

**EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN KOKAGA (KOTAK DAN KARTU
GAMBAR) DALAM MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA ARAB
SISWA KELAS V SDIT SALSABILA 3 BANGUNTAPAN T.A 2018/2019**



SKRIPSI

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

Disusun Oleh:

Abdul Basit

NIM: 14420096

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2018/2019**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abdul Basit

NIM : 14420096

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi saya yang berjudul “EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN KOKAGA (KOTAK DAN KARTU GAMBAR) DALAM MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS V SDIT SALSABILA 3 BANGUNTAPAN T.A 2018/2019” ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya semata dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 03 Januari 2019

Yang menyatakan



Abdul Basit

NIM. 14420096



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Skripsi Saudara Abdul Basit
Lamp : -

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

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah Membaca, Meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Abdul Basit

NIM : 14420096

Judul Skripsi : Efektivitas media permainan kokaga (kotak dan kartu gambar) dalam meningkatkan kosakata bahasa arab siswa kelas V SDIT Salsabila 3 banguntapan T.A 2018/2019

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

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir saudara tersebut di atas dapat segera di munaqsyahkan. Atas perhatian kamu ucapkan terimakasih.

Wa:salamu'alaikum wr. wb.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 7 Februari 2019
Pembimbing Skripsi

Dr. Nasiruddin, M.Si., M.Pd.
NIP. 1920711 000000 1 301



PENGESAHAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Nomor : B.059/Un.02/DT/PP.009/02/2019

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : **EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN KOKAGA (KOTAK DAN KARTU GAMBAR) DALAM MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS V SDIT SALSABILA 3 BANGUNTAPAN YOGYAKARTA TA. 2018/2019**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nama : ABDUL BASIT
NIM : 14420096
Telah dimunaqasyahkan pada : Kamis, 14 Februari 2019
Nilai Munaqasyah : 81,6 (B+)

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

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang


Dr. Nasiruddin, M.Si, M.Pd
NIP. 19820711 000000 4 301

Penguji I

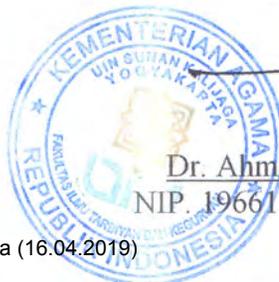
Penguji II


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


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

HALAMAN MOTTO

... فَصَبْرٌ جَمِيلٌ ...

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

“Kabeh ilmu kudu dilakoni..”²

**“Kabeh lakon kudu di-
ngilmuni..”³**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

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

²Almaghfurlah KH. Ali Maksum Krapyak

³Almaghfurlah KH. Zainal Abidin Munawwir Krapyak

PERSEMBAHAN

**Skripsi ini penulis persembahkan kepada
almamater tercinta**

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



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

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

Atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN KOKAGA (KOTAK DAN KARTU GAMBAR) DALAM MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS V SDIT SALSABILA 3 BANGUNTAPAN T.A 2018/2019 ini sebagai karya ilmiah untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Arab.

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

1. Bapak Prof. Drs. Yudian Wahyudi, M. A., Ph.D., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga.
2. Bapak Dr. Ahmad Arifi, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Drs. H. Ahmad Rodhi, M.SI., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Arab.

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

10. Siswa-siswi kelas V A dan V B SDIT Salsabila 3 Banguntapan yang telah bersedia menjadi sumber data yang baik dan membantu dalam pelaksanaan penelitian.
11. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda H. Maman Suherman, Ibunda Hj. Aat Nurlatifah, serta kaka-kakaku Sinta Nova Hadits, S.Pd., Al Hafidzoh, Uul Nurjannah, S.Pd., M.A., Al Hafidzoh dan adik-adikku Ina Khoirunnisa al hafidzoh dan Irma Nurul Ghifani al hafidzoh yang tak pernah berhenti memberikan dukungan, doa, serta semangat bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian ini.
12. Romo KHR. Najib Abdul Qodir., selaku panutan dalam menuntut ilmu dan mengaji, sekaligus pengasuh pusat PP. Al-Munawwir.
13. Bapak KH. Ridwan Em Noor selaku pengasuh PP. Al-Munawwir Komplek K-2 Krapyak Yogyakarta yang menjadi sumber inspirasi untuk segera menyelesaikan penelitian ini.
14. Sahabat-sahabat tercintaku, yang selalu memotivasi dalam kebaikan dan yang selalu memberi semangat bagi peneliti untuk berjuang.
15. Sahabat-sahabat MASHDAR 2014, santri Komplek K-2 PP Al-Munawwir Krapyak, dan Sahabat Jama'ah hits nya solo el habsyi, sungkar, assegaf, el jufrie yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan yang sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Penulis berdoa semoga segala bentuk dukungan yang telah diberikan oleh semua pihak terkait tercatat sebagai amal baik dan kelak akan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis juga berharap dengan selesainya

penyusunan karya ilmiah ini, akan ada manfaat serta kontribusi positif yang dapat diambil guna kemajuan dunia pendidikan.

Yogyakarta, 03 Januari 2019

Peneliti,

Abdul Basit

NIM. 14420096



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Abdul Basit. 14420096. Efektivitas Media Permainan Kokaga (kotak dan kartu gambar) dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan YogyakartaTA. 2018/2019. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

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

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

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) Penerapan media Kokaga (kotak dan kartu gambar) di kelas V A diawali dengan guru mempertunjukkan benda kepada siswa sebelum dimasukkan ke dalam kotak, lalu benda tersebut dimasukkan ke kotak, guru memberikan klu agar siswa mampu menebak benda, benda tersebut dikeluarkan dari kotak jika siswa mampu menebak dengan benar, begitu seterusnya sampai semua benda dalam kotak habis. (2) Penguasaan kosakata bahasa Arab siswa setelah menerapkan permainan Kokaga (kotak dan kartu gambar) mengalami peningkatan yaitu nilai rata-rata dari 43,74 menjadi 72,08. (3) Terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata bahasa Arab antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini berdasarkan pada analisis data melalui uji Independent Samples T-Test dan menunjukkan nilai signifikansi 0.003 lebih kecil 0.05 maka H_a diterima. Dan dari hasil analisis semua data, media permainan Kokaga (kotak dan kartu gambar) efektif dalam pembelajaran kosakata siswa kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan TA. 2018/2019.

Kata Kunci : Media, Permainan Bahasa, Kokaga (kotak dan kartu gambar), Kosakata

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN PENGANTAR	v
HALAMAN ABSTRAK	ix
HALAMAN DAFTAR ISI.....	xii
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN	xiii
HALAMAN DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan dan kegunaan Penelitian	5
D. Kajian Pustaka.....	7
E. Sistematika Pembahasan	11
BAB II KAJIAN TEORI & METODE PENELITIAN	12
A. Landasan Teori.....	12
B. Kerangka Berfikir.....	22
C. Hipotesisi Penelitian.....	22
D. Metode Penelitian.....	24
BAB III GAMBARAN UMUM SEKOLAH.....	33
A. Gambaran Umum.....	33
B. Letak Geografis.....	33
C. Sejarah.....	34
D. Logo & Mekan Logo Sekolah.....	36
E. Visi dan Misi Sekolah	37
F. Struktur Organisasi.....	39
G. Kurikulum	40
H. Keadaan Guru dan Karyawan	40
I. Keadaan Siswa	44
J. Keadaan Siswa Kelas V	45
K. Kegiatan Pengembangan Diri.....	47

L. Sarana dan Prasarana.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Penerapan Media Permainan Kokaga	52
1. Deskripsi Data Kelas Eksperimen dan Data Kelas Kontrol.....	52
2. Pengkajian Instrumen	53
a. Uji Validitas	54
b. Uji Reliabilitas	55
3. Prosedur Penelitian.....	56
4. Pelaksanaan Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab	58
a. Pembelajaran Kosakata di Kelas Eksperimen	58
b. Pembelajaran Kosakata di Kelas Kontrol.....	66
B. Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa	68
1. Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas Eksperimen.....	68
2. Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas Kontrol.....	70
3. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	71
C. Perbedaan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	72
1. Uji Prasyarat Analisis Data.....	72
a. Uji Normalitas.....	72
b. Uji Homogenitas	74
2. Analisis Data.....	77
a. Uji Independent-Samples T-Test.....	77
b. Uji Paired-Samples T-Test.....	80
D. Pembahasan.....	83
BAB V PENUTUP.....	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran.....	86
C. Kata Penutup	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	
CURRICULUM VITAE	

DAFTAR TABEL

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

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

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1. : Struktur Organisasi SDIT Salsabila 3 Banguntapan.....	38
--	----



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

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

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

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

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

Banyak hafalan kosakata-kosakata terutama pada tingkat pemula ternyata kurang banyak memberikan keuntungan, bahkan berakibat pengajar bahasa Arab di pandang sukar, sulit, dan momok.²

PP No. 19 tahun 2005 Bab IV Pasal 19 ayat 1 mengatakan bahwa “Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan di selenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”.³

Salah satu permasalahan yang krusial dalam pembelajaran bahasa Arab adalah minimnya pemanfaatan media sebagai sarana pembelajaran, padahal pemanfaat media yang variatif nyatanya dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik. Seiring dengan dinamisnya perkembangan teknologi, banyak sekali varian media yang dapat dimanfaatkan, mulai dari pemanfaatan berbagai media elektronik sampai pemanfaatan berbagai permainan edukatif untuk memfokuskan pembelajaran. Tujuan utama permainan edukatif tidak hanya semata-mata untuk memperoleh kesenangan atau kegembiraan saja. Menurut Suyatno, permainan yang benar dapat menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik, menguatkan pembelajaran, bahkan bisa dijadikan sebagai ujian. Beberapa riset mutakhir tentang otak manusia menunjukkan hasil-hasil

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

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

luar biasa berkaitan dengan learning and brain. Misalnya Peter Kline, dalam *The Every Day Genius* sebagaimana dikutip oleh Fathul Mujib, mengatakan bahwa proses belajar dapat berlangsung sangat efektif apabila seseorang berada dalam keadaan yang fun.⁴

Langkah awal dalam mempelajari bahasa adalah penguasaan kosakata bahasa Arab. Dengan bertambahnya kosakata seseorang pada dasarnya telah mengalami peningkatan dalam usaha belajarnya. Hal ini membuktikan bahwa adanya peningkatan kemampuan seseorang terhadap suatu bahasa yang sedang dipelajarinya. Bagi siswa Sekolah Dasar mengajarkan dan mengenalkan kosakata-kosakata baru perlu sebuah strategi yang cocok, salah satunya dapat menggunakan media dan metode yang sesuai dengan keadaan siswa.

SDIT Salsabila 3 Banguntapan sebagaimana SDIT lainnya juga menyertakan bahasa Arab sebagai salah satu mata pelajarannya. Sejauh ini pembelajaran bahasa Arab di pesantren tersebut kurang memanfaatkan media pembelajaran dan terkesan masih tradisional. Metode oral to oral masih digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab, seperti ketika menyampaikan kosakata baru pendidik hanya menggunakan metode pengulangan kosakata, akibatnya peserta didik merasa jenuh dan bosan.⁵

Dilihat dari segi minimnya pemanfaatan media oleh guru SDIT Salsabila 3 Banguntapan. Metode yang digunakan sebagian besar adalah ceramah, dan peran aktif siswa kurang dalam proses

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

⁵Wawancara dengan Guru mata pelajaran bahasa Arab pada tanggal 28 juli 2018

pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut untuk membantu SDIT Salsabila 3 Banguntapan dalam mengembangkan pembelajaran bahasa Arab yang lebih kreatif, inovatif, dan menyenangkan, maka penelitian tentang EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN KOKAGA (KOTAK DAN KARTU GAMBAR) DALAM MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS V SDIT SALSABILA 3 BANGUNTAPAN T.A 2018/2019 perlu untuk dilakukan agar dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru bahasa Arab di SDIT Salsabila 3 Banguntapan dalam hal pemanfaatan media pembelajaran.

Alasan peneliti memilih judul tersebut, karena bisa lebih meningkatkan pengetahuan kosakata bahasa Arab melalui sebuah permainan bahasa dan memberikan suasana baru yang menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar, yang mungkin belum ada di sekolah SDIT pada umumnya.

B. Rumusan Masalah

Mengingat keterbatasan kemampuan dan waktu yang dimiliki oleh peneliti, maka penelitian skripsi ini akan difokuskan pada penguasaan kosakata siswakeselas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan dengan menggunakan media permainan *kokaga* (kotak dan kartu gambar).

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

1. Bagaimana pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan menggunakan media permainan *kokaga* (kotak dan kartu gambar) di kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan?

2. Apakah media permainan *kokaga* (kotak dan kartu gambar) efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan TA. 2018/2019?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

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

- a. Mengetahui pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan menggunakan media permainan *kokaga* (kotak dan kartu gambar) di kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan.
- b. Mengetahui penguasaan kosakata bahasa Arab dan mengetahui apakah media permainan *kokaga* (kotak dan kartu gambar) efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan TA. 2018/2019.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Memberikan pengetahuan dan wawasan baru tentang media pembelajaran dengan menerapkan Permainan *Kokaga* (kotak dan kartu gambar) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2) Bagi Siswa

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

3) Bagi Peneliti

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

4) Bagi penelitian selanjutnya

Sebagai dorongan bagi penelitian selanjutnya untuk melakukan penelitian yang lebih luas dan mendalam guna meningkatkan mutu pendidikan, khususnya pada implementasi permainan *Kokaga* (kotak dan kartu gambar).

b. Manfaat Teoritik

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

D. Telaah Pustaka

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

Pertama, skripsi yang ditulis oleh Izzatul Maula, mahasiswa program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Walisongo 2013 yang berjudul “*Efektivitas Permainan Bahasa Kokaga (kotak dan kartu gambar) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Bahasa*

Arab Kelas IV MI al-Khoiriyyah I Semarang Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2013-2014".⁶ Skripsi tersebut menjelaskan tentang media permainan *Kokaga* (*kotak dan kartu gambar*) yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa Arab. Hasil penelitiannya menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen (kelompok siswa yang menggunakan permainan *Kokaga*) dan kelompok kontrol (kelompok yang tidak menggunakan permainan *Kokaga*). Hasil ini bisa dilihat dari hasil *posttest* yang menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Persamaan penelitian Izzatul Maula dengan peneliti adalah sama-sama menerapkan permainan bahasa *Kokaga*. Adapun perbedaannya yaitu dalam penelitian Izzatul Maula lebih difokuskan pada peningkatan hasil belajar, sedangkan peneliti lebih pada penguasaan kosakata bahasa Arab.

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Suci Handayani, mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan 2016 yang berjudul "*Eksperimentasi Pembelajaran dengan Media Permainan Ular Tangga terhadap Penguasaan Mufrodāt Siswa Kelas VIII MTs Negeri Pedan Klaten*".⁷ Skripsi tersebut menjelaskan tentang media permainan ular tangga yang digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VIII di MTS Negeri Pedan Klaten. Hasil penelitiannya menunjukkan adanya

⁶Izzatil Muna, "*Efektivitas Permainan Bahasa Şundūq al-Asy yā*" (*kotak barang*) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Bahasa Arab kelas IV MI al-Khoiriyyah I Semarang Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2013-2014", (Skripsi Tarbiyah dan Keguruan IAIN Walisongo Semarang, 2013)t.d.

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

perbedaan yang signifikan dalam penguasaan *Mufrodāt* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai pretest sebesar 12,41 dan nilai *posttest* sebesar 21,24 pada kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai *pretest* sebesar 12,26 dan nilai *posttest* sebesar 16,12. Persamaan penelitian Suci Handayani dengan peneliti terletak pada kesamaan fokus penelitian yang mengukur tingkat penguasaan kosakata (*mufrodāt*). Adapun perbedaannya yaitu terletak pada jenis permainan yang diterapkan.

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

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

Keempat, skripsi yang ditulis oleh Rena Rizki Nurfauzi mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan 2016, yang berjudul “*Penggunaan Media Permainan Kartu Bingo dalam Pembelajaran Mufrodāt (Studi Eksperimen di Kelas VII MTs Hasyim Asy’ari Piyungan Bantul Yogyakarta) T.A 2015/2016*”.⁹ Skripsi tersebut menjelaskan tentang media Kartu Bingo yang digunakan untuk meningkatkan penguasaan mufrodātsiswa kelas VII A di MTs Hasyim Asy’ari Piyungan Bantul. Hasil penelitiannya menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam penguasaan *mufrodāt* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa dengan menggunakan tingkat kepercayaan 95% diperoleh nilai sig. (2-tailed) = 0,002 < 0,05. Nilai signifikansi dari uji *Mann Whitney* dapat diperoleh dari nilai sig (2-tailed) dibagi dua sehingga diperoleh nilai sig (1-tailed) = 0,001 < 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima, yaitu ada perbedaan yang signifikan pada penguasaan *mufrodāt* siswa kelas VII MTs Hasyim Asy’ari antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Persamaan penelitian Ratna Yunita dengan peneliti terletak pada kesamaan fokus penelitian yang mengukur tingkat penguasaan kosakata (*mufrodāt*). Adapun perbedaannya yaitu terletak pada jenis permainan yang diterapkan.

Kelima, jurnal yang ditulis oleh M. Khalilullah tentang Jurnal *Pemikiran Islam*; Vol. 37, No. 1 Januari-Juni 2012, dengan judul

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

“*Permainan Teka-Teki Silang sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufrodāt)*”. Jurnal ini membahas tentang media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab, berisi tentang teknik serta langkah-langkah penerapan permainan tersebut dalam pembelajaran bahasa Arab. Persamaan jurnal ini dengan peneliti adalah sama-sama mengambil fokus tentang pembelajaran kosakata bahasa Arab (*mufrodāt*). Sedangkan, perbedaannya terletak pada jenis permainan yang diterapkan.¹⁰

E. Sistematika Pembahasan

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

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

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

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

BAB IV berisi pemaparan data tentang eksperimen permainan *Kokaga* (kotak dan kartu gambar) dan pelaksanaan pembelajaran kosakata bahasa Arab di SDIT Salsabila 3 Banguntapan.

¹⁰ Khalilullah Muhammad, *Media Permainan Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Bahasa Arab* Vol. 37, No. 1 Januari 2012

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

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



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai eksperimentasi media permainan Kokaga (kotak dan kartu gambar) dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan media permainan Kokaga (kotak dan kartu gambar) di kelas V A diawali dengan penjelasan, aturan dan langkah-langkah permainan Kokaga (kotak dan kartu gambar). Permainan dimulai dengan guru memepertunjukkan semua barang sebelum dimasukkan ke dalam kotak, kemudian setelah semua benda dipertunjukkan maka semua barang tadi dimasukkan ke dalam kotak. Kemudian guru mulai memberikan klu-klu agar siswa mampu menebak benda apa yang sedang dipertanyakan, siswa saling berebut satu sama lain untuk menebak benda yang sedang ditebak, setelah ada salah satu siswa yang berhasil menebak maka benda tersebut dikeluarkan dari dalam kotak, begitu seterusnya sampai benda di dalam kotak habis tertebak oleh siswa.
2. Adapun penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas eksperimen yaitu kelas V A setelah diterapkan permainan Kokaga (kotak dan kartu gambar) mengalami peningkatan yaitu nilai rata-rata dari 43,74 menjadi 72,08.
3. Media permainan permainan Kokaga (koatak dan kartu gambar) efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan, terbukti dengan adanya perbedaan yang signifikan antara penguasaan kosakata bahasa Arab

kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu melalui hasil analisis uji-T yang menunjukkan bahwa nilai $\text{Sig. } 0.003 < 0,05$ dan sesuai dengan pengambilan keputusan *Independent Samples Test* hasilnya bahwa **H_a diterima** artinya terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata bahasa Arab antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil analisis di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media permainan Kokaga (koatak dan kartu gambar) efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan TA.2018/2019.

B. Saran

Berkaitan dengan penerapan media permainan Kokaga (koatak dan kartu gambar) terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab, peneliti mengajukan beberapa saran yaitu:

1. Bagi guru bahasa Arab
 - a. Hendaknya mulai memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang variatif, salah satunya menerapkan permainan edukatif seperti Kokaga (koatak dan kartu gambar) guna meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab agar pembelajaran bahasa Arab kedepan bisa lebih variatif dan menarik.
2. Bagi calon peneliti
 - a. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat membahas tentang Implementasi permainan Kokaga (kotak dan kartu gambar), dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.
 - b. Sebelum menerapkan media permainan Kokaga (kotak dan kartu gambar), sebaiknya dipersiapkan secara matang dan

mempertimbangkan materi, alokasi waktu, pengkondisian kelas serta penjelasan dengan baik.

- c. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya, namun memperhatikan kekurangannya untuk diperbaiki.

C. Kata Penutup

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



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

- Ainin, M., dkk, *Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: MISYKAT, 2006.
- AR, Syamsuddin, *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, Bandung: PT Reamaja Rosdakarya, 2007.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006.
- Assuyuti, Jalaluddin „Abdurrahman bin Abi Bakar *Jami Assaghir*, Indunisiya: Maktabah Dar Ihya“ al-Kutub al-„Arabiyah.
- Asyrofi, Syamsuddin, *Model, Strategi & Permainan Edukatif dalam Pembelajaran bahasa Arab*, Yogyakarta: Aura Pustaka, 2014.
- Aziz, Nasif Musthofa Abdul. *al-Al'ab al-Lughowiyah fiTa'limil Lughoh al-Ajnabiyah*, (Riyadh: al-Mamlakah al-Arabiyah as-Saudiyah, 1983).
- Budhayati, Clara Ika Sari, *Penggunaan Metode Permainan dalam Pembelajaran*, Jakarta: Unika Atmajaya, 2007.
- Dwi, Priyatno, *Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS*, Yogyakarta: Andi, 2012.
- Handayani, Suci, *Eksperimentasi Pembelajaran dengan Media Permainan Ular Tangga terhadap Penguasaan Mufradat siswa kelas VIII MTs Negeri Pedan Klaten”*, Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016.

<http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/download/309/292>

<https://id.wikipedia.org/wiki/Kosakata>

Juwariyah, *Hadis Tarbawi*, Yogyakarta: Teras, 2010.

Machali, Imam, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Yogyakarta: Pustaka an-Nur IIQ an-Nur Yogyakarta, 2017

Mujib, Fathul., dan Nailur R., *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012).

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

Muna, Izzatil. “Efektivitas Permainan Bahasa Shunduq al-As ya’ (kotak barang) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Bahasa Arab kelas IV MI al-Khoiriyah I Semarang Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2013-2014”, (Skripsi Tarbiyah dan Keguruan IAIN Walisongo Semarang, 2013).

Munawwir, Ahmad Warson. *Kamus al-Munawwir Arab-Indonesia*, (Surabaya: Pustaka Progresif, 1997).

Nailur R., *Metode Permainan-Permainan kokami dan kokaga Dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012).

Munip, Abdul., dkk., *Pedoman Penulisan Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, (Yogyakarta: FITK UIN Sunan Kalijaga, 2015).

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

- Rosyidi, Abdul Wahab. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN Malang Press, 2009.
- Sudijono, Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996.
- Sudijono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung : Alfabeta. 2013.
- Sukandarrumidi, *Metode Penelitian Petunjuk Praktis untuk Peneliti Pemula*, Yogyakarta: UGM Press, 2012.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Sumanto, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, Yogyakarta: ANDI Offset, 1995.
- Tanzeh, Ahmad, *Pengantar Metode Penelitian*, Yogyakarta: Teras, 2009.
- Tarigan, Hery Guntur, *Pengajaran Kosakata*, Bandung: Angkasa, 1984.
- Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Skripsi Jurusan PBA Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2015
- Trihendradi, Cornelius, *Step by Step IBM SPSS 21 Analisis Data Statistik*, Yogyakarta: CV Andi Offset, 2013.
- Yusuf, Tanyar., DAN Saiful Anwar , *Metodologi Pengajaran Agama dan Bahasa Arab*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1995.