Organisasi MTs Negeri 9 Bantul | 39 |
| Tabel 3.2. | : Data Jumlah Guru MTs Negeri 9 Bantul | 41 |
| Tabel 3.3. | : Data Jumlah Karyawan MTs Negeri 9 Bantul | 42 |
| Tabel 3.4. | : Data Jumlah Peserta Didik MTs Negeri 9 Bantul..... | 43 |
| Tabel 3.5. | : Data Sarana Fisik MTs Negeri 9 Bantul | 44 |
| Tabel 3.6. | : Data Fasilitas MTs Negeri 9 Bantul..... | 45 |
| Tabel 4.1. | : Data Kelas Eksperimen Peserta Didik Kelas VII C..... | 46 |
| Tabel 4.2. | : Data Kelas Kontrol Peserta Didik Kelas VII D | 47 |
| Tabel 4.3. | : Hasil Uji Validitas | 49 |
| Tabel 4.4. | : Hasil Uji Reliabilitas | 50 |
| Tabel 4.5. | : Data Peserta Didik Berdasarkan Jenis Kelamin | 51 |
| Tabel 4.6. | : Data Peserta Didik Berdasarkan Usia | 52 |
| Tabel 4.7. | : Data Latar Belakang Pendidikan Peserta Didik..... | 52 |
| Tabel 4.8. | : Jadwal Pelaksanaan <i>Pretest</i> | 53 |
| Tabel 4.9. | : Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen..... | 56 |
| Tabel 4.10. | : Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol | 64 |
| Tabel 4.11. | : Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol | 68 |
| Tabel 4.12. | : Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen..... | 69 |
| Tabel 4.13. | : Data Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol | 71 |
| Tabel 4.14. | : Data Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen | 72 |
| Tabel 4.15. | : Data Hasil Uji Homogenitas Nilai <i>Pretest</i> | 73 |
| Tabel 4.16. | : Data Hasil Uji Homogenitas Nilai <i>Posttest</i> | 74 |
| Tabel 4.17. | : Data Hasil Uji “t” Independent <i>Pretest</i> | 75 |
| Tabel 4.18. | : Data Hasil Uji “t” Independent <i>Posttest</i> | 76 |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|------------|---|----|
| Gambar 4.1 | : Potongan-potongan <i>mufradāt</i> | 58 |
| Gambar 4.2 | : Peserta didik memperagakan <i>mufradāt</i> di depan kelas | 58 |
| Gambar 4.3 | : Peserta didik menjawab <i>mufradāt</i> yang diperagakan..... | 59 |
| Gambar 4.4 | : Potongan-potongan <i>mufradāt</i> baru..... | 62 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia, terutama yang terjadi di lembaga pendidikan madrasah/ sekolah Islam dihadapkan pada sejumlah problem. Salah satunya yaitu, sulitnya menghafal *mufradāt* merupakan masalah yang sering dijumpai pada pembelajaran bahasa Arab. Peserta didik menganggap bahwa pembelajaran bahasa Arab itu sulit dan rumit, sehingga semua itu menjadi penghambat dalam proses pembelajaran bahasa Arab khususnya dalam menghafal *mufradāt*.²

Dalam menyampaikan materi pembelajaran bahasa Arab kepada pemula, usaha awal seorang pendidik yaitu dengan mengenalkan dan menumbuhkan rasa senang terhadap bahasa Arab. Oleh karena tugas itu, seorang pendidik harus memiliki strategi dalam memilih metode dan memanfaatkan media yang cocok untuk menyampaikan materi yang diajarkan. Sehingga dalam pembelajaran tercipta suasana yang menyenangkan dan materi yang disampaikan mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik. Sehingga tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut.³

Media pembelajaran pada hakekatnya adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang

² Abdul Hamid, *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab untuk Studi Islam*, (Malang :UIN – MALIKI PRESS, 2010) hlm. 13.

³Suyadi, *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan : The Power Of Smart Gamesfor Children*, (Yogyakarta: Power books, 2009), hlm. 17

disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.⁴ Penggunaan media dalam pembelajaran, dimaksudkan agar peserta didik tidak jenuh dan bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Salah satu media yang bisa digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu dengan memadukan media dengan jenis permainan dalam pembelajaran bahasa Arab agar pembelajaran lebih menarik dan efektif. Peserta didik akan lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Banyak sekali media pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam pembelajaran. Macam-macam media pembelajaran yaitu media audio, visual, dan audio visual. Media pembelajaran yang sifatnya mendidik dan dapat membuat hati peserta didik senang yaitu media pembelajaran yang jenisnya permainan. Media permainan tersebut juga dapat digunakan dalam pembelajaran *mufradāt*. Salah satu media permainan edukatif tersebut yaitu media permainan edukatif *Al-Tamsīl Al-Ṣāmit*. Media permainan ini sangat cocok digunakan dalam mendemonstrasikan kata-kata yang belum diketahui oleh peserta didik. Media permainan ini juga mendorong peserta didik untuk fokus pada pelajaran dan memudahkan mereka untuk mengingat *mufradāt* baru.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, *mufradāt* merupakan hal terpenting yang harus dimiliki peserta didik karena, ia merupakan salah satu komponen dari bahasa, baik penggunaan bahasa secara lisan maupun secara tertulis, dan merupakan salah satu basis pengembangan kemampuan berbahasa Arab.⁵ Dapat

⁴ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital (Edisi Ke – Dua)*, (Bogor; Ghalia Indonesia, 2013), hlm. 8.

⁵ Abdul Hamid, *Mengukur ...*, hlm. 33.

dikatakan bahwa berbicara dan menulis yang merupakan kemahiran berbahasa yang tidak dapat tidak, harus didukung oleh pengetahuan dan penguasaan kosakata yang kaya, produktif, dan aktual. Sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai.

Dalam penelitian yang dilakukan Rosiana Khomsoh yang berjudul *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*, menunjukkan hasil bahwa adanya ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran yang diberikan oleh peneliti sehingga dapat diketahui semakin mengalami peningkatan pada hasil belajar peserta didik sekolah dasar.⁶ Dari penelitian tersebut dapat dilihat bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

MTs Negeri 9 Bantul Yogyakarta sebagaimana MTs Negeri lainnya juga menyertakan bahasa Arab sebagai salah satu mata pelajarannya. Dalam hal ini media pembelajaran sangat mendukung dalam proses pembelajaran Bahasa Arab. Dikarenakan peserta didik yang kurang menyukai pelajaran bahasa Arab khususnya pada pembelajaran *mufradāt*, yang mana susahnyamemahami dan mengingat *mufradāt* yang diberikan guru.⁷ Serta guru kurang kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran sehingga materi terkesan sulit. Guru biasanya hanya menggunakan metode ceramah saja, hal tersebut

⁶Rosiana Khomsoh, “*Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*”, Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal_penelitian_pgsd/article/view/3119/5352, hlm 11, tahun 2013, akses 26 Februari 2018, pukul 20.00

⁷ Hasil Wawancara dengan Juan Jaquan Ramadan Ginting kelas VII C pada tanggal 26 Maret 2018.

membuat peserta didik merasa jenuh karena hanya guru saja yang aktif, sedangkan peserta didiknya bersifat pasif. Oleh karena itu materi yang ingin disampaikan tidak tercapai.

Solusi dari beberapa permasalahan yang dapat diterapkan di MTs Negeri 9 Bantul Yogyakarta adalah sebaiknya guru memperbanyak pengetahuan tentang macam-macam media khususnya media dengan jenis permainan agar menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menarik supaya motivasi belajar peserta didik meningkat. Dalam hal ini peneliti menginginkan adanya variasi dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran bahasa Arab untuk mempermudah peserta didik dalam pembelajaran terutama pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab. Hal tersebut dikarenakan *mufradāt* merupakan materi utama yang harus dipelajari oleh peserta didik dalam belajar bahasa Arab. Aplikasi permainan edukatif dapat dijadikan salah satu inovasi dan variasi dalam menggunakan media pembelajaran.

Peneliti memilih media permainan edukatif *Al-Tamsīl Al- Şāmit* karena peserta didik dapat bereksplorasi, mengekspresikan, mengapresiasi perasaan dan belajar secara menyenangkan. Hal tersebut akan membawa dampak positif untuk memberikan motivasi serta mempermudah peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab. Dalam hal ini peneliti akan melakukan penelitian di MTs Negeri 9 Bantul Yogyakarta dengan menerapkan media permainan edukatif *Al-Tamsīl Al- Şāmit* dalam pembelajaran *mufradāt* di kelas eksperimen dan melihat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen (yang

menggunakan media permainan edukatif *Al-Tamsīl Al- Şāmit* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan edukatif *Al-Tamsīl Al- Şāmit*.

Perbedaan media permainan edukatif *Al-Tamsīl Al- Şāmit* dengan media yang lain yaitu media permainan edukatif *Al-Tamsīl Al- Şāmit* merupakan permainan edukatif yang cara bermainnya dengan memperagakan *mufradāt* baru. Dengan media permainan edukatif *Al-Tamsīl Al- Şāmit* peserta didik tidak hanya belajar menghafal saja tetapi juga menggunakan tubuhnya untuk mengekspresikan *mufradāt* yang diterima. Melalui hal tersebut peserta didik akan lebih cepat mengingat karena peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran tersebut. Serta peserta didik juga tidak mudah melupakannya karena ada kesan tersendiri dari pembelajaran *mufradāt* tersebut Seperti pepatah mengatakan “*tell me and I forget, teach me and I remember, involved me and I learn*”.⁸Dengan demikian, peserta didik dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh guru dapat tercapai.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang **EKSPERIMENTASI MEDIA PERMAINAN EDUKATIF *AL-TAMŚİL AL- ŞĀMIT* DALAM PEMBELAJARAN *MUFRADĀT* TERHADAP PESERTA DIDIK KELAS VII MTS NEGERI 9 BANTUL YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2017/ 2018.**

⁸Junanah, “Silent Way:Metode Pembelajaran Bahasa Arab Yang Mendorong Peserta Didik, Lebih Kreatif, Mandiri, dan Bertanggung Jawab”,Jurnal Pendidikan Islam el – Tarbawi, <https://media.neliti.com/media/publications/61669-ID-silent-way-metode-pembelajaran-bahasa-ar.pdf>, hlm.43, tahun 2014, akses 15 Januari 2018, pukul 14.00

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan media permainan edukatif *Al-Tamsīl Al- Şāmit* dalam pembelajaran *mufradāt* di kelas eksperimen?
2. Apakah perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran *mufradāt* antara kelas eksperimen yang menggunakan permainan edukatif *Al-Tamsīl Al- Şāmit* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan permainan edukatif *Al-Tamsīl Al- Şāmit* di kelas VII MTs Negeri 9 Bantul Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang akan dilakukan peneliti untuk :

- a. Mengetahui bagaimana penerapan media permainan edukatif *Al-Tamsīl Al- Şāmit* dalam pembelajaran *mufradāt* di kelas kelas eksperimen.
- b. Mengetahui apakah perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran *mufradat* antara kelas eksperimen yang menggunakan permainan *Al-Tamsīl Al- Şāmit* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan permainan *Al-Tamsīl Al- Şāmit* di kelas VII MTs Negeri 9 Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018.

2. Kegunaan Penelitian

Ada dua kegunaan yang terdapat pada penelitian yaitu kegunaan teoritik dan kegunaan praktis, yaitu sebagai berikut :

a. Kegunaan Teoritik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran bahasa Arab terutama dalam meningkatkan penguasaan *mufradāt* peserta didik dengan menggunakan media permainan edukatif *Al-Tamsīl Al- Šāmit*.

b. Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis tersebut, yaitu :

- 1) Bagi guru, untuk memberikan kontribusi pemikiran bagi pendidik dalam penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan permainan yang variatif supaya proses pembelajaran bahasa Arab menjadi menyenangkan.
- 2) Bagi peserta didik, untuk memberikan stimulus bagi peserta didik agar lebih tertarik dalam belajar bahasa Arab khususnya dalam pembelajaran *mufradāt*. Dan dengan adanya media permainan edukatif, diharapkan dapat meningkatkan penguasaan *mufradāt* peserta didik.
- 3) Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengalaman dan pengetahuan peneliti sebelum terjun sebagai guru bahasa Arab, terutama dalam penggunaan media pembelajaran.

D. Kajian Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian terdahulu merupakan penelusuran peneliti terhadap berbagai literatur hasil penelitian sebelumnya yang relevan dan memiliki keterkaitan dengan fokus permasalahan yang ditelitinya. Penulisan ini dianggap

penting guna menghindari adanya plagiasi atau pengulangan tema-tema skripsi yang ada.⁹ Berikut ini beberapa penelitian yang telah dilakukan peneliti terdahulu yang berkaitan dengan skripsi yang akan penulis teliti, yaitu:

1. Skripsi yang ditulis oleh Isna Nurlayla Buchori, mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang berjudul “Permainan “*Treasure Hunt*” Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik (Studi Eksperimen Terhadap Pembelajaran Mufradat di MTsN Wonosari Tahun Ajaran 2014/ 2015)”.¹⁰ Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII MTsN Wonosari tahun akademik 2015 sebanyak 56 peserta didik yang terbagi dalam 2 kelas, yaitu kelas VIII C dan VIII D. Kelas C sebagai kelompok eksperimen dan kelas D sebagai kelompok kontrol. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan ini dapat dilihat dari hasil skor rata-rata *pos-test* kelompok kontrol sebesar 6,3571 sedangkan kelompok eksperimen memiliki rata-rata *post test* sebesar 8,0714. Rata-rata peningkatan kelompok eksperimen sebesar 2,7143. Dengan ini dapat dibuktikan, pembelajaran dalam menggunakan permainan *Treasure Hunt* cukup efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

⁹ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, (Yogyakarta; Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2015), hlm.10

¹⁰ Isna Nurlayla Buchori, “Permainan *Treasure Hunt* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik (Studi Eksperimen Terhadap Pembelajaran Mufradat di MTsN Wonosari Tahun Ajaran 2014/ 2015)”, Skripsi Pendidikan Bahasa Arab, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2015), t.d.

2. Skripsi yang disusun oleh Miftakhul Rohmah, mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang berjudul “Penerapan Media Permainan Edukatif *Make a Match* dalam Pembelajaran *Mufradāt* (Studi Eksperimen Terhadap Peserta didik Kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik Tahun Ajaran 2015/2016)”.¹¹ Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik tahun akademik 2015/2016 yang berjumlah 24 peserta didik dan kemudian selanjutnya dibagi menjadi 2 kelompok. 12 peserta didik untuk kelompok kontrol dan 12 peserta didik untuk kelompok eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Perbedaan ini dapat dilihat dari skor rata-rata *post-test* kelompok kontrol sebesar 72,66 sedangkan nilai *post-test* kelompok eksperimen sebesar 83,83. Sedangkan uji t nilai *posttest* kelompok eksperimen menghasilkan nilai sig.(2-tailed) $0,010 < 0,05$ yang artinya terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik kelompok eksperimen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar *mufradāt* antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Maka media permainan edukatif *make a match* dapat digunakan sebagai solusi alternatif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran *mufradāt*.

¹¹ Skripsi Miftakhul Rohmah, “Penerapan Media Permainan Edukatif *Make a Match* dalam Pembelajaran *Mufradat* (Studi Eksperimen Terhadap Peserta didik Kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik Tahun Ajaran 2015/2016)”, Skripsi Pendidikan Bahasa Arab, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2016), t.d.

3. Skripsi yang ditulis oleh Qomarudin Dwi Antoro, mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang berjudul *“Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Studi Kasus di SDIT Al Hasna Klaten)”*.¹² Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas 1 SDIT Al Hasna Klaten dan guru bahasa Arab yang dipilih secara purposive sampe. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan strategi penelitiannya yaitu studi kasus. Hasil dari penelitian ini adalah guru dapat menggunakan permainan edukatif bernyanyi, tebak kata (sebut benda, tunjuk anggota tubuh, bingo kata, menggambar) dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.
4. Artikel Jurnal yang disusun oleh Sofian Dwi Ady Putra, mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul *“Pengaruh Permainan Edukatif “Edu-Games Bobby Bola” Terhadap Kemampuan Kognitif (Pengenalan Angka, Huruf, Dan Bentuk) Anak Usia 4-5 Tahun”*.¹³ Subjek penelitian ini yaitu siswa umur 4-5 tahun berjumlah 50 anak dari 5 TK yaitu TK Sari Asih 3, TK Santo Yusup, TK ABA Kadisoka, TK Aisyiyah Bustanul Athfal Krajan . Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif, permainan edukatif “Edu-Games Bobby Bola” terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5

¹² Skripsi Qomarudin Dwi Antoro, “Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Studi Kasus di SDIT Al Hasna Klaten”, Skripsi Pendidikan Bahasa Arab, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2013), t.d.

¹³ Sofian Dwi Ady Putra, “Pengaruh Permainan Edukatif “Edu-Games Bobby Bola” Terhadap Kemampuan Kognitif (Pengenalan Angka, Huruf, Dan Bentuk) Anak Usia 4 – 5 Tahun, Artikel Jurnal, <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiptp/article/download/153/146> , tahun 2015, akses 3 Maret 2018, pukul 09.57

tahun. Hasil tersebut dapat dilihat dari perubahan persentase nilai *pre-test* 66,48% dengan nilai *post-test* 86,78% dan perhitungan menggunakan Uji T dengan $\alpha = 0,05$ diperoleh bahwa T hitung lebih besar daripada T table yaitu ($14,00 > 2,00$). Kesimpulan penelitian bahwa adanya pengaruh permainan edukatif *Edu-Games Bobby Bola* terhadap kemampuan kognitif (pengenalan angka, huruf, dan bentuk) anak usia 4-5 tahun”.

5. Jurnal Ilmiah yang disusun oleh Nuraini Kurniasih, mahasiswa program studi Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Pendidikan Luar Sekolah Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Siliwangi Bandung, yang berjudul “*Penggunaan Permainan Edukatif (APE) Terhadap Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Mahadul Qur’an (Studi Deskriptif di Kelompok Bermain Mahadul Qur’an)*”.¹⁴ Subjek penelitian ini terdiri dari 20 orang yaitu warga belajar Kelompok Bermain Mahadul Qur’an , 2 orang tutor, dan 1 orang pengelola. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi dan wawancara. Berdasarkan data dan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan permainan edukatif pada anak usia dini sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif yang mampu merangsang kreatifitas anak, menjadi media pencapaian keterampilan tertentu, mendidik mental dan komunikasi anak. Merangsang anak berfikir

¹⁴ Nuraini Kurniasih, “Penggunaan Permainan Edukatif (APE) Terhadap Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Mahadul Qur’an (Studi Deskriptif di Kelompok Bermain Mahadul Qur’an)”, Jurnal Ilmiah, <http://publikasi.stikipsiliwangi.ac.id/files/2013/01/Jurnal-Nuraini-Kurniasih-10030058.pdf>, tahun 2013, akses 3 Maret 2018, pukul 16.12

dan berkembang serta memberikan keamanan bagi kesehatan fisik dan rohani anak.

6. Jurnal Pendidikan Usia Dini yang disusun oleh Irma Yuliantina mahasiswa program studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta “*Peningkatan Kemampuan Bahasa Awal Melalui Alat Permainan Edukatif*”.¹⁵ Subjek penelitian ini adalah anak TK PADU Al-Kautsar kota Serang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah non tes yaitu melalui pengamatan dengan rekaman dan foto. Data persentase analisis menggunakan metode penelitian kenaikan 80%. Hasilnya data yang didapatkan adalah 86,06% dari semua indikator. Dasar dari persentase peningkatan sesuai dengan hipotesis dan dapat diterima. Berdasarkan data dan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan APE dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak di TK.

Dari ketiga skripsi dan tiga jurnal diatas, persamaan yang dapat dilihat yaitu pertama, dari skripsi Isna Nurlyla Buchori yaitu terletak pada media permainan edukatif, sedangkan perbedaannya terletak pada jenis mainannya, obyek dan subyek penelitian. Pada skripsi kedua, persamaan penelitian yang terlihat dari skripsi Miftahul Rohmah yaitu terletak pada media permainan edukatif dan obyek penelitiannya, sedangkan perbedaannya terletak pada jenis mainannya, dan subyek penelitian. Pada skripsi ketiga, yang disusun oleh Qomarudin Dwi Antoro persamaan yang dapat dilihat dari

¹⁵ Irma Yuliantina, “Peningkatan Kemampuan Bahasa Awal Melalui Alat Permainan Edukatif”, Jurnal Pendidikan Usia Dini, <http://pps.unj.ac.id/jurnal/jpud/article/download/62/62>, tahun 2014, Vol.8 Edisi 1, akses 19 Agustus 2018, pukul 20.18

penelitian tersebut yaitu terletak pada media permainan edukatif, sedangkan perbedaannya terletak pada jenis permainan, obyek, subyek dan jenis penelitian tersebut. Keempat, yaitu jurnal yang disusun oleh Sofian Dwi Ady Putra, persamaan yang dapat dilihat yaitu terletak pada penggunaan media permainan edukatif sedangkan perbedaannya terletak pada jenis permainannya, obyek dan subyek penelitian. Kelima yaitu jurnal ilmiah, yang disusun oleh Nuraini Kurniasih persamaan yang dapat dilihat dari penelitian tersebut yaitu terletak pada media permainan edukatif, sedangkan perbedaannya terletak pada jenis permainan, obyek, subyek dan jenis penelitian tersebut. Pada jurnal yang keenam, yang disusun oleh Irma Yuliantina persamaan yang dapat dilihat dari penelitian tersebut yaitu terletak pada media permainan edukatif, sedangkan perbedaannya terletak pada jenis permainan, obyek, subyek dan jenis penelitian tersebut.

Dengan demikian penelitian yang akan dilakukan peneliti berbeda dari penelitian sebelumnya yaitu, “Eksperimentasi Media Permainan Edukatif *Al-Tamsīl Al-Şāmit* Dalam Pembelajaran *Mufradāt* Terhadap Peserta didik Kelas VII MTs Negeri 9 Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018”.

E. Sistematika Pembahasan

Dalam penulisan ini peneliti membagi sistematika pembahasan menjadi tiga bagian, sebagai berikut:

Bagian Pendahuluan, terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, sistematika pembahasan, kajian teori dan metode penelitian.

Bagian Isi, terdiri dari gambaran umum MTs Negeri 9 Bantul Yogyakarta dan pembahasan hasil penelitian mengenai eksperimentasi media permainan edukatif *Al-Tamsīl Al- Şāmit* dalam pembelajaran *mufradāt* terhadap peserta didik kelas vii mts negeri 9 bantul yogyakarta tahun ajaran 2017/2018.

Bagian Penutup, terdiri dari kesimpulan dari hasil pembahasan yang telah dilakukan peneliti, saran dari penulis dan kata penutup.

BAB V

PENUTUP

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

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan edukatif *Al-Tamsīl Al- Šāmit* di kelas eksperimen ini diawali dengan penjelasan aturan dan langkah-langkah permainan edukatif *Al-Tamsīl Al- Šāmit* . Permainan dimulai dengan guru membagi peserta didik kedalam 4 kelompok. Setiap kelompok mendapatkan beberapa kartu yang bertuliskan satu *mufradāt* untuk diperagakan. Setiap perwakilan kelompok maju kedepan dan memperagakan kartu tersebut. Kelompok lain menjawab *mufradāt* yang tertulis dalam kartu tersebut, dengan cara mengacungkan tangan tanpa memberikan jawaban dan kelompok yang paling cepat mengacungkan tangan dapat menjawab *mufradāt* tersebut dan mendapatkan poin. Begitu seterusnya hingga semua kartu dari masing-masing kelompok terjawab oleh peserta didik.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam pembelajaran *mufradāt* antara kelas eksperimen (menggunakan media permainan edukatif *Al-Tamsīl Al-*

Ṣāmit) dengan kelas kontrol (tanpa menggunakan media permainan edukatif *Al-Tamsīl Al- Ṣāmit*). Dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 77,87 sedangkan kelas kontrol sebesar 65,5. Selisih dari nilai rata-rata skor diatas yaitu 12,37. Hal ini juga dibuktikan dari hasil analisis Uji “t” yang menunjukkan bahwa nilai Sig. 0,000 < 0,05 dan sesuai dengan pengambilan keputusan *Independent Sample Test* yang hasilnya bahwa H_a diterima. Dari analisis diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media permainan edukatif *Al-Tamsīl Al- Ṣāmit* lebih efektif digunakan dalam pembelajaran *mufradāt* di kelas VII MTs Negeri 9 Bantul Yogyakarta T.A. 2017/2018.

B. Saran

Berkaitan dengan penerapan media permainan edukatif *Al-Tamsīl Al- Ṣāmit* , maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu :

1. Bagi guru bahasa Arab
 - a. Guru bahasa Arab diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan berbagai media dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tidak terasa jenuh dan membosankan, salah satunya yaitu menerapkan media permainan edukatif *Al-Tamsīl Al- Ṣāmit* dalam pembelajaran *mufradāt* , agar pembelajaran lebih variatif dan lebih menarik.
2. Bagi calon peneliti
 - a. Bagi calon peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan dan masukan bagi penelitian selanjutnya. Namun diharapkan untuk dapat

mengembangkan dan memperbaiki penggunaan media permainan edukatif *Al-Tamsīl Al- Šāmit*) tersebut agar terwujudnya kesempurnaan pada hasil penelitian selanjutnya.

C. Kata Penutup

Dengan mengucapkan Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT atas karunia-Nya, akhirnya peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Meskipun tidak dipungkiri bahwa masih banyak kekeliruan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini, sehingga masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran dari segala pihak sangat peneliti harapkan untuk koreksi bagi pribadi peneliti juga untuk perbaikan skripsi selanjutnya.

Peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu dan memotivasi sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Akhir kata, dengan segala kerendahan hati peneliti mohon maaf atas segala kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

A. Arab

"تأثير استخدام الطريقة الصامتة على ترقية المفردات في مهارة الكلام (دراسة تجريبية في الفصل السابع بمدرسة الصديقية المتوسطة الإسلامية شربون)"، بحث ستي لطيفة النعمة و واوان أرواني (عدد ٢ سنة ٢٠١٧)،

<http://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/elibtikar/article/download/2109/1342>

B. Latin

1. Buku

Ainin, M, dkk, *Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang : MISYKAT, 2006.

Anshor, Ahmad Muhtadi, *Pengajaran Bahasa Arab Media dan Metode - Metodenya*, Yogyakarta: SUKSES Offset, 2009.

Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*, Jakarta : PT Rineka Cipta, 1992.

Arsyad, Azhar, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2010.

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

Hamid, Abdul, *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab untuk Studi Islam*, Malang : UIN – MALIKI PRESS, 2010.

Hamid, Abdul dan Bisri Mustofa, *Metodologi & Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN – Maliki Press, 2012.

Hartono, *SPSS 16 Analisis Data dan Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), hlm. 170

Hasan, Iqbal, *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*, Jakarta : PT Bumi Aksara, 2009.

Khalilullah, M, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta : Aswaja Pressindo, 2012.

Kustandi, Cecepdan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital (Edisi Ke – Dua)*, Bogor : Ghalia Indonesia, 2013.

Machali, Imam, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta; Pustaka An – Nur IIQ An – Nur, 2017

Misbahudin dan Iqbal Hasan, *Analisis Data penelitian Dengan Statistik*, Jakarta : PT Bumi Aksara, 2013.

Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan – Permainan Edukatif dalam Belajar Arab*, Yogyakarta : DIVA Press, 2011.

Mustofa, Syaiful, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, Malang : UIN – MALIKI PRESS, 2011.

Purwanto, Ngalim, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran (Cetakan Ke-7)*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1994.

Rosyidi, Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang : UIN – MALANG PRESS, 2009.

Sudjana, Nana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 1992.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*, Bandung : Sinar Baru Algensindo Offset, 2009.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, Bandung: Alfabeta, 2013.

Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*, Jakarta : PT Bumi Aksara, 2009.

Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : PT REMAJA ROSDAKARYA, 2009.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung : ALFABETA, 2012.

Suyadi, *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan : The Power Of Smart Games for Children*, Yogyakarta : Power books, 2009.

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

Zaenuddin, Radliyah, dkk, *Metodologi & Strategi Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta : Pustaka Rihlah Group, 2005.

2. Jurnal

Agus Purwanto, “Media Pembelajaran Bahasa Inggris mengenai Telling Time, Hospital, Dan Shapes Untuk Anak Sekolah Dasar, *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, <http://speed.web.id/ejournal/index.php/Speed/article/view/227>, tahun 2013.

Baiq Tuhfatul Unsi, “Media Gambar Dalam pembelajaran Kosakata Bahasa Arab”, *Jurnal Penelitian*, <http://jurnal.iaibafa.ac.id/index.php/tafaqquh/article/download/42/40/>, tahun 2014.

Dian Rahma, “Penggunaan Alat Permainan Edukatif Untuk Mendukung Perkembangan Anak Usia 5 – 6 :Metode Pembelajaran Bahasa Arab Yang Mendorong Peserta Didik, Lebih Kreatif, Mandiri, Tahun Di PAUD Al Fikri, Artikel Penelitian, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak, tahun 2017.

Heri Marzuki, "Improving Students Vocabulary Master By Using Pictures Media At The Third Grade Of SDN 010 Kepenuhan, Artikel Ilmiah, <http://2-journal.upp.ac.id/index.php/binggrisfkip/article/view/295/300>, tahun 2015

Junanah, "Silent Way:Metode Pembelajaran Bahasa Arab Yang Mendorong Peserta Didik, Lebih Kreatif, Mandiri, dan Bertanggung Jawab",Jurnal Pendidikan Islam el – Tarbawi, <https://media.neliti.com/media/publications/61669-ID-silent-way-metode-pembelajaran-bahasa-ar.pdf>, tahun 2014.

Kamus Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional", <http://jurnal-oldi.or.id/public/kbbi.pdf>, akses pada tanggal 4 Februari 2018.

Nurliya Febrisma, "Upaya Meningkatkan Kosakata Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Tunagrahita Ringan (PTK Kelas di SLB Kartini Batam), Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus , <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>, 2013.

Sahar Ameer Bakhsh, "Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners", Jurnal Penelitian, <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1101751.pdf>, tahun 2016

3. Skripsi

Skripsi Isna Nurlayla Buchori, "*Permainan Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik (Studi Eksperimen Terhadap Pembelajaran Mufradat di MTsN Wonosari Tahun Ajaran 2014/ 2015)*", Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015.

Skripsi Miftakhul Rohmah, "*Penerapan Media Permainan Edukatif Make a Match dalam Pembelajaran Mufradat (Studi Eksperimen Terhadap Peserta didik Kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik Tahun Ajaran 2015/2016)*" (Skripsi: Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016).

Skripsi Qomarudin Dwi Antoro, "*Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Studi Kasus di SDIT Al Hasna Klaten)*", Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013.