

**EFEKTIVITAS PERMAINAN PUZZLE KOSAKATA  
TERHADAP KEMAMPUAN MENGHAFAL MUFRADĀT  
BAHASA ARAB DI KELAS III SDIT SALSABILA  
AL-MUTHI'IN YOGYAKARTA**



**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
Disusun oleh :  
**Puspita Nurjannah**  
**NIM.: 14480077**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA  
2019**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Puspita Nurjannah

NIM : 14480077

Program Studi : PGMI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan pengaji.

Yogyakarta, 14 Februari 2019  
Yang menyatakan,



Puspita Nurjannah  
NIM. 14480077

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## **SURAT PERNYATAAN BERJILBAB**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Puspita Nurjannah  
NIM : 14480077  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini menyatakan saya benar-benar berjilbab dengan kesadaran tanpa paksaan. Apabila terjadi hal-hal yang tidak diinginkan maka saya tidak akan menyangkutpautkan kepada pihak Fakultas.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 15 Februari 2019

Yang menyatakan,



Puspita Nurjannah  
NIM. 14480077

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
**YOGYAKARTA**



## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir

Lamp :-

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga  
di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, meneliti, dan mengoreksi serta menyarankan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi Saudari:

Nama : Puspita Nurjannah

NIM : 14480077

Program Studi : PGMI

Judul Skripsi : "Efektivitas Permainan *Puzzle* Kosakata Terhadap Kemampuan Menghafal *Mufradat* Bahasa Arab di Kelas III SDIT Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta"

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi/tugas akhir saudari tersebut di atas dapat segera diujikan/dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 14 Februari 2019

Pembimbing Skripsi

Dr. Nur Hidayat, M.Ag.

NIP.19620407 199403 1 002

**SURAT PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nomor: B-704/Un.02/DT.00/PP.00.9/04/2019

Tugas Akhir dengan judul : Efektivitas Permainan *Puzzle* Kosakata Terhadap Kemampuan Menghafal *Mufradat* Bahasa Arab di Kelas III SDIT Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta.

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Puspita Nurjannah  
Nomor Induk Mahasiswa : 14480077  
Telah diujikan pada : 26 Februari 2019  
Nilai Ujian Tugas Akhir : 94 (A-)

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

**TIM MUNAQOSYAH**

Ketua Sidang

Dr. Nur Hidayat, M. Ag.

NIP.19620407 199403 1 002

Pengaji I

Pengaji II

  
Lailatu Rohmah, M. S. I.  
NIP. 19840519 200912 2 003  
Rohinah, S. Pd. I, M. A.  
NIP. 19800420 201101 2 004

Yogyakarta, 06 MAY 2019  
UIN Sunan Kalijaga  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
DEKAN

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

## MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُعَيْرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُعَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ

"Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri".<sup>1</sup>

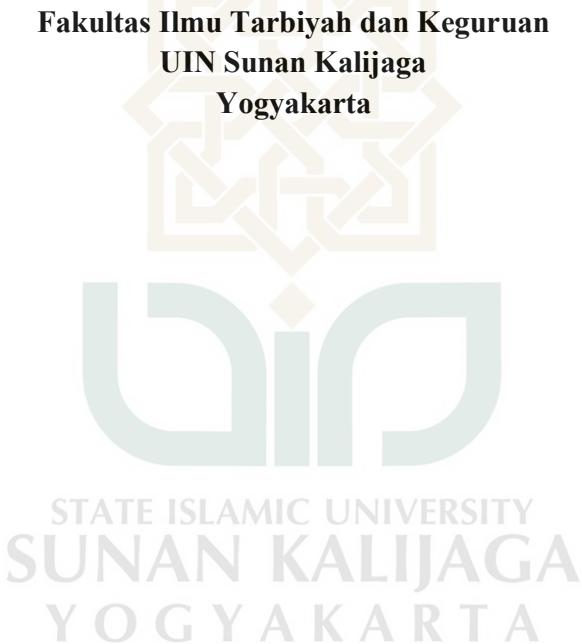


---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, "Al-qur'an dan Terjemahannya Special for Woman", (Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema, 2007), hlm. 250.

## **PERSEMBAHAN**

**Skripsi ini Penulis persembahkan Kepada:**  
**Almamater Tercinta**  
**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**  
**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**  
**UIN Sunan Kalijaga**  
**Yogyakarta**



## ABSTRAK

Puspita Nurjannah, "Efektivitas Permainan *Puzzle* Kosakata terhadap Kemampuan Menghafal *Mufradāt* Bahasa Arab di Kelas III SDIT Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta". *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2019.

Proses pembelajaran di SDIT Salsabila Al-Muthi'in dalam proses pembelajaran Bahasa Arab peserta didik masih cenderung hanya duduk mendengarkan, menirukan, dan mengerjakan tugas di buku saja. Peserta didik sebagian besar aktif bergerak dan berbicara, tetapi saat proses pembelajaran Bahasa Arab peserta didik terlihat kurang tertarik dan kurang antusias, sehingga terdapat banyak peserta didik yang sibuk bermain sendiri dan membuat kelas menjadi gaduh. Untuk itu, perlu diterapkan suatu hal baru yang dapat menarik perhatian dan antusias peserta didik tanpa mengesampingkan tujuan pembelajaran. Salah satu hal yang menarik dan disukai peserta didik yaitu bermain. Penulis tertarik untuk menerapkan permainan *puzzle* kosakata agar pembelajaran lebih efektif.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang dilakukan dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental*) dengan desain *the nonequivalent control group design*. Kedua kelas diberikan *pretest*, perlakuan, dan *posttest*. Data yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi data hasil *pretest* dan *posttest*. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila hasil rata-rata nilai gain yang dinormalisasi kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol.

Hasil penelitian antara lain: (1) Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata kemampuan menghafal *mufradāt* kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diterapkan permainan *puzzle* kosakata (2) Pembelajaran kelas eksperimen yang menggunakan permainan *puzzle* kosakata lebih efektif dari pada pembelajaran di kelas kontrol dan diinterpretasikan dalam kategori sedang. Dengan begitu, permainan *puzzle* kosakata ini dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran.

**Kata Kunci: Permainan *Puzzle* Kosakata, Pembelajaran *Mufradāt* Bahasa Arab, Kemampuan Menghafal *Mufradāt*.**

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَىٰ أُمُورِ الدُّنْيَا وَالدِّينِ。أَشْهَدُ أَنَّ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ  
وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّداً رَسُولُ اللَّهِ。اللَّهُمَّ صَلِّ وَسَلِّمْ عَلَىٰ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَىٰ آلِهِ وَصَحِّيهِ  
وَسَلِّمْ أَجْمَعِينَ。أَمَّا بَعْدُ.

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah yang telah memberi taufik, hidayah, dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam tercurah kepada nabi agung Muhammad SAW, keluarganya, serta semua orang yang meniti jalannya.

Selama penelitian skripsi ini tentunya kesulitan dan hambatan telah dihadapi penulis. Dalam mengatasinya penulis tidak mungkin dapat melakukannya sendiri tanpa bantuan orang lain. Atas bantuan yang telah diberikan selama penelitian skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ahmad Arifi, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf-stafnya, yang telah membantu penulis dalam menjalani studi program Sarjana Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
2. Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd, M.Pd selaku ketua Prodi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan penasehat akademik yang telah memberikan banyak masukan dan nasehat kepada penulis selama menjalani studi program Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
3. Dr. Nur Hidayat, M.Ag., selaku sekertaris Prodi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu,

mencurahkan pikiran, mengarahkan serta memberikan petunjuk dalam penelitian skripsi ini dengan penuh keikhlasan.

4. Bapak Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I., selaku validator instumen tes dan RPP.
5. Ibu Garnisanti, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDIT Salsabila Al Muthi'in yang telah mengizinkan penulis melaksanakan penelitian di SDIT Salsabila Al Muthi'in.
6. Ibu Sri Budiarti, S.Pd.I., selaku guru Bahasa Arab yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
7. Kedua orang tuaku tercinta Bapak Eko Budi Laksono dan Mamak Sumiyati yang selalu mencurahkan perhatian, doa, motivasi, dan kasih sayang dengan penuh keikhlasan.
8. Mas Saifudin Rusli, calon suami penulis yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan motivasi dengan penuh kasih dan sayang.
9. Teman-teman seperjuangan di PGMI angkatan 2014 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mengisi hari-hari perkuliahan dengan penuh kebersamaan dan guyup rukun.
10. Sahabat-sahabat penulis Rina, Mbak Yuli, Diah, Eka, Bella, serta teman-teman lainnya yang selalu setia menemani penulis mengarungi masa-masa perkuliahan.
11. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah memotivasi penulis dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini.

Penulis sangat menyadari, bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 15 Februari 2019

Penulis

Puspita Nurjannah  
NIM. 14480077

## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BERJILBAB .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xx</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xxi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xxii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	7
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
A. Landasan Teori .....	9
B. Penelitian Sebelumnya yang Relevan .....	24
C. Kerangka Pikir .....	28
D. Hipotesis Penelitian .....	29
<b>BAB III. METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
A. Jenis dan Desain Penelitian .....	30

B.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	32
C.	Populasi dan Sampel Penelitian .....	32
D.	Variabel Penelitian .....	33
E.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	34
	1. Teknik Pengumpulan Data .....	34
	2. Instrumen Pengumpulan Data .....	36
F.	Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	37
	1. Validitas .....	37
	2. Reliabilitas .....	41
G.	Teknik Analisis Data .....	43
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>49</b>	
A.	Deskripsi Data dan Pembahasan Perbedaan Kemampuan Menghafal <i>Mufradāt</i> dengan Menggunakan Permainan <i>Puzzle Kosakata</i> .....	49
	1. Deskripsi Data .....	49
	2. Perbedaan Kemampuan Menghafal <i>Mufradāt</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	61
	3. Pengujian Prasyarat Analisis .....	63
	4. Pengujian Hipotesis .....	66
B.	Data Penelitian dan Pembahasan Efektivitas Permainan <i>Puzzle Kosakata</i> Terhadap Kemampuan Menghafal <i>Mufradāt</i> .....	68
<b>BAB V. PENUTUP .....</b>	<b>71</b>	
A.	Simpulan .....	71
B.	Keterbatasan Penelitian .....	71
C.	Saran .....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>		

## **PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN**

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan 0543b/U/187, tanggal 22 Januari 1988.

### **A. Konsonan Tunggal**

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	ša'	š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka da Ha
د	Dal	D	Dal
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es

ش	Syin	Sy	Es da Ye
ص	ṣad	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	ṭa'	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa'	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wawu	W	We
هـ	ha'	H	Ha
ءـ	Hamzah	‘	Apostrof

ي	ya'	Y	Ye
---	-----	---	----

### B. Konsonan Rangkap Karena Syaddah ditulis rangkap

متعدين	Ditulis	muta‘aqqidin
عدة	Ditulis	‘iddah

### C. Ta' marbutah

1. Bila dimatikan ditulis h

هبة	Ditulis	Hibbah
جزية	Ditulis	Jizyah

(ketentuan ini tidak diperlakukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

Bila diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرامة الاولاء	Ditulis	karāmah al- auliyā'
---------------	---------	---------------------

2. Bila ta' marbutah hidup atau dengan harakat fathah, kasrah, dan dammah ditulis t.

زكاة الفطر	Ditulis	zakātul fitri
------------	---------	---------------

## D. Vokal Pendek

—	Kasrah	Ditulis	I
˘	Fathah	ditulis	a
˙	Dammah	ditulis	u

## E. Vokal Panjang

fathah + alif جاهليه	Ditulis ditulis ditulis ditulis ditulis	Ā jāhiliyyah ā yas‘ā ī karīm
fathah + ya' mati يسعى	ditulis	
kasrah + ya' mati كريم	ditulis	
ḍammah + wawu mati فروض	ditulis ditulis	ū furūd

## F. Vokal Rangkap

Fathah + ya' mati پينکم	Ditulis ditulis ditulis	Ai bainakum
Fathah + wawu mati قول	ditulis	au qaulun

## G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

أَنْتُمْ	Ditulis	a'antum
أَعْدَتْ	ditulis	u'idat
لَا نَشْكُرْتُمْ	ditulis	la'in syakartum

## H. Kata Sandang Alif + Lam

- a. Bila diikuti Huruf Qomariyah

القرآن	Ditulis	al-Qur'an
القياس	Ditulis	al-Qiyās

- b. Bila diikuti Huruf Syamsiyah ditulis dengan menggandakan huruf Syamsiyah yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf l (*el*)-nya.

السماء	Ditulis	as-Samā'
الشمس	Ditulis	al-asy-Syams

## I. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

ذوِي الفروض	Ditulis	żawī al-furūd
اَهْل السُّنَّة	Ditulis	ahl as-sunnah

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel II.1</b>	Kriteria Efektivitas Pembelajaran .....	23
<b>Tabel III.1</b>	Rencana Pelaksanaan Penelitian .....	32
<b>Tabel III.2</b>	Sampel Penelitian di SDIT Salsabila Al Muthi'in ..	33
<b>Tabel III.3</b>	Klasifikasi Koefisien <i>Product Moment</i> .....	39
<b>Tabel III.4</b>	Nilai-nilai <i>r Product Moment</i> .....	40
<b>Tabel III.5</b>	Interpretasi Reliabilitas .....	42
<b>Tabel III.6</b>	Klasifikasi <i>N-Gain</i> .....	48
<b>Tabel IV.1</b>	Hasil Uji Validitas Instrumen.....	50
<b>Tabel IV.2</b>	Hasil Uji Reliabilitas <i>Alfa Cronbach</i> .....	52
<b>Tabel IV.3</b>	Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	52
<b>Tabel IV.4</b>	Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	59
<b>Tabel IV.5</b>	Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	60
<b>Tabel IV.6</b>	Hasil <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	61
<b>Tabel IV.7</b>	Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> .....	64
<b>Tabel IV.8</b>	Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> .....	64
<b>Tabel IV.9</b>	Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> .....	65
<b>Tabel IV.10</b>	Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> .....	66
<b>Tabel IV.11</b>	Uji <i>Independent Sample T Test Pretest</i> .....	67
<b>Tabel IV.12</b>	Uji <i>Independent Sample T Test Posttest</i> .....	67
<b>Tabel IV.13</b>	Hasil Uji <i>N-gain</i> Kemampuan Menghafal <i>Mufradat</i> Peserta didik .....	69

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## **DAFTAR GAMBAR**

<b>Gambar II.1</b>	<i>Puzzle Kosakata</i>	.....	22
<b>Gambar IV.1</b>	<i>Peningkatan Pretest dan Posttest</i>	.....	62



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran I</b>	Output Uji Validitas Butir Soal .....	77
<b>Lampiran II</b>	Output Reliabilitas Instrumen Tes .....	80
<b>Lampiran III</b>	Output Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> .....	81
<b>Lampiran IV</b>	Output Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> .....	82
<b>Lampiran V</b>	Output Homogenitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	83
<b>Lampiran VI</b>	Output Uji T Data <i>Pretest</i> .....	84
<b>Lampiran VII</b>	Output Uji T Data <i>Posttest</i> .....	85
<b>Lampiran VIII</b>	Foto Kegiatan .....	86
<b>Lampiran IX</b>	Validasi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	90
<b>Lampiran X</b>	Validasi RPP .....	99
<b>Lampiran XI</b>	Daftar Nilai PTS Kelas III SDIT Salsabila Al-Muthi'in .....	118
<b>Lampiran XII</b>	Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	119
<b>Lampiran XIII</b>	Bukti Seminar Proposal .....	120
<b>Lampiran XIV</b>	Surat Penunjukan Pembimbing Skripsi .....	121
<b>Lampiran XV</b>	Kartu Bimbingan Skripsi .....	122
<b>Lampiran XVI</b>	Surat Permohonan Izin Penelitian.....	123
<b>Lampiran XVII</b>	Sertifikat OPAK.....	124
<b>Lampiran XVIII</b>	Sertifikat Magang II.....	125
<b>Lampiran XIX</b>	Sertifikat Magang III .....	126
<b>Lampiran XX</b>	Sertifikat TOEFL .....	127
<b>Lampiran XXI</b>	Sertifikat IKLA .....	128
<b>Lampiran XXII</b>	Sertifikat ICT .....	129
<b>Lampiran XXIII</b>	Daftar Riwayat Hidup .....	130

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia bertujuan mengembangkan dan menggali semua potensi serta kecerdasan yang dimiliki peserta didik. Hal ini sesuai UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 1 butir 1, pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan dapat diperoleh dari beberapa sumber, antara lain yaitu keluarga, lingkungan sekitar, dan melalui sekolah. Pendidikan yang dilaksanakan melalui jalur sekolah merupakan pendidikan formal.

Dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan, salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada pendidikan dasar adalah pelajaran bahasa. Bahasa yang dimaksud mencakup bahasa Indonesia, bahasa daerah, dan bahasa asing. Bahasa Arab sebagai salah satu bahasa asing pengantar untuk memahami ajaran Islam menjadi salah satu mata pelajaran yang penting diajarkan pada tingkat pendidikan dasar Islam. Dengan Bahasa Arab, ajaran Islam dapat dipahami secara benar dan mendalam dari sumber utamanya, yaitu Alquran dan Hadis serta literatur-literatur pendukungnya yang berbahasa Arab seperti Kitab Tafsir dan Syarah Hadis.<sup>2</sup>

Adapun pembelajaran merupakan upaya untuk mengarahkan peserta didik ke dalam proses belajar, sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang

---

<sup>2</sup> Menteri Agama Republik Indonesia, Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah, *Keputusan Menteri Agama RI, No 165 tahun 2014*.

diharapkan.<sup>3</sup> Dalam pembelajaran Bahasa Arab di madrasah, peserta didik dipersiapkan untuk pencapaian kompetensi dasar berbahasa, yang mencakup empat keterampilan berbahasa yang diajarkan secara integral, yaitu menyimak (*mahārah al-istimā'*), berbicara (*mahārah al-kalām*), membaca (*mahārah al-qirā'ah*), dan menulis (*mahārah al-kitābah*).<sup>4</sup> Dalam penguasaan keempat keterampilan bahasa tersebut, sebagian ahli bahasa berasumsi bahwa tingkat kemampuan kebahasaan seseorang dipengaruhi oleh penguasaan seseorang terhadap arti kosakata (*ma'na al-mufradāt*).<sup>5</sup> Pendapat lain juga menyatakan bahwa perkembangan kebahasaan seseorang dapat terlihat melalui penguasaannya dalam mengungkapkan hal-hal yang tersirat dalam benaknya secara spontanitas. Hal tersebut akan mustahil tanpa adanya perbendaharaan kata (*mufradāt*) yang mendukung.<sup>6</sup>

Selanjutnya, untuk mencapai keberhasilan pendidikan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, maka komponen dalam pembelajaran yang meliputi tujuan, bahan ajar, kegiatan belajar mengajar, metode, alat, sumber belajar, dan evaluasi harus saling berkaitan satu sama lain.<sup>7</sup> Proses pembelajaran seharusnya dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.<sup>8</sup> Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun

---

<sup>3</sup> Syamsuddin Asyrofi, *Model, Strategi, dan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Aura Pustaka: Yogyakarta, 2014), hlm. 68.

<sup>4</sup> Menteri Agama Republik Indonesia, Kurikulum 2013 Mata ... .

<sup>5</sup> Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang: UIN Maliki Press, 2011), hlm. 2.

<sup>6</sup> Taufik, *Pembelajaran Bahasa Arab MI cet-4*, (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2016), hlm. 50.

<sup>7</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zein, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), hlm. 48.

<sup>8</sup> Dananjaya Utomo, *Media Pembelajaran Aktif*, (Bandung: Nuansa, 2010), hlm. 23.

sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.<sup>9</sup>

Berkaitan dengan proses pembelajaran, Hisyam Zaini mengemukakan bahwa untuk dapat membantu peserta didik dalam belajar secara maksimal, maka kesenangan dalam belajar sebisa mungkin diperhatikan. Variasi strategi pembelajaran yang disinergikan dengan berbagai modifikasi dan permainan pembelajaran Bahasa Arab sangatlah penting untuk menyentuh jiwa kemandirian peserta didik dan sebagai alternatif untuk menghilangkan kejemuhan dalam belajar.<sup>10</sup>

Selaras dengan pernyataan di atas, Khailullah menyatakan bahwa kegiatan belajar mengajar akan efektif dan efisien apabila dalam kegiatannya disertai dengan penggunaan media sebagai alat pembelajaran. Media pembelajaran dalam hal ini perlu digunakan. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar ialah permainan. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian.<sup>11</sup>

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian di kelas III A dan III B serta wawancara dengan Ibu Sri Budiarti selaku guru mata pelajaran Bahasa Arab di SDIT Salsabila Al-Muthi'in, dalam pembelajaran Bahasa Arab ternyata belum variatif. Guru hanya terpaku pada buku paket, dan terkadang menggunakan gambar yang ditempel di papan tulis saja. Peserta didik masih cenderung hanya duduk mendengarkan, menirukan, mencatat, dan mengerjakan tugas di buku saja. Peserta didik di kelas III ini sebagian besar sangat aktif bergerak dan berbicara. Peserta didik dapat memperhatikan pembelajaran hanya selama beberapa

---

<sup>9</sup> Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 7.

<sup>10</sup> Syamsuddin Asyrofi, *Model, Strategi, & Pemainan* ...., hlm. 153.

<sup>11</sup> M. Khailullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo), hlm. 25.

menit pertama saja. Selang beberapa menit kemudian peserta didik mulai berjalan-jalan dan bermain-main dengan temannya. Peserta didik terlihat kurang tertarik dan kurang antusias, sehingga terdapat banyak peserta didik yang sibuk bermain dengan temannya, dan membuat kelas menjadi gaduh.<sup>12</sup> Selain itu, Ibu Sri Budiarti juga menyatakan bahwa anak-anak masih sering lupa-lupa dengan *mufradāt* yang dipelajari, dan hasil yang didapatkan dari nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) sebagian besar sudah terlihat cukup baik, akan tetapi masih terdapat 20% lebih peserta didik yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).<sup>13</sup>

Berkaitan dengan masalah di atas, maka perlu diterapkan hal baru yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran lebih variatif. Salah satu yang dapat diterapkan yaitu dengan melakukan permainan (bermain). Permainan yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran bahasa asing, dalam konteks ini Bahasa Arab, salah satunya adalah permainan *puzzle* kosakata. Permainan *puzzle* kosakata ini dapat digunakan untuk mempelajari kembali gramatika, kebudayaan, konten, atau kosakata secara umum.<sup>14</sup> Tujuan permainan *puzzle* kosakata adalah agar peserta didik mengingat kembali kosakata dan mencocokkan kosakata dalam bahasa Indonesia dengan padanannya dalam bahasa sasaran dengan memainkan *puzzle*. *Puzzle* kosakata merupakan sarana yang sangat bermanfaat untuk mempelajari kembali kosakata, gramatika, kebudayaan, dan topik berdasarkan konten.<sup>15</sup> Selain itu, Dewi juga menyebutkan bahwa

---

<sup>12</sup> Observasi Proses Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Arab di ruang Kelas III A dan III B SDIT Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta, Tanggal 21 September 2018.

<sup>13</sup> Wawancara dengan Sri Budiarti, Guru Bahasa Arab, di ruang kelas III B SDIT Salsabila al-Muthi'in Yogyakarta, tanggal 21 September 2018.

<sup>14</sup> Amy Buttner, *Aktivitas, Permainan, dan Strategi Penilaian untuk Kelas Bahasa Asing*, Diterj. oleh: Yovita Hardiwati, (Jakarta Barat: PT Indeks Puri Media, 2013), hlm. 173.

<sup>15</sup> *Ibid*, hlm. 173-174.

permainan *puzzle* dapat merangsang kreativitas peserta didik. Bermain dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir dan bertindak imajinatif serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas peserta didik. Proses kemerdekaan anak akan memberikan kemampuan lebih pada peserta didik untuk mengembangkan pikirannya mendapatkan kesenangan dan kemenangan dari bentuk permainan tersebut.<sup>16</sup> Dengan demikian diharapkan permainan *puzzle* kosakata ini dapat menghilangkan kejemuhan di dalam kelas sehingga peserta didik dapat belajar dengan senang, serta menjadi alternatif penunjang dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa *mufradāt* sangat penting untuk dikuasai sebagai dasar untuk memahami bahasa Arab. Akan tetapi, dalam proses pembelajarannya ternyata belum variatif sehingga peserta didik kurang antusias untuk belajar. Untuk itu, penulis tertarik untuk menawarkan hal baru yaitu dengan menerapkan permainan *puzzle* kosakata dan mengetahui efektivitas dari permainan *puzzle* kosakata tersebut.



---

<sup>16</sup> Rosmalia Dewi, "Penggunaan Media Permainan *Puzzle* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XI.IIA.3 dalam Penguasaan Kosakata Membaca Teks *Spoof* pada MAN Rukoh Banda Aceh", Jurnal Pendidikan Serambi Ilmu, Vol. 25, No. 2, Mei 2016, hlm. 199.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol dalam kemampuan menghafal *mufradāt* di kelas III SDIT Salsabila Al-Muthi'in setelah diterapkan permainan *puzzle* kosakata ?
2. Bagaimanakah efektivitas permainan *puzzle* kosakata terhadap kemampuan menghafal *mufradāt* di kelas III SDIT Salsabila Al-Muthi'in ?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### 1. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a) Mengetahui perbedaan hasil pembelajaran menghafal *mufradāt* dengan dan tanpa menggunakan permainan *puzzle* kosakata di kelas III SDIT Salsabila Al-Muthi'in.
- b) Mengetahui efektivitas permainan *puzzle* kosakata terhadap kemampuan menghafal *mufradāt* di kelas III SDIT Salsabila Al-Muthi'in

### 2. Kegunaan

Penulis berharap agar sekiranya hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi beberapa pihak :

- a) Manfaat teoritis, dapat menambah literatur bahan kepustakaan pengetahuan dan menambah khasanah keilmuan.
- b) Manfaat praktis
  - 1) Bagi guru, penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan berkaitan dengan pengajaran yang efektif.
  - 2) Bagi institusi, penelitian ini dapat menjadi sarana informasi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya dalam pembelajaran *mufradāt* Bahasa Arab.

- 3) Bagi penulis sendiri pada khususnya, semoga proses serta hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dan pembelajaran yang sangat berharga terutama untuk perkembangan keilmuan penelitian.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata kemampuan menghafal *mufradāt* kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diterapkan permainan *puzzle* kosakata.
2. Pembelajaran kelas eksperimen yang menggunakan permainan *puzzle* kosakata lebih efektif dari pada pembelajaran di kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari nilai *gain* ternormalisasi (*N-gain*) yang dihasilkan dari kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Keefektifan pembelajaran peserta didik pada kelas eksperimen yang ditunjukkan oleh rata-rata normalisasi *gain* sebesar 0,38 (diinterpretasikan dalam kategori sedang). Adapun kelas kontrol hasil perhitungan *n-gain* yang dicapai adalah 0,27 (diinterpretasikan dalam kategori rendah).

#### B. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan, tetapi masih memiliki keterbatasan yaitu penggunaan permainan *puzzle* kosakata ini hanya ditujukan pada fokus pembelajaran Bahasa Arab materi nama-nama penyakit (أَسْمَاءُ الْأَمْرَاضِ) dan suasana kebum (حَالَةُ الْحَدِيقَةِ).

#### C. Saran

Penggunaan permainan *puzzle* kosakata dapat dijadikan sebagai alternatif bagi guru untuk mengatasi kejemuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, permainan *puzzle* kosakata dapat meningkatkan keaktifan, kemandirian, dan kreativitas, karena dengan permainan *puzzle* kosakata peserta didik menjadi antusias, aktif dan senang selama mengikuti proses pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anam, Rif'at Shofwatu. "Efektivitas dan Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiiri pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar", Jurnal Mimbar Sekolah Dasar, Vol 2 (1) 2015.
- Arifin, Zainal. *Penelitian Pendidikan, metode dan paradigma baru*, cet-2. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2012.
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, cet-6*. Jakarta: Bumi Aksara. 2006.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 2013.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran, cet-16*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada. 2013.
- Asyrofi, Syamsuddin. *Model, Strategi, & Pemainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aura Pustaka. 2014.
- Buttner, Amy. *Aktivitas, Permainan, dan Strategi Penilaian untuk Kelas Bahasa Asing*. Diterj. oleh: Yovita Hardiwati. Jakarta Barat: PT Indeks Permata Puri Media. 2013.
- C. Trihendaradi, *Langkah Mudah Menguasai SPSS 15*. Yogyakarta: CV. Andi Offset. 2007.
- Departemen Agama RI. *Al-qur'an dan Terjemahannya Special for Woman*. Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema. 2007.
- Dewi, Rosmalia. "Penggunaan Media Permainan *Puzzle* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XI.IA.3 dalam Penguasaan

Kosakata Membaca Teks *Spoof* pada MAN Rukoh Banda Aceh”, Jurnal Pendidikan Serambi Ilmu, Vol. 25, No. 2, Mei 2016.

Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif & Kualitatif, cet-7.* Jakarta: Rajawali Press. 2013.

Ferlinna, Vera Sherli. “Efektivitas Penggunaan Media Gambar Diam dalam Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Ma’arif Mandiraja Banjarnegara Jawa Tengah Tahun Ajaran 2014/2015”, *Skripsi*, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014.

Hamid, Abdul. *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab untuk Studi Islam.* Malang: UIN Maliki Press. 2011.

Haryoko, Sapto, “Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran”, *Jurnal Edukasi@Elektro*, Vol. 5, No. 1, Maret 2019.

Hikmah, Indana Zulfi Nurul. “Efektivitas Media Permainan Edukatif Bahasa Arab Tipe “*Tusuk Gramatika*” dalam Pembelajaran *Qawaид* di Kelas XI MAN 4 Bantul Tahun Ajaran 2017/2018”, *Skripsi*, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018.

Khailullah, M., *Media Pembelajaran Bahasa Arab.* Yogyakarta: Aswaja Pressindo, tt.

Khailullah, M., “Permainan Teka-Teki Silang sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab (*Mufradāt* )”, *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 37, No. 1, Januari-Juni 2012.

Kosim, Nanang. *Strategi dan Metodologi Pengajaran Bahasa Arab.* Bandung: Arfino Raya. 2016.

Kustandi, Cecep. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia. 2011.

Machali, Imam. *Statistik Itu Mudah Menggunakan SPSS Sebagai Alat Bantu Statistik*. Yogyakarta: Lembaga Ladang Kata. 2015.

Machali, Imam. *Statistik itu Mudah Menggunakan SPSS Sebagai Alat Bantu Statistik*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga. 2017.

Machmudah, Umi; Rosyidi, Abdul Wahab. *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press. 2008.

Menteri Agama Republik Indonesia, Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah, *Keputusan Menteri Agama RI, No 165 tahun 2014*.

Mulyono. *Strategi Pembelajaran*. Malang: UIN-Maliki Press. 2011.

Muna, Wa. “Kartu Permainan: Media Pembelajaran Bahasa Arab Konstektual”, *Jurnal Al-Ta’dib*, Vol. 7, No. 1, Januari – Juni 2014.

Mustofa, Syaiful. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN Maliki Press. 2011.

Mustofa, Zaenal. *Mengurai Variabel Hingga Instrumen*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2009.

Mutholib, Abdul. “Lu’batul Qamus: Cara Unik Memperkaya Mufradāt”, *Arabia*, Vol. 7, No. 1, Januari-Juni 2015

Nugraheni, Yekti. “Efektivitas Metode Talking Stick dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di Kelas VII MTs Negeri 4 Sleman Yogyakarta (studi eksperimen)”,

*Skripsi*, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017.

Nurgiyantoro, Burhan; Gunawan; Marzuki. *Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. 2015.

Prasetyo, Bambang; Jannah, Lina Miftahul. *Metode Penelitian Kuantitatif cet-8*. Jakarta: Rajawali Press. 2013.

Saputra, Risuli. “Efektivitas Permainan Motivational dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Negeri Yogyakarta I”, *Skripsi*, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014.

Siregar, Syofian. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Bumi Aksara. 2017.

Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset. 2009.

Sugiyono. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta. 2007.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2014.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2011.

Suhandi, Andi; Sinaga, Parulian; Kaniawati, Ida; Suhendi, Endi. “Efektivitas Pemanfaatan Media Simulasi Virtual pada Pendekatan Pembelajaran Konseptual Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Meminimalkan Miskonsepsi”, *Jurnal Pengajaran MIPA*, Vol. 13, No. 1, April 2019.

- Suharsaputra, Uhar. *Metode Penelitian: kuantitatif, kualitatif, dan tindakan*. Bandung: PT Refika Aditama. 2012.
- Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan: kompetensi dan praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara. 2009.
- Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2009.
- Sundayana, Rostina. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2014.
- Supranto. *The Power Of Statistik: Untuk Pemecahan Masalah*. Jakarta: Salemba Empat. 2009.
- Suryabrata, Sumadi. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: PT. Grafindo Persada. 1993.
- Suryastini, Luh Ayu; Wirya, I Nyoman; Ujianti, Putu Rahayu ,“Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media *Puzzle* Huruf untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa pada Anak TK”, *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 2, No. 1, 2014
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar Cet. Ke-4*. Jakarta: Prenada Media Group. 2016.
- Taufik. *Pembelajaran Bahasa Arab MI* cet-4. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press. 2016.
- Tim Penyusun Kamus Pusat bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka. 2002.
- Uno, Hamzah. *Assessment Pembelajaran* cet-2. Jakarta: Bumi Aksara. 2012.
- Utomo, Dananjaya. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa. 2010.