

**EKSPERIMENTASI MEDIA PERMAINAN EDUKATIF TIPE *PICTURE*
GAME DALAM PEMBELAJARAN *QIRA'AH* SISWA KELAS VII
MTS NEGERI 5 SLEMAN YOGYAKARTA
TA 2018/2019**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Guna Memenuhi Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Islam Dalam Bidang Bahasa Arab**

Oleh :

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

**Ailiya Amiroh
NIM. 14420081**

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

2019



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

UINSK-BM-05-07/R0

PENGESAHAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Nomor : B.055/Un.02/DT/PP.009/02/2019

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : **EKSPERIMENTASI MEDIA PERMAINAN
EDUKATIF TIPE *PICTURE GAME* DALAM
PEMBELAJARAN *QIRA'AH* SISWA KELAS
VII MTS NEGERI 5 SLEMAN
YOGYAKARTA TA 2018/2019.**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nama : AILIYA AMIROH

NIM : 14420081


Telah dimunaqasyahkan pada : Selasa, 12 Februari 2019

Nilai Munaqasyah : 86,6 (A/B)

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

TIM MUNAQASYAH :


Ketua Sidang


Drs. Duding Hamdun, M.Si
NIP.19660305 199403 1 003

Penguji I


Nurhadi, MA
NIP. 19680727 199703 1 001

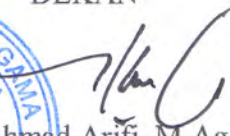
Penguji II


Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I
NIP. 19820315 201101 1 011

Yogyakarta, 22 FEB 2019

UIN Sunan Kalijaga
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
DEKAN




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

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ailiya Amiroh
NIM : 14420081
Jurusan : 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, 07 Januari 2019

Yang Menyatakan



Ailiya Amiroh
NIM. 14420081

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ailiya Amiroh
NIM : 14420081
Tempat, Tanggal Lahir : Magelang, 26 November 1995
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan
Kalijaga Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa saya tetap menggunakan jilbab dalam berfoto untuk kelengkapan membuat ijazah S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Segala resiko akan saya tanggung sendiri tanpa melibatkan pihak lain, termasuk institusi saya ketika S1.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 09 Januari 2019

Yang Menyatakan,



Ailiya Amiroh
NIM.14420081

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Peretujuan 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 Saudara:

Nama : Ailiya Amiroh

NIM : 14420081

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Judul Skripsi : Eksperimentasi Media Permainan Edukatif Tipe
Picture Game Dalam Pembelajaran *Qira'ah* Siswa Kelas VII MTs
Negeri 5 Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019

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 Saudara tersebut di atas dapat diujikan/dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.









Yogyakarta, 24 Januari 2019

Pembimbing

Drs. Dudung Hamdun, M.Si
NIP.19660305 199403 1 003


KARTU BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Ailiya Amiroh
 Nomor Induk : 14420081
 Pembimbing : Drs. Dudung Hamdun., M.SI
 Judul Skripsi : EKSPERIMENTASI MEDIA PERMAINAN EDUKATIF
 TIPE PICTURE GAME DALAM PEMBELAJARAN
 QIRA'AH SISWA KELAS VII MTS NEGERI 5 SLEMAN
 YOGYAKARTA TA 2018/2019
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

No	Tanggal	Bimbingan ke :	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	15-08-2018	1	Menyerahkan proposal	
2	03-09-2018	2	Revisi proposal	
3	11-09-2018	3	ACC proposal	
4	15-10-2018	4	Revisi proposal	
5	04-01-2019	5	Perbaiki teori	
6	09-01-2019	6	Perbaiki abstrak dan kesimpulan	
7	18-01-2019	7	Perbaiki kesimpulan	
8	22-01-2019	8	ACC skripsi	

Yogyakarta, 24 Januari 2019

Pembimbing,


 Drs. Dudung Hamdun, M.Si
 NIP.19660305 199403 1 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp (0274) 589621, 512474 Fax, (0274) 586117
tarbiyah.uin-suka.ac.id Yogyakarta 55281

PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama : Ailiya Amiroh
NIM : 14420081
Semester : X
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Judul skripsi/Tugas Akhir : EKSPERIMENTASI MEDIA PERMAINAN EDUKATIF TIPE PICTURE GAME
DALAM PEMBELAJARAN QIRA'AH SISWA KELAS VII MTS NEGERI 5
SLEMAN YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2018/2019

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

No	Topik	Halaman	Uraian perbaikan
	Revisi kesimpulan	2	Harus perbaikan/Analisis kualitatif perlu diinterpretasikan dan narasi kualitatif

Tanggal selesai revisi :
15 Februari 2019
Mengetahui :
Penguji I


Nurhadi, MA
(setelah Revisi)

Tanggal Munaqasyah :
Yogyakarta, 12 Februari 2019
Yang menyerahkan
Penguji I


Nurhadi, MA
(setelah Munaqasyah)

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



PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama : Ailiya Amiroh
NIM : 14420081
Semester : X
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Judul skripsi/Tugas Akhir : EKSPERIMENTASI MEDIA PERMAINAN EDUKATIF TIPE PICTURE GAME
DALAM PEMBELAJARAN QIRA'AH SISWA KELAS VII MTS NEGERI 5
SLEMAN YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2018/2019

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

No	Topik	Halaman	Uraian perbaikan
1.	Bab Babo	IX VI VIII	Angka Daftar Isi rata kanan sesuaikan panduan. Berkas di format b.Arab sesuai catatan!
2	BAB I	3 dst.	Gunakan transliterasi sesuai pedoman KEM.A. 108/1987.
2	Bab II	a. 7.	Obrolasi laporan wawancara dgn siapa, lbh rinci! Telah pustaka langsung & bandingkan persamaan dan perbedaannya dgn penelitian sebelumnya sebutkan sumber referensi!
3	Bab III	26. 45	Maharah & Iqra' yg dimaksud oleh peneliti ini bagaimana? Tabel splasi satu.
4	Bab IV	54. 56	Hum no 1 bet @? Pilihan reliabel dari buku apa?
5	Bab V	58. 90	Tabel 4.3 bentuk sesuai catatan dan bandingkan dengan tabel. Kesimpulan sesuaikan rumusan masalah

Tanggal selesai revisi :
12, Februari 2019
Mengetahui :
Penguji II,

Muhammad Ja'far Shodiq, M.Si
(setelah Revisi)

Tanggal Munaqasyah :
Yogyakarta, 12 Februari 2019
Yang menyerahkan
Penguji II,

Muhammad Ja'far Shodiq, M.Si
(setelah Munaqasyah)

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



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp (0274) 589621. 512474 Fax, (0274) 586117
tarbiyah.uin-suka.ac.id Yogyakarta 55281

PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama : Ailiya Amiroh
NIM : 14420081
Semester : X
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Judul skripsi/Tugas Akhir : EKSPERIMENTASI MEDIA PERMAINAN EDUKATIF TIPE PICTURE GAME DALAM PEMBELAJARAN QIRA'AH SISWA KELAS VII MTS NEGERI 5 SLEMAN YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2018/2019

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

No	Topik	Halaman	Uraian perbaikan
			Perbaiki berdasarkan saran pengaji

Tanggal selesai revisi:
Yogyakarta, 19 Februari 2019

Tanggal Munaqasyah :
Yogyakarta, 12 Februari 2019

Mengetahui :
Pembimbing/Ketua Sidang

Drs. Duding Hamdun, M.Si
(setelah Revisi)

Yang menyerahkan
Pembimbing/Ketua Sidang

Drs. Duding Hamdun, M.Si
(setelah Munaqasyah)

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

MOTTO

إن الله لا يغير ما بقوم حتى يغيروا ما بأنفسهم

“Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri”

(QS. Ar-Ra’d:11)²



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

² Al-Qur'an Al-Karim dan Tarjamah Bahasa Indonesia (Ayat Pojok, Juz 1-15), (Kudus : Menara Kudus, 2006), hlm 149.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini peneliti persembahkan kepada:

Almamater tercinta

Jurusan Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Ailiya Amiroh (14420081). Eksperimentasi Media Permainan Edukatif Tipe *Picture Game* Dalam Pembelajaran *Qirā'ah* Siswa Kelas VII MTs Negeri 5 Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2019.

Latar belakang penelitian ini adalah hasil wawancara dan observasi yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VII MTsN 5 Sleman Yogyakarta kurang mampu dalam membaca teks bacaan berbahasa Arab dan memahami isinya. Untuk mengatasi masalah tersebut, salah satu media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran *qirā'ah* adalah permainan edukatif tipe *picture game*. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan dan mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar penggunaan media permainan edukatif berupa *picture game* dalam pembelajaran *qirā'ah* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada siswa kelas VII MTs Negeri 5 Sleman Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan jenis penelitiannya adalah penelitian eksperimentasi. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas VII MTs Negeri 5 Sleman Yogyakarta sebanyak 128 siswa. Adapun sampel terdiri dari dua kelas yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 31 siswa dan kelas VII B sebagai kelas kontrol dengan jumlah 31 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes, wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data yang dipakai berupa analisis data statistik menggunakan uji t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 79,09 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 69,09. Selisih nilai sebesar 10. Hasil analisis uji t pada nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kata kunci : Eksperimentasi, Permainan Edukatif, *Picture Game*, Pembelajaran *Qirā'ah*.

تجريد

ايلىا اميرة (14420081). تجريبية وسائل اللعبة التعليمية نوع لعبة الصورة لتعليم القراءة الطلاب صف السابع بمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الخامسة سليمان يوكياكرتا السنة الدراسية 2018\2019". البحث. يوكياكرتا: كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين. بجامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوكياكرتا . 2019.

خلفية هذا البحث تُؤخذ من الملاحظة و المقابلة السابقة أنّ معظم الطلاب في الصف السابع بمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الخامسة سليمان يوكياكرتا لم يستطيع قراءة النص العربي و فهم معناه. و لتجاوز هذه المسئلة، هناك وسيلة من الوسائل التي يمكن تطبيقها في تعليم القراءة يعنى اللعبة التعليمية و هي لعبة الصورة. يهدف هذا البحث لتطبيق وسائل اللعبة التعليمية و معرفة الفرق بين نتيجة التعلم في صف السيطرة و صف التجربة. و الوسيلة هي لعبة الصورة لتعليم القراءة في الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الخامسة سليمان يوكياكرتا الإسلامية الحكومية.

هذا البحث بحث ميداني باستخدام النهج الكمي و نوعه هو البحث التجريبي. و يحيط هذا البحث بجميع الطلاب في الصف السابع بمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الخامسة سليمان يوكياكرتا، و عددهم مائة و ثمانية و عشرون طالبا. أما العينة في هذا البحث هي الطلاب في الصف "أ" بعدد احدى و ثلاثون طالبا. و كان هذا الصف صف المراقبة. و أما الطلاب في الصف "ب" بعدد احدى و ثلاثون طالبا، فكانوا في صف التجربة. أما الطريقة لجمع البيانات التي تستخدم بها في هذا البحث هي الاختبار و المقابلة و المراقبة و التوثيق. ثم تُحلل البيانات بالتحليل الإحصائي برمز "t" الإختباري.

تدل نتيجة هذا البحث على أن هناك فرق كبير بين صف المراقبة و صف التجربة. قيمة الإجمالي لإختبار البعدي في صف التجربة هي 79,09 و قيمة الإجمالي لإختبار البعدي في صف المراقبة هي 69,09. إذن الفرق هناك 10. يدل اختباري "t" في قيمة الإجمالي لإختبار البعدي في صف التجربة و صف المراقبة (*Sig. (2-tailed)*) 0,000 أقل من 0,05 و تدل هذه القيمة تحصل على (H_a) مقبول. و بذلك، مستنتج أنه كان هناك فرق كبير بين صف المراقبة و صف التجربة.

الكلمات الرئيسية: تجريبية، لعبة التعليمية، لعبة الصورة، تعليم القراءة.

SISTEM TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1987 dan 0543b/U/1987. Secara garis besar urutannya sebagai berikut:

1. Huruf Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Dibawah ini daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ṣa	ṣ	es (deng titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	ha	h	ha (dengan tutik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ḍal	Ḍ	zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)

ذ	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	.. ‘..	koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	f	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	..	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

a) Vokal tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
—	Fathāh	A	A
ـَ	Kasrah	I	i
ـُ	ḍammah	U	u

b) Vokal rangkap

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

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf	Nama
آي...	Fathāh dan ya	Ai	a dan i
أو....	Fathāh dan wau	Au	a dan u

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
آ... ا...	Fathāh dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
ـِي	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
ـُو	ḍammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

4. Ta marbuṭah

Taransliterasi untuk ta marbuṭah ada dua, yaitu:

1) Ta marbuṭah hidup

Ta marbuṭah yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan ḍammah, transliterasinya adalah /t/.

2) Ta marbuṭah mati.

Ta marbuṭah yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suatu kata yang akhir katanya ta marbuṭah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka ta marbuṭah itu ditransliterasikan dengan /h/.

Contoh: رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ - rauḍah al- aṭfāl / rauḍatul aṭfāl.

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid. Dalam transliterasi ini tanda syaddah tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh: رَبَّنَا - rabbanā

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu : ال . namun, dalam system transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsyah dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf qomariah.

1) Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh: الرَّجُل - ar-rajulu

2) Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Contoh: الْقَلَمُ – al-qalamu

Baik diikuti oleh syamsyah maupun qamariah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sambung/ hubung.

7. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan dengan apostrof, itu hanya terletak di tengah dan di akhir kata. Bila hamzah terletak di awal kata, maka tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab beruba alif.

Contoh: أَكَل - akala

8. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'il. Isim maupun huruf, ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang enulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasinya ini penulisan kata tersebut bias dilakukan dengan dua cara: bias dipisah perkata dan bias pula dirangkaikan.

Contoh: وَإِنَّ اللَّهَ لَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ

- Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn
- Wa innallāha lahuwa khairur- rāziqīn

9. Huruf Kapital

Meskipun dalam tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf capital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf capital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh: وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ

Wa mā **Muhammadun** illā rasūl

Penggunaan huruf awal capital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين و به نستعين على أمور الدنيا و الدين و الصلاة و السلام على أشرف الأنبياء و المرسلين وعلى اله و أصحابه الكرام و من تبعه إلى يوم الدين أما بعد.

Syukur Alhamdulillah senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul ‘Eksperimentasi Media Permainan Edukatif Tipe *Picture Game* Dalam Pembelajaran *Qirā’ah* Siswa Kelas VII MTs Negeri 5 Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. Sholawat dan salam semoga senantiasa Allah SWT curahkan kepada Rasulullah SAW, beserta keluarga, sahabat serta para pengikut beliau hingga hari akhir.

Suksesnya penelitian dan penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari pihak pihak yang telah membantu penulis dalam prosesnya baik moril maupun materil, baik yang terlibat secara langsung maupun secara tidak langsung. Untuk itu atas segala motivasi, dorongan, bimbingan, bantuan maupun doa dari semuanya, tak ada yang bisa penulis haturkan selain ucapan doa *jazākumullah ahsanal jazā’* semoga Allah SWT memberikan balasan yang lebih baik dan mencatatnya sebagai amal kebaikan di akhirat kelak. Amin. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya dan penghargaan yang setinggi tingginya kepada:

1. Prof. Drs. KH. Yudian Wahyudi MA., Ph.D. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Dr. Ahmad Arifi, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Drs. Ahmad Rodli, M.Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

4. Ibu Nisa Syuhda, M.Hum, selaku Dosen Penasihat Akademik yang senantiasa memberikan motivasi, semangat, bimbingan dan do'a, serta membimbing dan memberikan arahan selama proses perkuliahan.
5. Bapak Drs. Dudung Hamdun, M.Si, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang senantiasa membimbing, membantu kelancaran skripsi dengan penuh kesabaran, serta memberikan waktu dan ilmu yang sangat bermanfaat.
6. Bapak dan Ibu Dosen beserta Staf di jurusan Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membimbing dan membagi ilmunya selama proses perkuliahan, maupun membantu pelayanan administrasi selama proses perkuliahan hingga sekarang.
7. Keluarga besar MTsN 5 Sleman Yogyakarta, Kepala Sekolah, Wakil kepala bidang kurikulum, Staf TU serta guru bahasa Arab MTsN 5 Sleman Yogyakarta yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian dan mengumpulkan data.
8. Kepada ayahanda Asrori dan ibunda Robingatun tercinta yang selalu memberikan dukungan kepada buah kasihnya dan bermacam usaha dan doa yang tak henti-hentinya dipanjatkan. Kalian telah mengajarkan arti hidup tentang kesabaran, keikhlasan, dan kerja keras dalam menghadapi kehidupan. Terimakasih atas perjuangan dan cinta kasih yang diberikan. Semoga kalian selalu dalam lindungan Allah SWT. Aamiin.
9. Bapak Jalal Suyuti serta Ibunda Nelly Umi Halimah selaku pengasuh Ponpes Wahid Hasyim Yogyakarta, orang tua kami, inspirator dan suri tauladan bagi kami para santri sekalian.
10. Saudara-sadaraku kakak dan adik tercinta. Terimakasih atas semuanya. Baik dukungan moril maupun materil, kalian adalah saudara sedarah yang sangat aku banggakan.
11. Sahabat-sahabatku Tercinta Rifqi, Nuzul, Kipti, Afrida, yang biasa kami sebut "the geng's 5 CM", terimakasih atas dukungan, motivasi, kasih sayang, kepedulian, dan kebersamaanya selama ini, semoga dilancarkan segala urusan dan selalu dalam lindungan Allah SWT.

12. Keluarga KKN 93 Ponggok, Dian, Upik, Daning, Ecik, mba Putri, Rifa'i, Kiteng, Mas tri dan bang Udin, terimakasih atas canda tawa dan kebersamaannya. Semoga tali persaudaraan kita selalu terjaga.
13. Sahabat-sahabatku, Aini, Tami, dan semua sahabat alumni Al-Husna 2014, yang selalu berbagi keceriaan dan motivasi dari zaman aliyah sampai sekarang. Semoga dilancarkan segala urusan dan sukses selalu. Semoga tali persaudaraan tetap terjaga erat.
14. Teman-teman seperjuangan MASHDAR 14, yang sudah menjadi teman sekaligus keluarga selama 4 tahun berada di Yogyakarta yang telah memberikan semangat dan motivasi baik secara langsung maupun tidak, terima kasih atas segala kebersamaan selama 4 tahun ini.
15. Semua pihak yang telah memberikan semangat dan ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini baik secara moril maupun materil yang tidak mungkin penulis sebutkan satu per satu. Semoga seluruh kebaikan di balas dengan pahala yang berlipat ganda.

Demikian ucapan kata pengantar yang dapat disampaikan, tentunya skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan, dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat. Amin.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 07 Januari 2019

Penyusun

Ailiya Amiroh
NIM. 14420081

DAFTAR ISI
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN BERJILBAB.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN KARTU BIMBINGAN SKRIPSI.....	vi
HALAMAN PERBAIKAN PENGUJI I.....	vii
HALAMAN PERBAIKAN PENGUJI II.....	viii
HALAMAN PERBAIKAN KETUA SIDANG.....	ix
HALAMAN MOTTO.....	x
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	xi
HALAMAN ABSTRAK.....	xii
HALAMAN ABSTRAK ARAB.....	xiii
HALAMAN TRANSLITERASI.....	xiv
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	xx
HALAMAN DAFTAR ISI.....	xxiii
HALAMAN DAFTAR TABEL.....	xxiv
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN.....	xxv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Telaah Pustaka.....	6
F. Sistematika Penulisan.....	11
BAB II LANDASAN TEORI DAN METODE PENELITIAN.....	14
A. Landasan Teori.....	14
1. Media Pembelajaran.....	14
a) Pengertian Media Pembelajaran.....	14
b) Urgensi Media Pembelajaran.....	16
2. Permainan Edukatif.....	17
3. <i>Picture Game</i>	19
a) Pengertian <i>Picture Game</i>	19
b) Langkah-Langkah Permainan <i>Picture Game</i>	19
4. Keterampilan Membaca (<i>Qirā'ah</i>).....	20
a) Pengertian Keterampilan Membaca (<i>mahārah al-Qirā'ah</i>).....	20
b) Metode-Metode Dalam Pengajaran Membaca.....	21
c) Prinsip-Prinsip Dalam Keterampilan Membaca.....	23
d) Tujuan Pembelajaran Keterampilan Membaca.....	24
e) Tahapan Pembelajaran Membaca.....	25
f) Unsur dan Aspek Dalam Membaca.....	26

g) Jenis Membaca	27
B. Hipotesis	30
C. Metode Penelitian	31
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	31
2. Desain Penelitian	31
3. Metode Penentuan Subjek	32
4. Waktu dan Tempat Penelitian	33
5. Teknik Pengumpulan Data	33
6. Instrumen Penelitian	35
7. Persyaratan Analisis Data	37
8. Metode Analisis Data	38
BAB III GAMBARAN UMUM TSANAWIYAH NEGERI 5 SLEMAN YOGYAKARTA	39
A. Letak Geografis	39
B. Sejarah Berdiri dan Proses Perkembangan	40
C. Visi, Misi dan Tujuan	41
D. Struktur Organisasi	43
E. Keadaan Guru, Karyawan dan Peserta Didik	44
F. Sarana dan Prasarana	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Deskripsi Data Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	52
B. Pengkajian Instrumen	54
C. Pelaksanaan Penelitian	58
D. Hasil Eksperimentasi Media Pembelajaran <i>Picture Game</i> dalam Pembelajaran <i>Qirā'ah</i>	74
E. Analisis Data	81
F. Pembahasan Hasil Penelitian	86
BAB V PENUTUP	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran	90
C. Kata penutup	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	
<i>CURRICULUM VITAE</i>	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Daftar Guru MTs Negeri 5 Sleman.....	42
Tabel 3.2	: Daftar Karyawan MTs Negeri 5 Sleman	44
Tabel 3.3	: Daftar Jumlah Peserta Didik MTs Negeri 5 Sleman.....	45
Tabel 3.4	: Daftar Ketersediaan Buku di Perpustakaan	48
Tabel 4.1	: Data Siswa Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	51
Tabel 4.2	: Hasil Validitas Butir Soal	54
Tabel 4.3	: Hasil Uji Reabilitas Butir Soal.....	56
Tabel 4.4	: Jadwal <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	58
Tabel 4.5	: Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	60
Tabel 4.6	: Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	74
Tabel 4.7	: Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	76
Tabel 4.8	: Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	78
Tabel 4.9	: Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	80
Tabel 4.10	: Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	83
Tabel 4.11	: Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	84
Tabel 4.12	: Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	84
Tabel 4.13	: Hasil Uji <i>t</i> Nilai <i>Pretest</i> kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol....	86
Tabel 4.14	: Hasil Uji <i>t</i> Nilai <i>Posttest</i> kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol...	87

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : RPP
- Lampiran 2 : Output Uji Validitas dan Uji Reabilitas
- Lampiran 3 : Output Uji Normalitas, Homogenitas, dan Uji t
- Lampiran 4 : Kisi-Kisi Instrumen
- Lampiran 5 : Soal *Try Out*
- Lampiran 6 : Soal *Pretest* dan *Posttest*
- Lampiran 7 : Kunci Jawaban
- Lampiran 8 : Bukti Seminar Proposal
- Lampiran 9 : Surat Izin Fakultas
- Lampiran 10 : Surat Izin KESBANGPOL
- Lampiran 11 : Surat Izin Kemenag
- Lampiran 12 : Sertifikat-sertifikat
- Lampiran 13 : Data Foto Pembelajaran di Kelas

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa adanya bahasa, manusia tidak bisa saling berinteraksi satu sama lain. Bahasa Indonesia merupakan bahasa pengantar dan bahasa pemersatu bagi bangsa Indonesia. Akan tetapi, bangsa Indonesia tidak hanya mempelajari bahasa Indonesia saja, bangsa Indonesia juga mempelajari banyak bahasa-bahasa asing lainnya, tidak terkecuali bahasa Arab. Walaupun bahasa Arab dianggap asing oleh bangsa Indonesia, bahasa Arab tidak asing di telinga mereka, terutama bagi umat Islam. Umat Islam memiliki kitab pedoman berupa Al-Qur'an yang berbahasa Arab. Untuk memahami ajaran dan kandungan dari Al-Qur'an, umat Islam haruslah mempelajari bahasa Arab.

Belajar bahasa merupakan usaha yang tidak mudah dan terkadang membosankan, bahkan terkadang membuat orang merasa frustrasi. Apalagi untuk mempelajari bahasa asing, hal ini tentu tidak mudah untuk sebagian orang. Hal itu disebabkan karena belajar bahasa merupakan suatu upaya untuk membangun konsep dan pemahaman baru dalam diri seseorang untuk dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan pemilik bahasa tersebut. Dalam mempelajari bahasa Arab yang dianggap sebagai bahasa asing di Indonesia, masih banyak orang yang mengalami kesulitan.

Pada hakikatnya, bahasa Arab merupakan bahasa yang sangat penting untuk dipelajari terkhusus bagi kaum muslim. Bahasa Arab di Indonesia sudah diajarkan mulai dari TK (sebagian) hingga perguruan tinggi.² Akan tetapi, pelaksanaan pendidikan bahasa Arab juga masih dihadapkan dengan sejumlah tantangan dan hambatan. Di antaranya adalah tujuan dan orientasi pembelajaran, kurikulum, metode, materi, serta persoalan keilmuan lainnya. Selain itu, pemanfaatan sarana dan prasarana pembelajaran masih sangat minim, seperti media pembelajaran, metode pembelajaran, dan lain sebagainya.

Sebagaimana di atas, media pembelajaran berperan penting dalam pembelajaran bahasa Asing, termasuk dalam pembelajaran bahasa Arab. Media pembelajaran tidak hanya cocok untuk digunakan bagi pelajar anak-anak dan remaja saja, akan tetapi media pembelajaran juga cocok untuk digunakan bagi pembelajar di semua usia. Berbagai teori pembelajaran bahasa sudah banyak dimunculkan, dan munculnya berbagai teori pembelajaran bahasa tersebut tidak muncul begitu saja, hal ini didasarkan pada beberapa kasus dan kejadian yang berkaitan dengan kegagalan yang dialami oleh guru/pendidik dalam pembelajaran. Untuk mengatasi kegagalan proses pembelajaran, seorang guru/pendidik harus mengkaji ulang secara cermat metode mengajar yang relevan dan pokok-pokok bahasan yang akan diajarkan kepada peserta didik. Dalam pembelajaran, sebaiknya guru dapat menciptakan suasana pembelajaran

² Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2011) hlm. 89.

yang menyenangkan, menarik, dapat menguatkan pembelajaran, dijadikan alat evaluasi dan lain sebagainya. Berbagai upaya mempelajari bahasa, termasuk aktivitas bermain, dapat dilakukan untuk menghindari kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa. Selain itu, bermain juga dapat menghilangkan stres, jenuh dan frustrasi dalam belajar.³ Pembelajaran yang hanya berpaku pada buku paket atau LKS membuat siswa kurang tertarik dan merasa cepat bosan. Untuk membangkitkan semangat dan membuang kejenuhan siswa, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berupa permainan edukatif. Bermain sambil belajar akan lebih menyenangkan dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru saja. Bermain merupakan kebahagiaan bagi anak-anak dan siswa. Sebab, dengan bermain, mereka bisa mengekspresikan berbagai perasaan, serta belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya.⁴

Pengajaran bahasa asing khususnya bahasa Arab, berbeda dengan mata pelajaran lain. Sebab, pengajaran bahasa mengutamakan keterampilan, yaitu keterampilan menyimak (*istimā'*), keterampilan berbicara (*kalām*), keterampilan membaca (*qirā'ah*), dan keterampilan menulis (*kitābah*). Hal ini sesuai dengan tujuan utama dari pengajaran bahasa, yaitu mengumbuhkan dan mengembangkan keterampilan siswa dalam berbahasa.⁵

³ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab* (Yogyakarta: Diva Press, 2011) hlm. 29

⁴ *Ibid*, hlm. 22

⁵ *Ibid*, hlm. 23

Keberhasilan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar di sekolah sangat ditentukan pada penguasaan siswa dalam bidang keterampilan membaca (*qirā'ah*). Siswa yang kurang mampu membaca, akan sulit dalam mengikuti semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran bahasa Arab. Mereka akan sulit menerima informasi dan pengetahuan yang disajikan dalam buku, LKS, buku penunjang, dan sumber-sumber lainnya.⁶ Sehubungan dengan itu, masih banyak masalah yang terjadi dalam pembelajaran *qirā'ah* (membaca). Berdasarkan informasi yang penulis ketahui dari hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Ratih Lailiyani selaku guru mata pelajaran bahasa Arab pada tanggal 30 Agustus 2018, sebagian besar siswa di MTs Negeri 5 Sleman Yogyakarta kurang menguasai dalam bidang keterampilan membaca (*qirā'ah*) dan siswa kurang mampu dalam melafalkan teks bacaan berbahasa Arab dan memahami isinya. Hal ini menuntut guru untuk membacakan materi kepada siswa secara berulang-ulang bahkan sampai menuntun siswa ketika siswa diperintah untuk membaca teks.⁷ Untuk mengatasi masalah tersebut, salah satu media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab adalah permainan edukatif tipe *picture game*. Permainan ini mengajak siswa untuk mencermati gambar dan disesuaikan dengan bacaan yang disajikan, sehingga akan memudahkan siswa dalam memahami isi materi yang disajikan.

⁶ *Ibid*, hlm. 61.

⁷ Hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Ratih Lailiyani saat pra penelitian pembelajaran Bahasa Arab di kelas VII pada tanggal 30 Agustus 2018.

Berdasarkan masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian tentang “**Eksperimentasi Media Permainan Edukatif Tipe *Picture Game* Dalam Pembelajaran *Qirā’ah* Siswa Kelas VII MTs Negeri 5 Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan media permainan edukatif tipe *picture game* dalam pembelajaran *qirā’ah* siswa kelas VII MTs Negeri 5 Sleman Yogyakarta?
2. Adakah perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok kontrol (kelompok yang tidak menggunakan media permainan edukatif tipe *picture game*) dan kelompok eksperimen (kelompok yang menggunakan media permainan edukatif tipe *picture game*) siswa kelas VII MTs Negeri 5 Sleman Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk menerapkan media permainan edukatif tipe *picture game* dalam pembelajaran *qirā’ah* pada siswa kelas VII MTs Negeri 5 Sleman Yogyakarta.

2. Untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar di kelas VII MTs Negeri 5 Sleman Yogyakarta sebelum dan sesudah diterapkan media permainan edukatif tipe *picture game* dalam pembelajaran.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk memberikan wawasan dan pemahaman kepada penulis dan pendidik (guru) bagaimana peran media dalam pembelajaran khususnya bahasa Arab.
 - b. Sebagai bahan pijakan dalam meningkatkan mutu pembelajaran bahasa Arab serta menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran bahasa Arab.
2. Manfaat Praktis
 - a. Motivasi bagi para pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media pembelajaran bahasa Arab.
 - b. Sebagai referensi, media dan sarana guru dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Arab dan meningkatkan mutu pembelajaran bahasa Arab.

E. Telaah Pustaka

Telaah pustaka merupakan penelusuran peneliti terhadap berbagai literatur hasil penelitian sebelumnya yang relevan atau memiliki keterkaitan dengan fokus permasalahan yang ditelitinya.⁸ Terdapat

⁸ Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, *Pedoman Penulisan Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, (Yogyakarta, 2015) hlm. 10

beberapa skripsi yang relevan dengan penelitian ini, akan tetapi dengan metode dan jenis penelitian yang berbeda. Terdapat pula penelitian tentang eksperimentasi media pembelajaran bahasa Arab, akan tetapi dengan konsentrasi jenis variabel yang berbeda-beda. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini di antaranya adalah sebagai berikut :

Pertama, penelitian Saudara Idam Kholid tentang *Eksperimentasi Metode Permainan Edukatif Tipe Game Broken Square Dalam Pembelajaran Qirā'ah Kelas X MAN Popongan Kabupaten Klaten Tahun Ajaran 2012/2013*. Penelitian ini menjelaskan bagaimana pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab di MAN Popongan Kabupaten Klaten, dan membuktikan ada dan tidaknya perubahan sebelum dan sesudah diterapkannya metode permainan game broken tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar maharah *al-qirā'ah* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, namun terdapat peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen yang pembelajarannya dengan menggunakan metode permainan edukatif tipe *broken square*.⁹

Penelitian Saudara Idam Kholid memiliki perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Letak persamaannya yaitu pada sama-sama melakukan ekperimentasi dalam pembelajaran

⁹ Idam Kholid, *Eksperimentasi Metode Permainan Edukatif Tipe Game Broken Square Dalam Pembelajaran Qira'ah Kelas X MAN Popongan Kabupaten Klaten Tahun Ajaran 2012/2013*, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013.

qirā'ah. Akan tetapi pada penelitian yang peneliti lakukan menerapkan media permainan edukatif berupa *picture game* sedangkan pada penelitian Saudara Idam Kholid menerapkan metode permainan edukatif berupa *game broken square*.

Kedua, penelitian Saudari Derry Dian Permatasari tentang *Eksperimentasi Media Flash Card Dalam Pembelajaran Mufrādāt Bahasa Arab Siswa Kelas IV SDIT Jabal Nur Gamping Sleman*. Penelitian ini menjelaskan tentang penerapan dan mengetahui signifikansi penggunaan media flash card dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas IV SDIT Jabal Nur Gamping Sleman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol.¹⁰

Letak persamaan penelitian Saudari Derry Dian Permatasari dan penelitian milik peneliti adalah sama-sama menerapkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Sedangkan perbedaannya adalah media yang digunakan oleh Saudari Derry Dian Permatasari berupa media *flash card* yang diterapkan dalam pembelajaran *mufrādāt* sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan media permainan edukatif tipe *picture game* yang diterapkan dalam pembelajaran *qirā'ah*.

¹⁰ Derry Dian Permatasari, *Eksperimentasi Media Flash Card Dalam Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Siswa Kelas IV SDIT Jabal Nur Gamping Sleman*, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017.

Ketiga, penelitian Saudara Musyafaul Akhwat tentang *Penerapan Media Game Edukatif Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di MI Negeri Yogyakarta 1*. Penelitian ini menjelaskan penerapan media game edukatif berbasis android dalam pembelajaran bahasa Arab untuk keberlangsungan pembelajaran dan meningkatkan minat belajar bahasa Arab pada siswa kelas III MI Negeri Yogyakarta 1 serta mengetahui efektifitasnya setelah media tersebut diterapkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media game edukatif berbasis android dapat membangun siswa dalam belajar bahasa Arab dan siswa menjadi berpartisipasi aktif dan bertambah semangat dalam menerima materi yang disampaikan.¹¹

Letak persamaan penelitian Saudara Musyafaul Akhwat dan penelitian milik peneliti adalah sama-sama menerapkan media permainan edukatif pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Sedangkan perbedaannya adalah media yang diterapkan oleh Saudara Musyafaul Akhwat berupa game edukatif berbasis android yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab secara umum sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan media permainan edukatif tipe *picture game* dan diterapkan khusus dalam pembelajaran *mahārah qirā'ah*.

¹¹ Musyafaul Akhwat, Penerapan Media Game Edukatif Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di MI Negeri Yogyakarta 1, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016.

Keempat, penelitian Saudari Miftakhul Rohmah tentang *Penerapan Media Edukatif Make A Match Dalam Pembelajaran Mufrādāt (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik Tahun Ajaran 2015/2016)*. Penelitian ini menjelaskan tentang pelaksanaan proses pembelajaran *mufrādāt* menggunakan media permainan edukatif *make a match* dan membuktikan ada tidaknya peningkatan hasil belajar mufrodāt antara kelompok eksperimen yang menggunakan media permainan edukatif *make a match* dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media permainan edukatif *make a match*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen.¹²

Letak persamaan penelitian Saudari Miftakhul Rohmah dan penelitian milik peneliti adalah sama-sama menerapkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Sedangkan perbedaannya adalah media yang digunakan oleh Saudari Miftakhul Rohmah berupa media edukatif *make a match* yang diterapkan dalam pembelajaran *mufrādāt* sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan media permainan edukatif tipe *picture game* yang diterapkan dalam pembelajaran *qirā'ah*.

¹² Miftakhul Rohmah, *Penerapan Media Edukatif Make A Match Dalam Pembelajaran Mufrodāt (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas V MIM Al-Huda Banjarejo 2 Kaliangkrik Tahun Ajaran 2015/2016)*, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016.

Kelima, jurnal penelitian Saudara Muhammad Luqman Hakim, Akhyar dan Asrowi tentang *Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab*. Penelitian ini menjelaskan informasi tentang kebutuhan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Arab. Hasil penelitian ini adalah bahwa dalam pembelajaran bahasa Arab sangat membutuhkan media pembelajaran game interaktif agar pembelajaran menarik dan dapat mempermudah proses pembelajaran.¹³

Letak persamaan penelitian Saudara Muhammad Luqman Hakim, Akhyar dan Asrowi dengan penelitian milik peneliti adalah sama-sama memanfaatkan media permainan dalam proses belajar mengajar. Sedangkan perbedaannya adalah media permainan tersebut diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan media permainan yang diterapkan dalam pembelajaran *qirā'ah*.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penyusunan skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian. Pertama bagian awal, kedua inti, dan ketiga adalah bagian akhir. Bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman surat pernyataan, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman

¹³ Muhammad Luqman Hakim, Akhyar, Asrowi, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab*, Jurnal of Arabic Studies Vol.2 No.2.

persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, dan daftar lampiran.

Bagian inti berisi uraian penelitian mulai dari pendahuluan sampai dengan penutup yang terdiri dari lima bab yang akan diuraikan sebagai berikut :

Bab I, merupakan bagian Pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, telaah pustaka, dan sistematika penulisan.

Bab II, merupakan bagian landasan teori, hipotesis dan metode penelitian.

Bab III, merupakan bagian gambaran umum MTs Negeri 5 Sleman Yogyakarta, meliputi letak geografis, sejarah berdirinya, visi dan misi pendidikannya, struktur organisasi, system pendidikan, keadaan peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan di dalamnya.

Bab IV, merupakan bagian Pembahasan yang berisi hasil penelitian tentang eksperimentasi media permainan edukatif tipe *picture game* dalam pembelajaran *qirā'ah* siswa kelas VII MTs Negeri 5 Sleman Yogyakarta TA 2018/2019, meliputi proses pembelajaran, uji reabilitas dan validitas instrumen, analisis hasil eksperimentasi media permainan edukatif tipe *picture game*, dan analisis hasil belajar siswa.

Bab V, merupakan bagian penutup, meliputi kesimpulan dari hasil penelitian serta saran-saran dan kata penutup.

Selanjutnya bagian akhir merupakan penutup yang terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang berkaitan dengan penelitian.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan media permainan edukatif tipe *picture game* dalam pembelajaran *qirā'ah* dilakukan dengan menentukan kelas eksperimen (kelas yang menggunakan media permainan edukatif tipe *picture game*) dan kelas kontrol (kelas yang tidak menggunakan media permainan edukatif tipe *picture game*) terlebih dahulu. Penerapan media pada kelas eksperimen dilaksanakan dengan menyiapkan media berupa gambar yang disesuaikan dengan kondisi pada teks bacaan yang sedang dipelajari. Peneliti menerangkan materi dengan menunjukkan gambar-gambar tersebut. Setelah itu, peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri 3-4 siswa. Kemudian peneliti menunjukkan gambar sambil mengajukan beberapa pertanyaan secara lisan, kemudian setiap kelompok memberikan jawaban dengan ya/tidak (*na'am/lā*) karena pertanyaan yang diajukan berbentuk pertanyaan yang jawabannya adalah menggunakan kata *na'am/lā*. Setelah itu, kelompok yang ditunjuk oleh peneliti harus menjawab dengan lengkap secara lisan dan tulisan.
2. Berdasarkan perhitungan analisis uji t pada nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, didapatkan nilai *Sig. 2-tailed* sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang

signifikan. Berdasarkan data yang telah disajikan, diketahui hasil belajar *qirā'ah* siswa kelas VII A (kelas eksperimen) memiliki nilai rata-rata awal (*pretest*) sebesar 62,72 dan nilai *posttest* sebesar 79,09 sehingga mengalami kenaikan sebesar 16,37. Sedangkan untuk kelas B (kelas kontrol) yang tidak menggunakan media pembelajaran *picture game* memiliki nilai rata-rata awal (*pretest*) sebesar 62,88 dan nilai *posttest* sebesar 69,09 dan mengalami kenaikan sebesar 6,21. Selisih nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 10 angka. Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen (kelas yang menggunakan media permainan edukatif tipe *picture game*) dan kelas kontrol (kelas yang tidak menggunakan media permainan edukatif tipe *picture game*) dalam pembelajaran *qirā'ah* pada siswa kelas VII MTsN 5 Sleman Yogyakarta.

B. Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan dan masukan pembelajaran untuk MTs Negeri 5 Sleman Yogyakarta :

1. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media permainan edukatif tipe *picture game* memberikan dampak yang positif untuk hasil belajar *qirā'ah* siswa. Untuk itu, peneliti menganjurkan kepada guru/pengajar untuk menerapkan media ini dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas khususnya untuk MTs Negeri 5 Sleman Yogyakarta dan untuk sekolah-sekolah lain pada umumnya.

2. Media *picture game* ini agar bisa diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab dengan terus dikembangkan agar menjadi media alternatif yang lebih baik dan memberikan manfaat kepada guru/pengajar dan siswa.
3. Guru/pegajar agar menerapkan media permainan edukatif lainnya dalam pembelajaran sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan dan variatif.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah, puji syukur senantiasa peneliti sanjungkan kehadiran Alloh SWT yang telah melimpahkan segala karunianya, kasih sayang, kemampuan berfikir dan kerahmatan yang luar biasa kepada peneliti dalam menjalani kehidupan sehingga dengan hidayah dan inayah dari Alloh SWT dan dengan berbagai usaha yang telah peneliti lakukan, akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Semoga Alloh senantiasa memudahkan segala urusan dan membalas dengan sesuatu yang lebih baik. Aamiin.

Harapan peneliti semoga karya skripsi yang sangat sederhana ini bisa memberikan manfaat khususnya kepada penulis dan untuk semua pembaca pada umumnya. Semoga skripsi ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang lebih kepada para pembaca sekalian.