

**PENGEMBANGAN *GAME* TEBAK GAMBAR SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS X SMK  
MA'ARIF AL-MUNAWWIR KRAPYAK YOGYAKARTA TAHUN  
AJARAN 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 (S.Pd.)

Disusun Oleh:

**FATIHA KHAIRUNNISA**  
**NIM: 15420045**

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

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fatiha Khairunnisa

NIM : 15420045

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, 13 Mei 2019

Yang menyatakan,



Fatiha Khairunnisa  
NIM. 15420045

## SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fatiha Khairunnisa

NIM : 15420045

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, atas pemakaian jilbab dalam ijazah Strata Satu saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan dengan penuh kesadaran Ridha Allah SWT.

Yogyakarta, 13 Mei 2019

Yang menyatakan,



Fatiha Khairunnisa  
NIM. 15420045



### SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

**Hal** : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir

**Lamp** : -

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

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

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

Nama : Fatiha Khairunnisa

NIM : 15420045

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Judul Skripsi : Pengembangan *Game* Tebak Gambar Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak 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 mengharap agar skripsi tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat diujikan/dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, Mei 2019

Pembimbing

**Dr. H. Maksudin, M.Ag.**

NIP. 19600716 199103 1 001



**PENGESAHAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR**

Nomor :B-162/Un.02/DT/PP.009/04/2019

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul: **PENGEMBANGAN *GAME* TEBAK GAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS X SMK MA'ARIF AL-MUNAWWIR KRAPYAK YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2018/2019.**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nama : Fatiha Khairunnisa

Nim : 15420045

Telah dimunaqasyahkan pada : 27 Mei 2019

Nilai Munaqasyah : A

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

**TIM MUNAQASYAH :**

Ketua Sidang

Dr. H. Maksudin, M.Ag  
NIP. 19600716 199103 1 001

Penguji I

Drs. Ahmad Rodli, M.Si  
NIP. 19590114 198803 1 001

Penguji II

Dr. Nasruddin, M.Si, M.Pd.  
NIP. 19820711 000000 1 301

Yogyakarta, 13 Juni 2019

UIN Sunan Kalijaga

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

DEKAN



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



### PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama : Fatiha Khairunnisa  
NIM : 15420045  
Semester : VIII  
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Judul skripsi/Tugas Akhir : PENGEMBANGAN GAME TEBAK GAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS X SMK MA'ARIF AL-MUNAWWIR KRAPYAK 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
			<i>Perbaiki semua catatan</i>

Tanggal selesai revisi:  
*13 Juni 2019*

Mengetahui :  
Pembimbing/Ketua Sidang

Dr H. Maksudin, M.Ag  
(setelah Revisi)

Tanggal Munaqasyah :  
Yogyakarta, 27 Mei 2019

Yang menyerahkan  
Pembimbing/Ketua Sidang

Dr H. Maksudin, M.Ag  
(setelah Munaqasyah)



**PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nama : Fatiha Khairunnisa  
NIM : 15420045  
Semester : VIII  
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Judul skripsi/Tugas Akhir : PENGEMBANGAN GAME TEBAK GAMBAR SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS X SMK  
MA'ARIF AL-MUNAWWIR KRAPYAK 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
			Berikan gambaran ttg standar pembelajaran bahasa Arab yg di ajarkan di - <del>SMK</del> SMK tersebut!

Tanggal selesai revisi :  
tk 17 Juni 2019

Mengetahui :  
Penguji I

  
Drs. H. Ahmad Rodli, M.S.I  
(setelah Revisi)

Tanggal Munaqasyah :  
Yogyakarta, 27 Mei 2019  
Yang menyerahkan  
Penguji I

  
Drs. H. Ahmad Rodli, M.S.I  
(setelah Munaqasyah)

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



**PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nama : Fatiha Khairunnisa  
NIM : 15420045  
Semester : VIII  
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Judul skripsi/Tugas Akhir : PENGEMBANGAN GAME TEBAK GAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS X SMK MA'ARIF AL-MUNAWWIR KRAPYAK YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2018/2019

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

No	Topik	Halaman	Uraian perbaikan
1.			Turunan masalah dan tujuan belum sesuai
2.			Instrumen pengumpulan data kurang jst.
3.			pengesahan dengan Matawaji buk-u. kelas X.
4.			Media yg paling cocok dgn kelas X.

Tanggal selesai revisi :  
yk 13 Juni 2019

Mengetahui :  
Penguji II,

Dr. Nasiruddin, M.Si, M.Pd  
(setelah Revisi)

Tanggal Munaqasyah :  
Yogyakarta, 27 Mei 2019

Yang menyerahkan  
Penguji II,

Dr. Nasiruddin, M.Si, M.Pd  
(setelah Munaqasyah)



## MOTTO

إِجْهَدْ وَلَا تَكُسلْ وَلَا تَكُ غَا فِلاَّ  
فَنَدَامَةُ الْعُقْبَى لِمَنْ يَتَكاسَلُ

Bersungguh-sungguhlah, jangan bermalas-malasan dan jangan pula lengah. Karena penyesalan itu bagi orang yang bermalas-malasan.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Putra Kapuas, “Mahfudzot Kelas 1 KMI Gontor Lengkap Beserta Artinya”<https://www.putrapuas.com/2017/11/mahfudzot-kelas-1-kmi-gontor-lengkap.html> diakses pada tanggal 04 Maret 2019.

HALAMAN PERSEMBAHAN

**KU PERSEMBAHKAN KARYA INI KEPADA:**

Almamaterku

Jurusan Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan taufik, hidayah, serta kenikmatan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan nabi Muhammad SAW berkat jasa beliau Islam menjadi agama *rahmatan lil alamain*.

Skripsi dengan judul “Pengembangan *Game* Tebak Gambar Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X SMK Ma’arif Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019”, penulis persembahkan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana strata satu (S.Pd). Pembuatan skripsi ini mendapat bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak/Ibu/Sdr:

1. Prof. Drs. K.H. Yudian Wahyudi, M.A., Ph.D, selaku rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Dr. Ahmad Arifi, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan pengarahan yang berguna selama saya menjadi mahasiswa.
3. Drs. Ahmad Rodli, M.S.I., selaku kepala Program Studi Pendidikan Bahasa Arab yang telah banyak member motivasi selama saya menempuh studi di PBA.
4. Drs. Dudung Hamdun, M.S.I., selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Arab serta Penasehat Akademik yang telah memberikan bimbingan, arahan dan dukungan yang berguna dalam keberhasilan penulis selama studi.
5. Dr. H. Maksudin, M.Ag., selaku pembimbing skripsi yang telah mencurahkan ketekunan dan kesabarannya dalam meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran

dalam memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.

6. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I. dan Nurul Huda, S.S., M.Pd.I., selaku dosen ahli materi dan media yang memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.
7. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah sabar membimbing saya selama ini.
8. Sarwanih, S.S. M.S.I., selaku kepala sekolah dan guru bahasa Arab SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di kelas X jurusan Otomotif SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta.
9. Segenap guru dan karyawan SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta.
10. Siswa-siswi kelas X jurusan Otomotif SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta yang telah bersedia menjadi sumber data yang baik dan membantu terlaksananya penelitian.
11. Ibu Nyai Khusnul Khotimah Warson, Gus Muhammad Fairuz Warson beserta keluarga, selaku pengasuh PP. Al-Munawwir Komplek Q Krapyak Yogyakarta
12. Bapak dan Ibu tercinta, Mas'udi dan Aspiyah, dan ketiga adik tersayang, Fahim, Farida dan Farhan.
13. Teman-teman Q6 khususnya 6C, mbak Zaki, mbak Listriyah, mbak Hanifah, dan dek Ulya serta teman-teman Madrasah Tahfidz Putri Anak-Anak yang telah memberi semangat kepada penulis.
14. Teman curhat dan keluh kesah penyusunan skripsi mbak Hani, mbak Hida, Amrik, mbak Ana, mbak Nurgi, mbak Fitri, mbak Dewi, dan mbak Aray.
15. Teman-teman PBA angkatan 2015 yang menemani perjuangan penulis dari awal kuliah hingga penyusunan skripsi ini.

Atas bantuan dan dukungan dari merekalah penulisan skripsi ini dapat diselesaikan. Penulis berdoa semoga semua bantuan, bimbingan, dukungan tersebut diterima sebagai amal baik oleh Allah SWT. Aamiin.

Yogyakarta, 2 Mei 2019

Penulis

Fatiha Khairunnisa

NIM.15420045

## ABSTRAK

Fatiha Khairunnisa. 15420045. *Pengembangan Game Tebak Gambar Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2019.

Latar belakang penelitian ini adalah siswa mengalami frustrasi karena harus mengingat kembali kosakata bahasa Arab. Hal ini disebabkan kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, muncullah ide untuk mengembangkan media *game* tebak gambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* tebak gambar bahasa Arab, mengetahui kelayakan *game* tebak gambar sebagai media pembelajaran, dan mengetahui penerapan *game* tebak gambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas X SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta. Penelitian ini adalah penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan menurut Brog dan Gall. Pengembangan media dalam penelitian ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dari dosen jurusan Pendidikan Bahasa Arab. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui kualitas media ialah angket. Penilaian media dilakukan oleh satu *peer reviewer* dan 32 siswa kelas X SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta. Analisis data yang digunakan untuk mengolah hasil validasi dari ahli media, ahli materi, *peer reviewer* dan siswa adalah presentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: validasi dari ahli media memperoleh penilaian kategori "Baik" dengan presentase sebesar 76,67%, angket ahli materi 93,85% yang berkategori "Sangat Baik", angket *peer reviewer* 90% yang berkategori "Sangat Baik", dan angket siswa 84,38% termasuk dalam respon "Positif". Selain itu terdapat peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil *pre test* (47) skala terbatas, (47) skala luas dan hasil *post test* (86) skala terbatas, (83) skala luas. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa *game* tebak gambar bahasa Arab layak digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab untuk siswa kelas X.

Kata Kunci: Pengembangan, Media *Game* Tebak Gambar, Kosakata Bahasa Arab

## تجريد

فاتحة خير النساء. ١٥٤٢٠٠٤٥. تطوير اللعبة التخمين الصورة كما وسيلة التعليم المفردات العربية للصف العاشر المدرسة الثانوية المهنية معارف المنور كراباك يوكياكرتا السنة الدراسية ٢٠١٨/٢٠١٩. البحث. يوكياكرتا : قسم تعليم اللغة العربية كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوكياكرتا. ٢٠١٩.

خلفية هذا البحث هو الطلاب يشعرون بالإحباط لأنه يجب ان نتذكر المفردات العربية. ويرجع ذلك إلى الافتقار إلى الابتكار في استخدام وسيلة التعليم. ولذلك ، جاءت فكرة لتطوير لعبة التخمين الصورة في تعلم المفردات العربية لطلاب.

وهدف هذا البحث لتطوير لعبة التخمين الصورة اللغة العربية ، معرفه مدي ملائمة لعبة التخمين الصورة كما وسيلة التعليم. و معرفه تطبيق لعبة التخمين الصورة في تعلم المفردات العربية للصف العاشر المدرسة الثانوية المهنية معارف المنور كراباك يوكياكرتا ٢٠١٩. هذا البحث بحث رعد (البحث والتطوير) بمنهج برغ و غلل. التصديق في التطوير الوسيلة في هذا البحث هو خبير بالأعلامى و المواد من كلية التعليم اللغة العربية. الأدوات المستخدمة ليعرف كيفية الوسيلة هي الإستبيان. تقييم الوسيلة التعليم يفعل الي المراجع الأقران و ٣٢ من طلاب للصف العاشر المدرسة الثانوية المهنية معارف المنور كراباك يوكياكرتا. و تحليل البيانات ان يطبق ليجهز نتائج التحقيق من تصديق الخبير بالأعلامى والموادى و المراجع الأقران و الطلاب هو النسبة المئوية.

ودلت النتائج على ان: التحقق من الخبير بالأعلامى يحصل على تقييم "جيد" بالنسبة المئوية ٧٦.٦٧ ٪ ، و الإستبيان من خبير بالموادى هو ٩٣.٨٥ ٪ بالتقييم "ممتاز" ، ومن مراجع الأقران بالنسبة المئوية ٩٠ ٪ بالتقييم "ممتاز" ، والإستبيان من الطلاب ٨٤.٣٨ ٪ بالتقييم "الاجابية". هناك زيادة في نتائج تعلم الطلاب يمكن ان ينظر اليها من نتائج اختبار الأول (٤٧) النطاق المحدود ، (٤٧) واسع النطاق ونتائج اختبار الأخير (٨٦) النطاق المحدود ، (٨٣) واسع النطاق. ودلت هذه النتائج ان لعبة لعبة التخمين الصورة اللغة العربية تستحق الاستخدام في التعليم المفردات العربية التعلم للصف العاشر.

الكلمات الرئيسية : التطوير ,وسيلة اللعبة التخمين الصورة ، المفردات العربي

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN BERJILBAB .....	iii
HALAMAN SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iv
HALAMAN SURAT PERSETUJUAN KONSULTAN .....	v
HALAMAN PENGESAHAN .....	vi
HALAMAN MOTTO .....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
ABSTRAK .....	xii
DAFTAR ISI .....	xiv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....	xvi
DAFTAR TABEL .....	xx
DAFTAR GAMBAR .....	xxii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxiii

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	6
D. Kajian Pustaka.....	7
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	11
F. Asumsi dan Batasan Pengembangan .....	12
G. Sistematika Pembahasan.....	13

### BAB II KAJIAN TEORI DAN METODE PENELITIAN

A. Landasan Teori.....	15
1. Pembelajaran Bahasa Asing .....	15
2. Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab .....	17
3. Media Pembelajaran.....	20
4. <i>Game</i> Tebak Gambar .....	21
B. Metode Penelitian.....	23
1. Jenis Penelitian .....	23
2. Tempat dan waktu Penelitian .....	24
3. Sumber Data .....	24
4. Prosedur Penelitian Pengembangan .....	25
5. Jenis Data .....	28
6. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	29

### BAB III GAMBARAN UMUM SMK MA'ARIF AL-MUNAWWIR KRAPYAK YOGYAKARTA

A. Letak Geografis .....	36
B. Sejarah Berdiri dan Perkembangan .....	37



C. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah.....	38
D. Struktur Organisasi.....	39
E. Keadaan Guru dan Karyawan.....	40
F. Jumlah dan Keadaan Siswa.....	42
G. Sarana dan Prasarana.....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian.....	46
1. Identifikasi Masalah.....	46
2. Desain Produk.....	47
3. Validasi Desain.....	57
4. Revisi Desain.....	62
5. Uji Coba Produk dan Hasilnya.....	66
6. Revisi Produk.....	74
7. Produksi Masal.....	75
B. Pembahasan.....	75
1. Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis <i>Game</i> Tebak Gambar.....	75
2. Respon dan Hasil Belajar Siswa.....	79
3. Analisis Data.....	82
4. Keterbatasan Penelitian.....	83
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN	
<i>CURRICULUM VITAE</i>	

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman transliterasi Arab-latin ini merujuk pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, tertanggal 22 Januari 1998 No: 158/1987 dan 0543b/U/1987.

### 1. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Bā	B	Be
ت	Tā	T	Te
ث	Šā'	Š	Es titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	Hā'	Ḥ	Ha titik di bawah
خ	Khā'	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet titik di atas
ر	Rā'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sīn	S	Es
ش	Syīn	Sy	Es dan ye
ص	Šād	Š	Es titik di bawah
ض	Dād	Ḍ	De titik di bawah
ط	Tā	Ṭ	Te titik di bawah
ظ	Zā'	Ẓ	Zet titik di bawah
ع	'Ayn	... '...	Koma terbalik (di atas)
غ	Gayn	G	Ge
ف	Fā'	F	Ef
ق	Qāf	Q	Qi
ك	Kāf	K	Ka
ل	Lām	L	El

م	Mīm	M	Em
ن	Nūn	N	En
و	Waw	W	We
ه	Hā'	H	Ha
ء	Hamzah	...'	Apostrof
ي	Yā	Y	Ye

## 2. Konsonan Rangkap (*Syaddah*)

*Syaddah* atau *asydid* yang di dalam sistem penelitian Arab dilambangkan dengan huruf dobel, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

Contoh: مُتَعَقِّدَيْنِ      ditulis      muta'qqidain

عِدَّة      ditulis      'iddah

## 3. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk Ta' marbutah ada dua macam yaitu:

a. Bila dimatikan, ditulis h:

Contoh: هِبَةٌ      ditulis      hibah

جِزْيَةٌ      ditulis      jizyah

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

b. Bila dihidupkan karena berangkaian dengan kata lain, ditulis t:

Contoh: نِعْمَةٌ مِنَ اللَّهِ      ditulis      ni'matullah

زكاة الفطر      ditulis      zakatul-fitri

#### 4. Vokal Pendek

◌ (fathah) ditulis a contoh ضَرَبَ      ditulis daraba

◌ (kasroh) ditulis i contoh فَهَمَ      ditulis fahima

◌ (dammah) ditulis u contoh كُتِبَ      ditulis kutiba

#### 5. Vokal Panjang

a. Fathah + alif, ditulis ā (garis di atas)

جاهلية      ditulis      jāhiliyyah

b. Fathah + alif maqṣūr, ditulis ā (garis di atas)

يسعي      ditulis      yas'ā

c. Kasrah+ ya mati, ditulis ī (garis di atas)

مجيد      ditulis      majīd

d. Dammah + waw mati, ditulis ū (dengan garis di atas)

فروض      ditulis      furūd

#### 6. Vokal Rangkap

a. Fathah + yāmati, ditulis ai

بينكم      ditulis      bainakum

b. Fathah + waw mati, ditulis au

قول      ditulis      qaul  
xxi

**7. Vokal-vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata, Dipisahkan dengan Apostrof**

انتم	ditulis	a'antum
اعدت	ditulis	u'iddat
لئنشكرتم	ditulis	la'insyakartum

**8. Kata sandang Alif + Lam**

a. Bila diikuti huruf qamariyah ditulis al-

القران	ditulis	al-Qurān
القياس	ditulis	al-Qiyās

b. Bila diikuti huruf syamsiyyah, ditulis dengan menggandengkan huruf syamsiyyah yang mengikutinya serta menghilangkan huruf <sup>l</sup>-nya

الشمس	ditulis	asy-syams
السماء	ditulis	as-samā'

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Aturan Pemberian Skor Instrumen Ahli .....	32
Tabel 2.2 Kategori Penilaian Produk .....	33
Tabel 2.3 Ketentuan Pemberian Skor Angket Respon Siswa .....	34
Tabel 2.4 Kategori Respon Positif-Negatif .....	34
Tabel 3.1 Data Guru dan Mata Pelajaran .....	40
Tabel 3.2 Daftar Tenaga Kependidikan .....	42
Tabel 3.3 Jumlah Siswa SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta .....	43
Tabel 3.4 Data RPU (Ruang Pembelajaran Umum) .....	43
Tabel 3.5 Data RP (Ruang Penunjang) .....	44
Tabel 3.6 Data Sarana Ruang Kelas .....	45
Tabel 4.1 Saran atau Masukan Ahli Media .....	58
Tabel 4.2 Data Hasil Penilaian Kualitas Produk Oleh Ahli Media .....	59
Tabel 4.3 Data Hasil Perhitungan Ahli Media .....	59
Tabel 4.4 Kategori Ahli Media.....	60
Tabel 4.5 Saran atau Masukan Ahli Materi.....	61
Tabel 4.6 Data Hasil Penilaian Kualitas Produk Oleh Ahli Materi.....	61
Tabel 4.7 Data Hasil Perhitungan Ahli Materi.....	62
Tabel 4.8 Kategori Ahli Materi .....	62
Tabel 4.9 Tabel Media Sebelum dan Sesudah Direvisi Ahli Media.....	63
Tabel 4.10 Tabel Media Sebelum dan Sesudah Direvisi Ahli Materi .....	65
Tabel 4.11 Daftar Kosakata Bahasa Arab Sebelum Direvisi .....	65
Tabel 4.12 Daftar Kosakata Bahasa Arab Sesudah Direvisi .....	64

Tabel 4.13 Nilai Rata-rata Uji Coba Skala Terbatas .....	68
Tabel 4.14 Nilai Uji Coba Skala Terbatas .....	68
Tabel 4.15 Hasil Respon Siswa dalam Uji Coba Lapangan Skala Terbatas .....	68
Tabel 4.16 Nilai <i>Peer Reviewer</i> Skala Terbatas .....	69
Tabel 4.17 Nilai Rata-rata Uji Coba Skala Luas .....	71
Tabel 4.18 Nilai Uji Coba Skala Luas .....	71
Tabel 4.19 Data Hasil Respon Siswa dalam Uji Coba Lapangan Skala Luas .....	72
Tabel 4.20 Nilai <i>Peer Reviewer</i> Skala Luas .....	73
Tabel 4.21 Hasil Angket Respon Siswa .....	80
Tabel 4.22 Hasil Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> .....	81
Tabel 4.23 Hasil <i>Peer Reviewer</i> .....	81
Gambar 2.1 Langkah-Langkah Penggunaan Metode <i>RnD</i> .....	25

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Materi Pengantar.....	50
Gambar 4.2 Materi Inti.....	52
Gambar 4.3 Materi Penutup .....	55
Gambar 4.4 <i>Cover</i> Belakang dan Depan.....	56
Gambar 4.5 Revisi Skala Terbatas Oleh <i>Peer Reviewer</i> .....	74



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Soal <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> .....	95
Lampiran II Instrumen Penilaian Ahli Media .....	98
Lampiran III Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	100
Lampiran IV Instrumen Penilaian <i>Peer Reviewer</i> .....	102
Lampiran V Instrumen Penilaian Respon Siswa .....	104
Lampiran VI Hasil Penilaian Angket Respon Siswa .....	106
Lampiran VII Surat-surat Penelitian.....	108
Lampiran VIII Sertifikat IKLA .....	109
Lampiran IX Sertifikat TOEFL .....	110
Lampiran X Sertifikat ICT .....	111
Lampiran XI Sertifikat Magang .....	112
Lampiran XII Sertifikat KKN .....	113
Lampiran XIII Sertifikat PKTQ .....	114

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Bahasa merupakan suatu alat komunikasi yang memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari pada tingkat satuan pendidikan di Indonesia. Salah satu tujuan pembelajaran bahasa Arab dari kurikulum 2013 adalah siswa dapat menguasai kompetensi dasar berbahasa yang mencakup empat keterampilan berbahasa yang diajarkan secara integral, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan ini harus mendapat perhatian khusus dalam proses pembelajaran agar siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Secara umum, tidak semua siswa dapat menguasai keempat keterampilan berbahasa tersebut dengan mudah. Keadaan tersebut dirasakan oleh siswa kelas X SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta. Salah satu penyebabnya adalah perbendaharaan kosakata bahasa Arab yang banyak. Mempelajari dan menguasai kosakata bahasa asing bukanlah suatu hal yang mudah. Pembelajaran kosakata biasanya diajarkan dengan cara pendidik menyajikan sederet kosakata, kemudian siswa mengingat dan menghafalkannya. Hal ini membuat siswa frustrasi karena harus mengingat kembali kosakata tersebut. Penguasaan kosakata dalam suatu bahasa sangat mempengaruhi kecakapan seseorang dalam berbahasa baik secara reseptif maupun produktif. Oleh karena itu pembelajaran kosakata bahasa Arab perlu mendapat perlakuan khusus.

SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta merupakan lembaga pendidikan dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD). Oleh karena itu, mata pelajaran bahasa Arab tidak termasuk dalam kurikulum KEMENDIKBUD. Bahasa Arab masuk dalam pelajaran pendidikan agama Islam (PAI). Sehingga, SMK ini membagi mata pelajaran PAI ke dalam beberapa sub, diantaranya yakni bahasa Arab. Sehingga pembelajaran bahasa Arab bukan merupakan pelajaran pokok dari KEMENDIKBUD. Oleh karena itu, materi pembelajaran bahasa Arab di SMK ini mengacu pada materi bahasa Arab KEMENAG. Tujuan utama pelajaran bahasa Arab di SMK ini yakni untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap ajaran Islam serta untuk menghindari berita *hoax* tentang isu agama. Banyak permasalahan pembelajaran bahasa Arab yang terjadi di SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak. Salah satunya yaitu susah nya siswa dalam memahami arti teks bahasa Arab. Jika siswa tidak dapat menguasai kosakata bahasa Arab, maka siswa itu tidak dapat memahaminya dengan baik dan benar. Selain itu latar belakang pendidikan siswa kelas X SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak yang beragam menjadikan tingkat pemahaman siswa berbeda-beda. Ada siswa yang bisa langsung memahami materi bahasa Arab dengan mudah. Ada juga siswa yang kesulitan dalam memahami materi bahasa Arab. Permasalahan tersebut menuntut guru untuk mengajar materi bahasa Arab kepada siswa X dalam kategori pemula atau standar rendah, agar semua siswa dapat menguasai materi yang disampaikan. Hal tersebut menuntut guru untuk bertindak kreatif dan inovatif dalam menyampaikan

pelajaran bahasa Arab. Salah satunya yakni menggunakan media dalam pembelajaran. SMK ini hanya menggunakan kamus sebagai media pembelajaran. Sehingga perlu adanya inovasi media pembelajaran bahasa Arab tertentu untuk mengatasi permasalahan yang terjadi.

Perkembangan dunia yang semakin modern ini selalu menantang dunia pendidikan untuk selalu menciptakan inovasi-inovasi baru dalam proses pembelajaran khususnya bahasa Arab. *Game* merupakan salah satu inovasi dalam proses pembelajaran. *Game* dapat dijadikan sebagai media dalam proses pembelajaran untuk memperoleh informasi, mengatasi kesulitan, dan memecahkan masalah. Permainan merupakan aktivitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan.<sup>1</sup> Melaksanakan suatu pembelajaran dengan aktivitas permainan adalah hal yang mungkin terjadi. *Game* dapat dijadikan sebagai sarana untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.<sup>2</sup> Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi semua orang dari anak-anak sampai dewasa. Seperti permainan menebak kata dalam acara *Komunikata* yang ditayangkan di salah satu TV swasta Indonesia, dimana pesertanya terdiri dari remaja sampai orang dewasa.

Peneliti akan menggunakan media grafis berupa gambar/foto untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang dimaksud yakni materi pembelajaran bahasa Arab. Pesan yang akan disampaikan

---

<sup>1</sup>Fathul Mujib dan Nailir Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*, (Yogyakarta: Divapress, 2013), hlm. 19.

<sup>2</sup> *ibid.*, hlm. 25.

dituangkan ke dalam simbol-simbol visual. Media grafis berfungsi untuk menyampaikan pesan secara efisien, menarik perhatian penerima pesan, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau bahkan diabaikan bila tidak digrafiskan. Media grafis merupakan media yang sederhana.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan adanya inovasi dalam mengembangkan sebuah media *game* untuk mengenalkan kosakata bahasa Arab menggunakan media grafis yang berupa gambar/foto. Permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah variasi, semangat, dan minat sebagian program pembelajaran serta meningkatkan pembelajaran. *Game* tebak gambar merupakan salah satu permainan yang pernah *trending* pada tahun 2017. *Game* tebak gambar merupakan suatu inovasi media pembelajaran untuk membantu siswa menguasai kosakata bahasa Arab secara efektif dan menyenangkan.

Peneliti akan mengadakan penelitian dengan mengembangkan *game* tebak gambar untuk siswa kelas X SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yakni terletak pada substansi dan penyajian media *game* tebak gambar. Gambar yang digunakan dalam penelitian ini tidak hanya menggunakan satu gambar untuk mengetahui makna dari kosakata bahasa Arab yang disediakan. Akan tetapi gambar yang disajikan terdiri dari rangkaian beberapa gambar dan huruf-huruf tertentu sehingga menunjukkan arti dari kosakata bahasa Arab yang dimaksud. SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta

merupakan sekolah yang tidak menggunakan *handphone* sebagai media dalam pembelajaran bahasa Arab, sehingga media *game* tebak gambar ini akan dibuat dalam bentuk buku. Oleh karena itu, penulis bermaksud untuk mengangkat judul Pengembangan *Game* Tebak Gambar Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, muncul permasalahan yang harus dipecahkan. Agar penelitian ini lebih terfokus dan mendalam kajiannya maka diperlukan batasan masalah dalam penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada permasalahan bagaimana merancang dan mengembangkan media *game* dengan teknik tebak gambar pada pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas X SMK Putra Al-Munawwir. Pembatasan masalah tersebut terkait pada masalah susahnya siswa mengingat arti kosakata bahasa Arab.

Mengacu dari pembatasan masalah tersebut, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep pengembangan *game* tebak gambar sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas X SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019?
2. Bagaimana desain *game* tebak gambar menjadi media yang layak digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas X SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019?

3. Bagaimana penerapan pengembangan *game* tebak gambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas X SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019?

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

Penelitian ini memiliki tujuan dan kegunaan sebagai berikut:

#### **1. Tujuan Penelitian**

- a. Mengetahui konsep pengembangan *game* tebak gambar sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas X SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019.
- b. Mengetahui desain *game* tebak gambar menjadi media yang layak digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas X SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019.
- c. Mengetahui penerapan pengembangan *game* tebak gambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas X SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019.

#### **2. Kegunaan Penelitian**

##### **a. Secara Teoritik**

Untuk menambah khazanah ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya bahasa Arab.

## **b. Secara Praktis**

### 1) Bagi Guru

Dapat menginovasi guru dalam pembuatan media pembelajaran bahasa Arab.

### 2) Bagi Siswa

Memberikan pilihan alternatif pada siswa untuk mempelajari bahasa Arab dengan mudah dan menyenangkan.

### 3) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang positif dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran bahasa Arab.

## **D. Kajian Pustaka**

Berdasarkan penelusuran yang penulis lakukan, belum ada penelitian yang secara khusus dan mendalam membahas tentang “Pengembangan *Game* Tebak Gambar Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X SMK Ma’arif Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019”. Namun penulis menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan penulis teliti, antara lain:

*Pertama*, Skripsi yang ditulis oleh Aisyam Mardliyyah pada tahun 2018 UIN Sunan Kalijaga yang berjudul *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MI Ma’arif Bego Sleman*



yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018.<sup>3</sup> Berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa respon siswa dalam uji coba lapangan secara keseluruhan memperoleh kategori penilaian “Positif” dengan presentase 89,58% serta adanya pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil nilai pre-test (49) kelompok terbatas, (41) kelompok luas dan hasil nilai post-test (90) kelompok terbatas. (89) kelompok luas. Persamaan penelitian ini terletak pada mata pelajaran bahasa Arab, akan tetapi perbedaan terletak pada jenis media permainan.

**Kedua**, Skripsi yang ditulis oleh Muhammad Zainul Musthofa pada tahun 2018 UIN Sunan Kalijaga yang berjudul *Pengembangan Media Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Bagi Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Salsabila 2 Klaseman Sleman Yogyakarta*.<sup>4</sup> Berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa media teka-teki silang bahasa Arab sebagai media belajar kosakata untuk siswa kelas 5 (lima) SDIT Salsabila 2 Klaseman Sleman Yogyakarta memiliki pengaruh positif. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan nilai atau hasil belajar siswa. Melalui uji coba terbatas diketahui bahwasannya dengan menggunakan media teka-teki silang terjadi hasil peningkatan belajar, yaitu 2,5 lebih tinggi secara rata-rata dibandingkan dengan tidak menggunakan media teka-teki silang atau

---

<sup>3</sup>Aisyam Mardiyah, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MI Ma’arif Bego Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018”, Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2018), t.d.

<sup>4</sup>Muhammad Zainul Musthofa, “Pengembangan Media Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Bagi Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Salsabila 2 Klaseman Sleman Yogyakarta”, Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2018), t.d.

pembelajaran menghafal kosakata yang biasanya digunakan oleh siswa. Persamaan penelitian ini terletak pada mata pelajaran kosakata bahasa Arab, akan tetapi perbedaan terletak pada jenis media permainan.

**Ketiga**, Skripsi yang ditulis oleh Siti Rohimah pada tahun 2014 UIN Sunan Kalijaga yang berjudul *Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MIN Patuk Sumberejo Gunungkidul Tahun Ajaran 2013-2014*.<sup>5</sup> Berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media komik memperoleh nilai keseluruhan dengan kategori baik sehingga komik tersebut layak digunakan sebagai solusi media belajar alternatif bagi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Persamaan penelitian ini terletak pada mata pelajaran bahasa Arab, akan tetapi perbedaan terletak pada jenis media permainan.

**Keempat**, Skripsi yang ditulis oleh Pratiwi Oktaviana pada tahun 2016 Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul *Pengembangan Game Tebak Gambar Bahasa Perancis Berbasis Android pada Keterampilan Menulis Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Prambanan Klaten*.<sup>6</sup> Berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa penilaian ahli materi, ahli media, guru bahasa Prancis dan tanggapan siswa diperoleh hasil rata-rata sebesar 82,3%. Hal itu menandakan bahwa media *Devinez Ces Images* dapat menarik perhatian siswa serta dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran bahasa Prancis

---

<sup>5</sup>Siti Rohmah, "Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MIN Patuk Sambirejo Gunungkidul Tahun Ajaran 2013-2014", Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2014), t.d.

<sup>6</sup>Pratiwi Oktaviana, "Pengembangan *Game* Tebak Gambar Bahasa Perancis Berbasis Android Pada Keterampilan Menulis Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Prambanan Klaten" Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis, <https://eprints.uny.ac.id/36280/1/SKRIPSI%20fix.pdf> diakses pada tanggal 7 Januari 2019 pukul 10:20 WIB,

khususnya pada materi *les articles, présenter quelqu'un, et les activités quotidiennes*. Media ini juga sangat praktis dan dapat digunakan secara mandiri oleh siswa. Persamaan penelitian ini terletak pada jenis media permainan. Perbedaan penelitian ini terletak pada jenis media yang dihasilkan. Media yang dihasilkan berupa aplikasi yang digunakan di android berbentuk *soft file*. Sedangkan penulis menghasilkan media yang berupa *hard file* yang menyerupai buku. Selain itu, gambar yang terdapat pada penelitian ini hanya berupa satu gambar untuk menjelaskan kosakata yang dimaksud, sedangkan penulis mengkombinasikan beberapa gambar untuk menjelaskan kosakata yang dimaksud.

**Kelima**, Jurnal yang ditulis oleh Sri Esti Setianingsih pada tahun 2013 Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul *Game Tebak Gambar Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV Menggunakan Macromedia Flash 8 (English Guessing Pictures Game For 4th Grade Elementary School Students)*.<sup>7</sup> Berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa hasil penilaian dalam penelitian ini didapat persentase kelayakan dari ahli media sebesar 85,75%, persentase dari ahli materi sebesar 86,25% yang keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian dari pengguna diperoleh persentase kelayakan sebesar 83,72% yang termasuk dalam kategori sangat layak. *Game* tebak gambar bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar kelas IV menggunakan *Macromedia Flash 8* dinyatakan layak untuk digunakan.

---

<sup>7</sup>Sri Esti Setianingsih, "Game Tebak Gambar Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV Menggunakan *Macromedia Flash 8 (English Guessing Pictures Game For 4th Grade Elementary School Students)*", *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika* 2013, <https://eprints.uny.ac.id/10558/1/Jurnal.pdf> diakses pada tanggal 7 Januari 2019 pukul 10:22 WIB

Persamaan penelitian ini terletak pada jenis media permainan. Perbedaan penelitian ini terletak pada jenis media yang dihasilkan. Media yang dihasilkan berupa aplikasi yang digunakan di android berbentuk *soft file*. Sedangkan penulis menghasilkan media yang berupa *hard file* yang menyerupai buku. Selain itu, gambar yang terdapat pada penelitian ini hanya berupa satu gambar untuk menjelaskan kosakata yang dimaksud, sedangkan penulis mengkombinasikan beberapa gambar untuk menjelaskan kosakata yang dimaksud.

Diantara semua karya tulis ilmiah di atas, penulis mencoba menjelaskan posisi yang dibahas dalam penelitian ini. Penulis membahas tentang pengembangan media tebak gambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.

#### **E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Pembuatan media *game* tebak gambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab yang penulis susun ini memiliki beberapa karakteristik yang dapat dibedakan dengan media *game* tebak gambar lainnya. Adapun spesifikasi dari *game* tebak gambar sebagai media pembelajaran bahasa Arab adalah:

1. Konten *game* tebak gambar sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab diambil dari materi pelajaran bahasa Arab kelas X semester genap sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
2. Kosakata yang terdapat dalam *game* tebak gambar terdiri dari 50 kosakata tentang kata benda.

3. *Game* tebak gambar sebagai media permainan edukasi ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran dengan tema yang berbeda.
4. Media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.
5. Gambar yang digunakan terdiri dari beberapa gambar yang disusun untuk menunjukkan arti kosakata bahasa Arab.

## **F. Asumsi dan Batasan Pengembangan**

### **1. Asumsi Pengembangan**

Sebagai salah satu faktor pendukung dalam sebuah penelitian ilmiah, diperlukan adanya asumsi-asumsi. Asumsi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Produk yang disusun oleh penulis berupa *game* tebak gambar yang disesuaikan obyek dan lokasi penelitian, terkait dengan media pembelajaran bahasa Arab pada kelas X SMK Ma'arif Al-Munawwir Krpyak Yogyakarta.
- b. Dosen pembimbing, ahli materi dan ahli media memiliki pemahaman yang sama tentang standar media pembelajaran bahasa Arab *game* tebak gambar yang baik serta memiliki pengetahuan dalam bidang bahasa Arab.

### **2. Batasan Pengembangan**

Adapun keterbatasan produk media *game* tebak gambar ini adalah:

- a. Adanya keterbatasan waktu dan dana penulis untuk melakukan sebuah penelitian, sehingga hanya materi tertentu saja yang dapat diteliti.

- b. Adanya keterbatasan obyek penelitian, yang dalam hal ini adalah SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta dengan jumlah populasi yang terbatas (hanya pada kelas X progam Otomotif).
- c. Peneliti hanya sampai pada tahap penghasilan produk media berupa *game* tebak gambar serta uji coba pemakaian.
- d. Peneliti tidak memasukkan kosakata kata kerja dalam *game* tebak gambar karena arti dari kata kerja bahasa Arab terkait dengan dimensi waktu.

#### **G. Sistematika Pembahasan**

Penelitian yang baik adalah penelitian yang ditulis secara rinci dan sistematis. Sistematika penulisan ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang isi skripsi secara keseluruhan. Oleh sebab itu penulis membagi sistematika penulisan menjadi tiga bagian, yaitu:

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

Bagian Isi, terdiri dari gambaran umum SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta dan pembahasan hasil penelitian mengenai pengembangan *game* tebak gambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas X SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019.

Bagian Penutup, berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran dari penulis. Di bagian terakhir dari skripsi ini terdapat daftar pustaka dan beberapa lampiran yang terkait dengan penelitian.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat peneliti sampaikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Media *game* tebak gambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas X SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta telah berhasil dikembangkan dengan prosedur penelitian pengembangan antara lain, tahap perencanaan yaitu mengumpulkan materi yang berkaitan dengan tema *هواية الطلاب والمعرض* dan *المهنة والحياة* kelas X. Selanjutnya tahap membuat desain yaitu peneliti membuat desain media *game* tebak gambar yang terdiri dari materi pengantar, materi inti dan materi penutup. Kemudian tahap pengembangan. Tahap ini dilakukan dengan cara memasukkan materi yang sudah disiapkan melalui aplikasi *PicsArt*, *PhotoScape*, dan *CorelDraw X4*. Setelah semua materi selesai dibuat langkah selanjutnya yakni dicetak dan divalidasi oleh ahli media, materi dan *peer reviewer*. Media yang sudah divalidasi, kemudian direvisi sesuai saran. Tahap selanjutnya adalah penerapan media dalam skala terbatas dan skala luas. Tahap akhir adalah memperbaiki media dari hasil penerapan, kemudian menyebarkan media yang telah dibuat atau penyebaran produk.
2. Validasi kelayakan media *game* tebak gambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab materi *هواية الطلاب والمعرض* dan *المهنة والحياة* dilakukan oleh dosen ahli media, dosen ahli materi dan *peer reviewer*. Hasil



penilaian yang diperoleh dari dosen ahli media sebesar 76,67% dalam kategori “Baik” untuk diujicobakan. Dosen ahli materi memberikan penilaian sebesar 93,85% dalam kategori “Sangat Baik” untuk diujicobakan. Penilaian kualitas media oleh *peer reviewer* sebesar 90% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu para siswa juga ikut berpartisipasi dalam menilai kelayakan media game tebak gambar bahasa Arab. Sebanyak 32 siswa yang mengisi angket diperoleh hasil presentase 84,38%. yang termasuk dalam respon “Positif” untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Terdapat pengaruh media terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil *pre test* (47) skala terbatas, (47) skala luas dan hasil *post test* (86) skala terbatas, (83) skala luas.

3. Media ini dapat digunakan pada siswa kelas X semester genap. Penerapan media ini dilakukan dengan cara, guru memerintahkan siswa mencari arti mufradat yang belum diketahui melalui media *game* tebak gambar melalui pembagian kelompok. Sebelum siswa mulai menggunakan media, peneliti menjelaskan tata cara penggunaan media *game* tebak gambar. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 4 sampai 5 siswa. Siswa berkumpul sesuai kelompoknya masing-masing. Guru membagikan media *game* tebak gambar pada setiap kelompok. Guru menugaskan kepada setiap kelompok untuk menjawab 25 kosakata bahasa Arab dari 50 kosakata bahasa Arab yang terdapat dalam *game* tebak gambar. Pemenang dari *game* tebak gambar ini adalah

siswa yang paling cepat dan banyak menjawab *game* tebak gambar dengan benar dan tepat.

## **B. Saran**

Berkaitan dengan pengembangan media *game* tebak gambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas X semester genap, peneliti mengajukan beberapa saran yaitu:

1. Produk berupa *game* tebak gambar bahasa Arab dapat digunakan sebagai suplemen penunjang dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.
2. Produk berupa *game* tebak gambar bahasa Arab ini dapat disebarluaskan secara luas atau ditawarkan kepada penerbit sekaligus dapat diimplementasikan di madrasah/sekolah bahkan secara umum.
3. Materi yang ada perlu dikembangkan lebih lanjut dengan penambahan materi baru yang relevan sesuai kurikulum yang ada.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013.
- Bisri Mustofa dan M. Abdul Hamid, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN Maliki Press, 2012.
- Danajaya, Utomo, *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia, 2013.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Muhajir, *Arah Baru Pengajaran Bahasa Arab Filsafat Bahasa, Metode dan Pengembangan Kurikulum*, Yogyakarta: FITK UIN Sunan Kalijaga, 2017.
- Mujib, Fathul, *Rekonstruksi Pendidikan Bahasa Arab dari Pendekatan Konvensional ke Integratif Humanis*, Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi, 2010.
- Mujib, Fathul dan Nailir Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*, Yogyakarta: Divapress, 2013.
- Mustofa, Syaiful, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN Maliki Press, 2011
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012.
- Sadiman, Arief S, et. al., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014.
- Sofia, Edina T, *Bermain Game di Sekolah*, Jakarta: PT Indeks, 2014.
- Sugiyono, *Metode Penelitian pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2018.
- Widyoko, Eko Saputro, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018.

## Skripsi

Amanah, Zakiyatul, “Eksperimentasi Media Pembelajaran Pop-Up dalam Peningkatan Pemahaman Mufradat di MTsN 1 Bantul Tahun Ajaran 2017/2018”, *Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2018).

Mardiyah, Aisyam, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MI Ma’arif Bego Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018”, *Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2018.

Musthofa, Muhammad Zainul, “Pengembangan Media Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Bagi Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Salsabila 2 Klaseman Sleman Yogyakarta”, *Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2018.

Rohmah, Siti, “Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MIN Patuk Sambirejo Gunungkidul Tahun Ajaran 2013-2014”, *Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2014).

## Internet

Oktaviana, Pratiwi, “Pengembangan *Game* Tebak Gambar Bahasa Perancis Berbasis Android Pada Keterampilan Menulis Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Prambanan Klaten” *Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis*, <https://eprints.uny.ac.id/36280/1/SKRIPSI%20fix.pdf> diakses pada tanggal 7 Januari 2019 pukul 10:20 WIB.

Putra Kapuas, “Mahfudzot Kelas 1 KMI Gontor Lengkap Beserta Artinya”<https://www.putrakapuas.com/2017/11/mahfudzot-kelas-1-kmi-gontor-lengkap.html> diakses pada tanggal 04 Maret 2019.

Sri Esti Setianingsih, “Game Tebak Gambar Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV Menggunakan Macromedia Flash 8 (English Guessing Pictures Game For 4th Grade Elementary School Students)”, *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika*,

*<https://eprints.uny.ac.id/10558/1/Jurnal.pdf>* diakses pada tanggal 7 Januari 2019 pukul 10:22 WIB.

### **Dokumentasi**

Laporan Tahunan Sekolah/Madrasah di Lingkungan PW Ma'arif NU DIY  
Tahun 2018 SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta

Surat Keputusan Kepala SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak tentang  
penunjukan dan penetapan staf/pengelola SMK Ma'arif Al-  
Munawwir Krapyak Yogyakarta

Tahun 2019

## **Catatan Lapangan 1**

Hari/Tanggal : Senin, 08 April 2019

Kelas : X Jurusan Otomotif

Jam : 12.00 – 13.30

Jumlah Siswa : 5

Pada hari Senin, peneliti menuju kelas X jurusan Otomotif untuk melakukan penelitian skala terbatas. Setelah sampai di kelas X Otomotif, penulis mulai melaksanakan penelitian yang diawali dengan pengenalan dan menyampaikan tujuan penelitian. Setelah itu peneliti memberikan soal *pre test* kepada siswa. Setelah menyelesaikan soal *pre test*, siswa melakukan kegiatan belajar bahasa Arab materi kosakata tema *المهنة والحياة*. Dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab, peneliti memberikan media *game* tebak gambar bahasa Arab kepada siswa sebagai media pembelajaran bahasa Arab. Selanjutnya, masing-masing siswa melakukan permainan *game* tebak gambar. Siswa diberi waktu 10 menit untuk melakukan permainan. Terdapat 25 soal dalam media *game* tebak gambar. Setelah menyelesaikan permainan *game* tebak gambar, peneliti memberikan soal *post test* kepada siswa. Kemudian siswa diberi angket respon terhadap media *game* tebak gambar. Pembelajaran pun selesai dan ditutup dengan membaca hamdalah bersama siswa dan diikuti salam.

## **Catatan Lapangan II**

Hari/Tanggal : Senin, 29 April 2019

Kelas : X Jurusan Otomotif

Jam : 12.00 – 13.30

Jumlah Siswa : 27

Pada hari Senin, peneliti menuju kelas X jurusan Otomotif untuk melakukan penelitian skala terbatas. Setelah sampai di kelas X Otomotif, penulis mulai melaksanakan penelitian yang diawali dengan pengenalan dan menyampaikan tujuan penelitian. Setelah itu peneliti memberikan soal *pre test* kepada siswa. Setelah menyelesaikan soal *pre test*, siswa melakukan kegiatan belajar bahasa Arab materi kosakata tema *هواية الطلاب والمعرض* dan *المهنة والحياة*. Dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab, peneliti memberikan media *game* tebak gambar bahasa Arab kepada siswa sebagai media pembelajaran bahasa Arab. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi 6 kelompok. Terdapat 4 sampai 5 siswa yang ada dalam setiap kelompok. Setiap kelompok melakukan permainan *game* tebak gambar. Siswa diberi waktu 10 menit untuk melakukan permainan. Terdapat 50 soal dalam media *game* tebak gambar. Setelah menyelesaikan permainan *game* tebak gambar, peneliti memberikan soal *post test* kepada siswa. Kemudian siswa diberi angket respon terhadap media *game* tebak gambar. Pembelajaran pun selesai dan ditutup dengan membaca hamdalah bersama siswa dan diikuti salam.

### **Catatan Lapangan III**

#### **Wawancara**

Tempat : SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta

Hari/Tanggal : Jumat, 22 Maret 2019

Narasumber : Bapak Sarwanih, S.S. M.S.I.

Peneliti : “Bagaimana metode belajar siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas X?”

Narasumber : “Saya menggunakan *ice breaking* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Jadi saya memberikan pertanyaan apa bahasa Arabnya ini (menunjuk suatu benda di kelas) kemudian siswa menjawabnya.”

Peneliti : “Buku apa yang bapak gunakan dalam pelajaran bahasa Arab?”

Narasumber : “Sebenarnya belum ada buku yang tepat bagi siswa SMK dalam bahasa Arab, namun kami mengikuti sistem dari kementerian agama dalam pelajaran bahasa Arab.”

Peneliti : “Apa tujuan belajar bahasa Arab di SMK ini?”

Narasumber : “Tujuannya untuk menghindari berita dan isu hoax khususnya isu agama yang beredar di masyarakat.”

Peneliti : “Media apa saja yang bapak gunakan selama pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas?”

Narasumber : “Siswa menggunakan kamus dan benda-benda yang ada di ruang kelas.”



- Peneliti : “Bagaimana tingkat pemahaman siswa dalam materi bahasa Arab yang telah dipelajari?”
- Narasumber : “Siswa memiliki tingkat pemahaman yang beragam, ada yang cepat tanggap dan ada yang lambat. Hal itu terjadi karena latar belakang pendidikan mereka sebelum masuk SMK. Ada yang sudah belajar bahasa Arab dan ada yang belum.”
- Peneliti : “Bagaimana pendapat bapak tentang media *game* tebak gambar bahasa Arab ini?”
- Narasumber : “Menurut saya media ini menarik. Mungkin tidak hanya siswa saja yang dapat menggunakan media ini.”
- Peneliti : “Bagaimana tindak lanjut bapak setelah mengetahui *game* tebak gambar bahasa Arab?”
- Narasumber : “Media ini bisa menjadi salah satu penunjang kegiatan pembelajaran di kelas.”

## **Catatan Lapangan IV**

### **Wawancara**

Tempat : Kelas X Otomotif SMK Ma'arif Al-Munawwir Krapyak

Hari/Tanggal : Senin, 22 April 2019

Narasumber : (1) Alif dan (2) Kafa

Peneliti : “Apakah kalian mengalami kesulitan dalam menghafal kosksata bahasa Arab?”

Narasumber : “(1) Iya mbak, karena banyak sekali kosakatanya.”

“(2) Saya juga mbak, karena saya malas belajar”

Peneliti : “Media apa yang digunakan dalam pelajaran bahasa Arab?”

Narasumber : “Pakai buku bahasa Arab mbak.”

Peneliti : “Kalau pakai game tebak gambar, kalian mudah hafal apa masih merasa kesushan?”

Narasumber : “Lumayan mudah menghafal mbak, seru juga belajar dengan *game* tebak gambar.”

Peneliti : “Mana yang lebih kalian suka, belajar dengan game tebak gambar bahasa Arab atau belajar dengan menghafal seperti biasanya?”

Narasumber : “Lebih suka menggunakan game tebak gambar mbak.”

SOAL PREE TEST/POST TEST BAHASA ARAB

NAMA :

NO. ABSEN :

اختر الإجابة المناسبة من أ, ب, ج, د, و هـ !

١- الطَّبِيبُ ... المَرِيضُ فِي المُسْتَشْفَى.

التَّكْمِلَةُ المُنَاسِبَةُ لِلعِبَارَةِ السَّابِقَةِ هِيَ ...

أ. يَفْحَصُ ب. يُعَلِّمُ ج. يَبِيعُ د. يَجْمَعُ ه. يَذِيعُ

٢- ... يُنظِّمُ المُرُورَ فِي الشَّارِعِ.

التَّكْمِلَةُ المُنَاسِبَةُ لِلعِبَارَةِ السَّابِقَةِ هِيَ ...

أ. البَائِعُ ب. الفَلَّاحُ ج. الشَّرْطِيُّ د. الزَّبَّالَةُ ه. الكُنَّاسُ

٣- السَّيَّارَةُ تَنْقُلُ البَضَائِعَ إِلَى السُّوقِ . مَعْنَى الكَلِمَةِ الَّتِي تَحْتَهَا الخَطُّ ...

أ. Bahan ب. Bahan Dagangan ج. Barang Dagangan د. Dagangan ه. Makanan

٤- المُهَنْدِسُ يَبْنِي المَبَانِي .

التَّرْجَمَةُ الصَّحِيحَةُ لِلعِبَارَةِ السَّابِقَةِ هِيَ ...

أ. Insinyur merancang gedung

ب. Arsitek merancang gedung

ج. Insinyur membangun bangunan

د. Arsitek merancang bangunan

ه. Insinyur membuat gedung

٥- الفَلَّاحُ يَزْرَعُ ذُرَّةً فِي المَزْرَعَةِ . مَعْنَى الكَلِمَةِ الَّتِي تَحْتَهَا الخَطُّ ...

أ. Taman د. Apotek

ب. Sekolah ه. Ladang

ج. Rumah Sakit

٦- مُدْرَسٌ يَذْهَبُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ كُلَّ صَبَاحٍ. الْمُرَادُ الْمُنَاسِبَ لِلْكَلِمَةِ الَّتِي تَحْتَهَا الْخَطُّ ...

أ. مُعَلِّمٌ

د. عُلَمَاءُ

ب. زَبَالَةٌ

هـ. مُذْبِعٌ

ج. صَحْفِيٌّ

٧- تَاجِرٌ يَذْهَبُ كُلَّ يَوْمٍ إِلَى السُّوقِ. ضِدُّ مِنَ الْكَلِمَةِ الَّتِي تَحْتَهَا الْخَطُّ ...

أ. يَبْحَثُ

د. يَحُونُ

ب. يَخْرُجُ

هـ. يَبِيعُ

ج. يَدْخُلُ

٨- ... يَكْتُبُ الْأَخْبَارَ فِي الْجَرِيدَةِ.

التَّكْمِلَةُ الْمُنَاسِبَةُ لِلْعِبَارَةِ السَّابِقَةِ هِيَ ...

أ. الْمَذْبِيعُ

د. الرَّسَامُ

ب. الصَّحَافِيُّ

هـ. الْخُضْرِيُّ

ج. الطَّالِبُ

٩- الزَّبَالَةُ يَجْمَعُ ...

التَّكْمِلَةُ الْمُنَاسِبَةُ لِلْعِبَارَةِ السَّابِقَةِ هِيَ ...

أ. الْقُمَّامَةُ

د. الرَّسَائِلُ

ب. الْبَضَائِعُ

هـ. الْفَوَاكِهُةُ

ج. الْجَرِيدَةُ

١٠- الْمُدْرَسُونَ يَعُدُّونَ ... لِيَكُونُوا أَفْرَادًا نَافِعِينَ.

التَّكْمِلَةُ الْمُنَاسِبَةُ لِلْعِبَارَةِ السَّابِقَةِ هِيَ ...

أ. النَّاشِئِينَ

د. سَائِقًا

ب. نَجَارًا

هـ. الْمَرَضَى

ج. جَزَارًا

١١- يَبْحَثُ الصَّحْفِيُّ عَنِ الْأَخْبَارِ. التَّرْجَمَةُ الصَّحِيحَةُ لِلْعِبَارَةِ السَّابِقَةِ هِيَ ...

أ. Para reporter mencari kabar

ب. Para wartawan menerbitkan kabar

ج. Para wartawan menulis kabar

د. Para wartawan menyiarkan berita

ه. Para wartawan mencari berita

١٢- الدُّكَانُ - يَبِيعُ - فِي - التَّاجِرِ - الْمَلَابِسِ

تَرْتِيبُ الْكَلِمَاتِ الصَّحِيحَةَ هِيَ ... ..

أ. يَبِيعُ الْمَلَابِسُ التَّاجِرَ فِي الدُّكَانِ

ب. فِي الدُّكَانِ التَّاجِرُ يَبِيعُ الْمَلَابِسَ

ج. التَّاجِرُ يَبِيعُ الدُّكَانَ فِي الْمَلَابِسِ

د. التَّاجِرُ فِي الدُّكَانِ يَبِيعُ الْمَلَابِسَ

ه. التَّاجِرُ يَبِيعُ الْمَلَابِسَ فِي الدُّكَانِ

١٣- شَوَارِعُ - الْكُنَّاسُ - الْمَدِينَةِ - يَكُنْسُ

تَرْتِيبُ الْكَلِمَاتِ الصَّحِيحَةَ هِيَ ... ..

أ. الْكُنَّاسُ يَكُنْسُ الْمَدِينَةَ شَوَارِعَ

ب. الْكُنَّاسُ يَكُنْسُ شَوَارِعَ الْمَدِينَةِ

ج. شَوَارِعَ الْمَدِينَةِ الْكُنَّاسُ يَكُنْسُ

د. الْكُنَّاسُ شَوَارِعَ الْمَدِينَةِ يَكُنْسُ

ه. يَكُنْسُ شَوَارِعَ الْمَدِينَةِ الْكُنَّاسُ

١٤- ... يَبِيعُ الْبَضَائِعُ فِي السُّوقِ. التَّكْمِلَةُ الْمُنَاسِبَةُ لِلْعِبَارَةِ هِيَ ...

أ. مُمَرِّضٌ      ب. مُدْرَسٌ      ج. طَبِيبٌ      د. مُوصِّفٌ      ه. بَائِعٌ

١٥- الْمُدْرَسُونَ يَعْلَمُونَ فِي ... . التَّكْمِلَةُ الْمُنَاسِبَةُ لِلْعِبَارَةِ هِيَ ...

أ. الْمَزْرَعَةَ      ب. السُّوقِ      ج. الْمُسْتَشْفَى      د. الْمَدْرَسَةَ      ه. الْبَيْتِ

**ANGKET RESPON SISWA  
TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS *GAME*  
TEBAK GAMBAR DI KELAS X JURUSAN OTOMOTIF SMK MA'ARIF  
AL-MUNAWWIR KRAPYAK YOGYAKARTA**

Nama Siswa : .....

Kelas : .....

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Berikan tanda silang (X) pada salah satu jawaban a atau b yang sesuai
2. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai prestasi belajar

**B. Pertanyaan Angket**

1. Media *game* tebak gambar mempermudah saya dalam belajar bahasa Arab.  
a. Ya                                  b. Tidak
2. Media *game* tebak gambar dapat memotivasi saya belajar bahasa Arab.  
a. Ya                                  b. Tidak
3. Belajar bahasa Arab menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan *game* tebak gambar.  
a. Ya                                  b. Tidak
4. Media *Game* tebak gambar dapat meningkatkan tingkat kreatifitasku.  
a. Ya                                  b. Tidak
5. Media *Game* tebak gambar mempermudah saya menghafal kosakata bahasa Arab.  
a. Ya                                  b. Tidak
6. Media *Game* tebak gambar mudah dimainkan.  
a. Ya                                  b. Tidak
7. Penyajian bentuk media *game* tebak gambar sangat menarik.  
a. Ya                                  b. Tidak
8. Media *game* tebak gambar dapat meningkatkan rasa ingin tahu saya terhadap pelajaran bahasa Arab.  
a. Ya                                  b. Tidak

9. Saya dapat mengetahui arti kosakata bahasa Arab dengan mudah dan mengasyikkan menggunakan *game* tebak gambar.
- a. Ya                      b. Tidak
10. Saya senang menghafalkan kosakata bahasa Arab menggunakan *game* tebak gambar.
- a. Ya                      b. Tidak
11. Media *Game* tebak gambar membuat saya menjadi aktif dalam pembelajaran bahasa Arab.
- a. Ya                      b. Tidak
12. Media *Game* tebak gambar menguatkan ingatan saya terhadap kosakata bahasa Arab yang telah dipelajari.
- a. Ya                      b. Tidak
13. Tulisan dan gambar dalam media *game* tebak gambar jelas dan mudah dipahami.
- a. Ya                      b. Tidak
14. Suasana pembelajaran bahasa Arab menjadi menyenangkan setelah bermain *game* Tebak gambar.
- a. Ya                      b. Tidak

## HASIL PENILAIN ANGGKET RESPON SISWA

### A. Hasil Respon Siswa

No	Nama	Soal														Jumlah	Respon
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
<b>Skala Luas</b>																	
1	Abdullah Kafa Bihi	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	11	Positif
2	Adi Saputra	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13	Positif
3	Agus Priadi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	12	Positif
4	Aji Bayu Pamungkas	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	Positif
5	Akhmad Urfan A	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	Positif
6	Akmal Maulana	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	Positif
7	Alam A. Nugroho	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	Positif
8	Alfaqih Ardianto	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	10	Positif
9	Alfian Candra Utomo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	Positif
10	Alif Itmamul Wafa	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13	Positif
11	Andreansyah	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	9	Positif
12	Damar F	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	Positif
13	Danu Indra Prima	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13	Positif
14	Darma Sulaiman	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	10	Positif
15	F. Bintang	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	Positif
16	Fatkhul Khoir	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	12	Positif
17	Fredian Syahputra	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	Positif
18	Gilang Saputra	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12	Positif	
19	M. Azhar Raihanuddin H	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	10	Positif	
20	Muhammad Arif Hidayat	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11	Positif	
21	Muhammad Syaiful Mujab	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	9	Positif	



22	Muhammad Zainullah	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	12	Positif
23	Nanang Qosim	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13	Positif
24	Riyo Yoga Pratama	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12	Positif
25	Rully Tahatul Fajar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	11	Positif
26	Segar A. A.	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	10	Positif
27	Yusuf Nurrohim	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	Positif
<b>Skala Terbatas</b>																	
28	Ahmad Akmal Ariz	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	11	Positif
29	Ahmad Fauzi	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13	Positif
30	Akmal Jufriyan	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	Positif
31	Arvi Mahwa Restu	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13	Positif
32	Ego Kurniawan	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12	Positif
<b>Jumlah</b>		30	27	33	32	33	32	35	32	36	37	41	38	39	41	378	

### B. Penilaian Angket

No	Perhitungan	Seluruh Aspek
1	Jumlah Pernyataan	14
2	Skor Maksimal	$32 \times 14 = 448$
3	Skor yang diperoleh	378
4	Presentase	$378 : 448 \times 100\% = 84,38\%$
5	Kriteria	Positif

### C. Kriteria Penilaian Angket

Presentase Skor Tiap Siswa	Kategori
51 – 100 %	Positif
0 – 50 %	Negatif

Nomor : 446 /B-2/PKTOQ/FITK/IV/2016

Menerangkan bahwa :

**FATIHA KHAIRUNNISA**

telah dinyatakan lulus dalam :

**SERTIFIKASI AL-QUR'AN**  
**dengan nilai 85 (A/B)**

yang diselenggarakan oleh PKTOQ Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta  
pada tanggal 24 April 2016

Yogyakarta, 24 April 2016

a.n Dekan

Wakil Dekan III

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Ketua PKTOQ

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



Dr. Muqowim, S.Ag., M.Ag.  
NIP. 19730310 199803 1 002

Dr. Fikri Almas  
NIM . 13490077



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Marsda Adisucipto Teip 513056, 7103671, Fax (0274) 519734 <http://iaui.uns-suka.ac.id/>  
E-mail: [ftk@uin-suka.ac.id](mailto:ftk@uin-suka.ac.id). YOGYAKARTA 55261

Nomor : B-476 /Un.02/DT.1/PN.01.1/02/2019  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

11 Februari 2019

Kepada  
Yth : Kepala SMK Al- Munawwir Krapyak Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Dengan hormat, kami beritahukan bahwa untuk kelengkapan penyusunan skripsi dengan Judul: "PENGEMBANGAN GAME TEBAK GAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS X SMK AL-MUNAWWIR TAHUN AJARAN 2018/2019", diperlukan penelitian. Oleh karena itu kami mengharap dapatlah kiranya Bapak/Ibu berkenan memberi izin kepada mahasiswa kami :

Nama : Fatiha Khairunnisa  
NIM : 15420045  
Semester : VIII (Delapan)  
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab  
Alamat : Pati

untuk mengadakan penelitian di SMK Al- Munawwir Krapyak Yogyakarta. dengan metode pengumpulan data Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Adapun waktunya mulai tanggal : Februari 2019- April 2019 Demikian atas perkenan Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr. wb.*

a.n. Dekan  
Wakil Dekan-Bidang Akademik



Istiqingsih

Tembusan :

1. Dekan (sebagai laporan)
2. Kaprodi PBA
3. Mahasiswa yang bersangkutan ( untuk dilaksanakan )
4. Arsip

**INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA  
PENGEMBANGAN *GAME* TEBAK GAMBAR SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS X SMK  
MA'ARIF AL-MUNAWWIR KRAPYAK YOGYAKARTA TAHUN  
AJARAN 2018/2019  
(Ahli Media)**

Angket ini dimaksudkan untuk meminta saran dan masukan Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap kualitas media pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan dalam media pembelajaran berbasis *game* tebak gambar. Masukan dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media tersebut. Terimakasih.

NAMA = Nurul Huda  
 JABATAN = .....  
 INSTANSI = .....

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Berikan tanda check list (v) pada kolom skor sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan.
- Keterangan:  
 SB = Sangat Baik                      K = Kurang  
 B = Baik                                      SK = Sangat Kurang  
 C = Cukup

No	Pernyataan	Nilai				
		SK	K	C	B	SB
<b>Aspek Tampilan</b>						
1	Desain tampilan media/buku				✓	
2	Tata letak ( <i>Layout</i> )				✓	
3	Tampilan dan penempatan gambar				✓	
4	Pemilihan gambar pada <i>cover</i> dan isi materi					
5	Komposisi dan kombinasi warna				✓	
6	Desain media sesuai dengan usia siswa			✓		
<b>Aspek Artistik</b>						
7	Desain media <i>game</i> tebak gambar dan soal baik (kejelasan huruf dan gambar)			✓		
8	Kejelasan bentuk, ukuran dan warna tulisan				✓	
9	Ketepatan pemilihan bahan media			✓		
10	Ketepatan pemilihan warna				✓	
11	Kemenarikan media dalam memotivasi belajar siswa					✓

Aspek Kognisi						
12	Media memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri					✓
13	Media ini dapat menguatkan konsep belajar siswa					✓
14	Media <i>game</i> tebak gambar dapat membantu siswa untuk memahami materi yang sudah disampaikan					✓
Aspek Penggunaan						
15	Kemudahan penggunaan					✓
16	Tingkat interaktifitas pengguna terhadap media					✓
17	Kejelasan petunjuk penggunaan media			✓		
18	Kesesuaian gambar dan ilustrasi dengan materi					✓

**Saran atau Masukan (Ahli Media):**

.....

.....

.....

.....

**Kesimpulan**

Produk ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- ② Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Yogyakarta, Maret 2019  
Ahli Media



Nurul Huda

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI**  
**PENGEMBANGAN GAME TEBAK GAMBAR SEBAGAI MEDIA**  
**PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS X SMK**  
**MA'ARIF AL-MUNAWWIR KRAPYAK YOGYAKARTA TAHUN**  
**AJARAN 2018/2019**  
 (Ahli Materi)

Angket ini dimaksudkan untuk meminta saran dan masukan Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap kualitas materi pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan dalam media pembelajaran berbasis *game* tebak gambar. Masukan dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media tersebut. Terimakasih.

**NAMA** = Muhammad Jafar Shodiq  
**JABATAN** = Sekjur S2 PBA  
**INSTANSI** = FITK UIN Sunan Kalijaga

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berikan tanda check list (v) pada kolom skor sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan.
2. Keterangan:
 

SB	= Sangat Baik	K	= Kurang
B	= Baik	SK	= Sangat Kurang
C	= Cukup		

No	Pernyataan	Nilai				
		SK	K	C	B	SB
<b>Aspek Isi/ Materi</b>						
1	Kelengkapan Materi				✓	
2	Kebenaran konsep (media <i>game</i> tebak gambar)					✓
3	Kesesuaian materi terhadap materi yang dipelajari siswa					✓
4	Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi materi				✓	
5	Ketepatan penggunaan EYD dan kaidah-kaidah bahasa Arab					✓
6	Kedalaman materi				✓	
<b>Aspek Pembelajaran</b>						
7	Media memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri					✓
8	Media belajar dapat memotivasi siswa					✓
9	Soal dalam media sesuai dengan materi					✓

10	Kejelasan penggunaan petunjuk					✓	
11	Sistematika penyajian materi						✓
12	Pemberian umpan balik						✓
13	Penerapan game tebak gambar						✓

**Saran atau Masukan (Ahli Materi):**

1. Menambah jumlah kosak kata, karena masih
2. kata benda, (min 50 kata)
2. Gambar kalau bisa bikin sendiri.
3. Gambar cover diganti, judul satu bahasa

**Kesimpulan**

Produk ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- ② Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Yogyakarta, April 2019  
Ahli Materi



Muhammad Ja'far Shodiq, S.Pd.I., M.S.I  
NIP. 19820315 201101 1 011

**INSTRUMEN PENILAIAN PENGEMBANGAN *GAME* TEBAK GAMBAR  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB  
SISWA KELAS X SMK MA'ARIF AL-MUNAWWIR KRAPYAK  
YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2018/2019  
(Peer Reviewer)**

Angket ini dimaksudkan untuk meminta saran dan masukan Bapak/Ibu sebagai Guru Bahasa Arab terhadap kualitas materi pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan dalam media pembelajaran berbasis *game* tebak gambar. Masukan dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media tersebut. Terimakasih.

NAMA = Lisfriyah  
 JABATAN = Guru Fasilitasi  
 INSTANSI = UTS Al-Mahsum Yogyakarta

**PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berikan tanda check list (v) pada kolom skor sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan.

2. Keterangan:

SB = Sangat Baik                      K = Kurang  
 B = Baik                                 SK = Sangat Kurang  
 C = Cukup

No	Pernyataan	Nilai				
		SK	K	C	B	SB
<b>Aspek Kognitif</b>						
1	Game tebak gambar dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab.	✗				✓
2	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✗				✓
3	Isi media relevan dengan materi yang dipelajari.				✓	
4	Isi media mudah untuk dipahami.					✓
5	Isi media sesuai dengan konsep yang dipelajari.				✓	
6	Media dapat digunakan dengan mudah dan fleksibel.					✓
7	Media menyajikan tampilan (warna, huruf dan gambar) yang menarik.				✓	
8	Penggunaan media dapat membantu siswa memperoleh informasi tentang					



	pembelajaran bahasa Arab yang dipelajari.					✓
<b>Aspek Afektif</b>						
9	Media pembelajaran menjadikan siswa lebih semangat.					✓
10	Media pembelajaran yang dibuat menjadikan siswa lebih tertarik untuk belajar bahasa Arab.					✓
11	Penggunaan media dapat merangsang rasa ingin tahu siswa.					✓
12	Penggunaan media dapat meningkatkan perhatian siswa untuk belajar bahasa Arab.					✓
<b>Aspek Psikomotorik</b>						
13	Siswa dapat belajar mandiri dengan menggunakan media <i>game</i> tebak gambar.					✓
14	Media <i>game</i> tebak gambar dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran bahasa Arab.					✓
15	Media <i>game</i> tebak gambar dapat menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran bahasa Arab.					✓

**Saran atau Masukan (Ahli Media):**

.....  
*lebih banyak lagi kosa katanya.*

.....  
*Mungkin juga bisa di tambah subabnya, tidak*

.....  
*husus membahas hanya profesi, tapi secara umum*

.....  
*menarik dan menyenangkan belajar dgn media Tebak gambar.*

**Kesimpulan**

Produk ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Yogyakarta, April 2019

Peer Reviewer

*[Signature]*  
 A. Sriyati



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ



# PIAGAM JUZ 30

NO : 060/A-2/PKTQ/FITK/XI/2016

Dengan senangniasa memohon hidayah, ma'unah dan ridho Allah SWT,  
piagam ini diberikan kepada :

**FATIHA KHAIRUNNISA**

yang telah mengikuti kegiatan setoran hafalan di Pengembangan Kepribadian dan Tahsinul Quran  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dan dinyatakan telah khatam hafalan juz 30

Yogyakarta, 24 November 2016

Dekan

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. Ahmad Arifi, M.Ag

NIP : 19661121 199203 1 002

Ketua PKTQ

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Afiq Filqri Almas

NIM : 13490077



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

# PIAGAM JUZ 30

NO : 060/A-2/PKTQ/FITK/XI/2016

Dengan senantiasa memohon hidayah, ma'unah dan ridho Allah SWT,  
piagam ini diberikan kepada :

**FATIHA KHAIRUNNISA**

yang telah mengikuti kegiatan setoran hafalan di Pengembangan Kepribadian dan Tahsinul Quran  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dan dinyatakan telah khatam hafalan juz 30

*Yogyakarta, 24 November 2016*

Dekan

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. Ahmad Arif, M.Ag

NIP : 19661121 199203 1 002

Ketua PKTQ

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Afiq Fikri Almas  
NIM : 13490077



# TEST OF ENGLISH COMPETENCE CERTIFICATE

No: UIN.02/L4/PM.03.2/2.42.11.1/2019

This is to certify that:

Name : **Fatiha Khairunnisa**  
Date of Birth : **February 06, 1996**  
Sex : **Female**

achieved the following scores on the Test of English Competence (TOEC) held on **February 26, 2019** by Center for Language Development of State Islamic University Sunan Kalijaga:

<b>CONVERTED SCORE</b>	
Listening Comprehension	<b>41</b>
Structure & Written Expression	<b>43</b>
Reading Comprehension	<b>41</b>
<b>Total Score</b>	<b>417</b>

*Validity: 2 years since the certificate's issued*



Yogyakarta, February 26, 2019  
Director,



*(Signature)*  
Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ag.  
NIP. 19680915 199803 1 005

شهادة  
اختبار كفاءة اللغة العربية  
الرقم: UIN.02/L4/PM.03.2/6.42.21.1/2019

تشهد إدارة مركز التنمية اللغوية بأن

الاسم : Fatiha Khairunnisa :

تاريخ الميلاد : ٦ فبراير ١٩٩٦

قد شاركت في اختبار كفاءة اللغة العربية في ١٨ يناير ٢٠١٩, وحصلت على درجة :

٥٢	فهم المسموع
٣٣	التراكيب النحوية و التعبيرات الكتابية
٤٤	فهم المقروء
٤٣٠	مجموع الدرجات

هذه الشهادة صالحة لمدة سنتين من تاريخ الإصدار

١٨ يناير ٢٠١٩

المدير



Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ag.

١٩٦٨-٠٩-١٥/١٩٩٨-٠٣-١٠-٠٥

# TEST OF ENGLISH COMPETENCE CERTIFICATE

No: UIN.02/LA/PM.03.2/2.42.11.1/2019

This is to certify that:

Name : **Fatiha Khairunnisa**  
Date of Birth : **February 06, 1996**  
Sex : **Female**

achieved the following scores on the Test of English Competence (TOEC) held on **February 26, 2019** by Center for Language Development of State Islamic University Sunan Kalijaga:

<b>CONVERTED SCORE</b>	
Listening Comprehension	<b>41</b>
Structure & Written Expression	<b>43</b>
Reading Comprehension	<b>41</b>
<b>Total Score</b>	<b>417</b>

*Validity: 2 years since the certificate's issued*



Yogyakarta, February 26, 2019  
Director,



Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ag.  
NIP. 19680915 199803 1 005



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

# PIAGAM JUZ 30

NO : 060/A-2/PKTQ/FITK/XI/2016

Dengan senantiasa memohon hidayah, ma'udah dan ridho Allah SWT,  
piagam ini diberikan kepada :

**FATIHA KHAIRUNNISA**

yang telah mengikuti kegiatan setoran hafalan di Pengembangan Kepribadian dan Tahsinul Quran  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan dan dinyatakan telah khatam hafalan juz 30

*Yogyakarta, 24 November 2016*

Dekan

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. Ahmad Arifi, M.Ag

NIP : 19661121 199203 1 002

Ketua PKTQ

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Afiq Fildri Almas

NIM : 13490077



## TRAINING TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

diberikan kepada

Nama : Fatiha Khairunnisa  
 NIM : 15420045  
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan  
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Bahasa Arab  
 Dengan Nilai :

No.	Materi	Nilai	
		Angka	Huruf
1.	Microsoft Word	90	A
2.	Microsoft Excel	80	B
3.	Microsoft Power Point	100	A
4.	Internet	90	A
5.	Total Nilai	90	A
Predikat Kelulusan		Sangat Memuaskan	

Standar Nilai:

Nilai		Predikat
Angka	Huruf	
86 - 100	A	Sangat Memuaskan
71 - 85	B	Memuaskan
56 - 70	C	Cukup
41 - 55	D	Kurang
0 - 40	E	Sangat Kurang

Yogyakarta, 31 Agustus 2016  
 Kepala PTIPD  
 Dr. Shofwatul Uyun, S.T., M.Kom.  
 NIP. 19820511 200604 2 002





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 513056, Fax. (0274) 586117  
<http://tarbiyah.uin-suka.ac.id>. Email: [ftk@uin-suka.ac.id](mailto:ftk@uin-suka.ac.id) Yogyakarta 55281

# Sertifikat

Nomor: B.5088.a/Un.02/WD.T/PP.02/12/2018

Diberikan kepada:

**Nama** : **FATIHA KHAIRUNNISA**  
**NIM** : **15420045**  
**Jurusan/Pogram Studi** : **Pendidikan Bahasa Arab**

yang telah melaksanakan kegiatan Magang III mulai tanggal 8 Oktober sampai dengan 23 November 2018 di MAN 1 Sleman dengan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) Yuli Kuswandari, M.Hum. dan dinyatakan lulus dengan nilai 90,95 (A-).

Yogyakarta, 27 Desember 2018

an Wakil Dekan I,  
Ketua Laboratorium Pendidikan



Fery Irianto Setyo Wibowo, S.Pd., M.Pd.I.  
NIP. 19840217 200801 1 004

## *CURRICULUM VITAE*

1. Nama : Fatiha Khairunnisa
2. Tempat, Tanggal Lahir : Pati, 06 Februari 1996
3. Agama : Islam
4. E-mail : [alfatih.fk@gmail.com](mailto:alfatih.fk@gmail.com)
5. Alamat : Mojolawaran 06/02, Gabus, Pati, Jawa Tengah
6. Alamat di Yogyakarta : PP. Al-Munawwir Komplek Q Krapyak Bantul Yogyakarta
7. Riwayat Pendidikan :
  - SDN Kuryokalangan 01 (2002-2008)
  - MTs Abadiyah (2008-2011)
  - MAN 2 Kudus (2011-2014)
8. Orang Tua
  - a. Ayah : Mas'udi  
Pekerjaan : Guru Swasta
  - b. Ibu : Aspiyah  
Pekerjaan : Guru SwastaAlamat : Mojolawaran 06/02, Gabus, Pati, Jawa Tengah

Yogyakarta, 02 Mei 2019

Yang Membuat,

Fatiha Khairunnisa

NIM. 15420045