

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KOTAK DAN
KARTU MISTERIUS (KOKAMI) DALAM PEMBELAJARAN BAHASA
ARAB UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA KELAS VII
MTs TARUNA AL-QUR'AN YOGYAKARTA**

SKRIPSI



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

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Disusun oleh:

Umi Khotijah

Nim: 16420047

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

2020

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Umi Khotijah

NIM : 16420047

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini 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, 20 November 2020

Yang Menyatakan,



Umi Khotijah

NIM.16420047

STATE ISLAMIC UNIV
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Umi Khotijah

NIM : 16420047

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya tetap menggunakan jilbab dalam berfoto untuk kelengkapan pembuatan ijazah S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Segala resiko akan saya tanggung sendiri tanpa melibatkan pihak lain, terasuk institusi saya menempuh S1. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Saya ucapkan terima kasih atas perhatiannya.

Yogyakarta, 20 November 2020

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yang Menyatakan,



Umi Khotijah

NIM.16420047

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Skripsi

Lamp :-

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga

di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengkoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Umi Khotijah

NIM : 16420047

Judul Skripsi : "Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas VII Mts Taruna Al-Qur'an Yogyakarta".

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

Dengan ini kami mengharap agar skripsi akhir saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 1 Desember 2020
Pembimbing Skripsi



Nisa Syuhda, S.S., M.Hum
NIP. 19751029 200501 2 006



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

Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 513056, Fax (0274) 519734
Website: <http://tarbiyah.uin-suka.ac.id>, Yogyakarta 55281

PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama : Umi Khotijah
NIM : 16420047
Semester : VIII
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Judul skripsi/Tugas Akhir : Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas VII MTs Taruna Al-Qur'an Yogyakarta

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

No	Topik	Halaman	Uraian perbaikan
1			Konsistensi penulisan footnote
2			Pembetulan kutipan motto

Tanggal selesai revisi:
1 Januari 2020
Mengetahui :

Penguji 1/Sekretaris Sidang,

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

Tanggal Munaqasyah :
Yogyakarta, 16 Desember 2020

Yang menyerahkan
Penguji 1/Sekretaris Sidang,

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

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



PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama : Umi Khotijah
NIM : 16420047
Semester : VIII
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Judul skripsi/Tugas Akhir : Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas VII MTs Taruna Al-Qur'an Yogyakarta

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
	abstrak Arab	perbaiki	ug salah, setiap kuripan beri sumber rujukan, cara teknis penulisan kutipan leboj dari 5 baris sesuaikan aturan.
			tentang
	LBM	tambah uraian	bagaimana
	rumusan masalah..	ganti	seharusnya KBM
	tujuan sesuaikan		bhs Arab berjalan
			dan seperti apa yg
			di madrasah
teori	tambah teori yg digunakan	u kisisisi	

Tanggal selesai revisi:

9 Januari 2020

Mengetahui :

Penguji 2/Anggota Sidang,

Dr. R. Umi Baroroh, M.Ag
(setelah Revisi)

Tanggal Munaqasyah :

Yogyakarta, 16 Desember 2020

Yang menyerahkan

Penguji 2/Anggota Sidang,

Dr. R. Umi Baroroh, M.Ag i
(setelah Munaqasyah)

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



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2205/Un.02/DT/PP.00.9/12/2020

Tugas Akhir dengan judul : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KOTAK DAN KARTU MISTERIUS (KOKAMI) DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA KELAS VII MTs TARUNA AL-QUR'AN YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : UMI KHOTIJAH
Nomor Induk Mahasiswa : 16420047
Telah diujikan pada : Rabu, 16 Desember 2020
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Nisa Syuhda, S.S., M. Hum
SIGNED

Valid ID: 5f1ab8af4fe4c



Penguji I
Drs Dudung Hamdun, M.Si
SIGNED

Valid ID: 5ff803fe43ea5



Penguji II
Dr. Hj. R Umi Baroroh, S.Ag, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 5ff053a84442



Yogyakarta, 16 Desember 2020
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 5fffa8390bfee

MOTTO

“Jangan mencari ilmu hanya untuk menambah wawasan, tetapi jadikan ilmu sebagai sarana memperbaiki iman dan akhlak.”

مَنْ أَزْدَادَ عِلْمًا وَلَمْ يَزِدْ هُدًى، لَمْ يَزِدْ مِنَ اللَّهِ إِلَّا بُعْدًا

“Barangsiapa bertambah ilmunya, tapi tidak bertambah petunjuknya, niscaya ia hanya semakin jauh dari Allah.”¹

(HR. Ad-Dailai dan Ibnu Hibban)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Imam Al-Ghazali, *Terjemah Ihya Ulumuddin* (Bandung:Marja, 2016), hlm.60

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

Almamater Tercinta

Jurusan Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji hanya milik Allah SWT, Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Sholawat dan salam semoga selalu tercurah kepada baginda yang mulia Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, serta pengikut beliau hingga akhir zaman.

Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kotak Dan Kartu Misterius (KOKAMI) dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas VII MTs Taruna Al-Qur’an Yogyakarta”. Skripsi ini penulis susun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar S1 Pendidikan Bahasa Arab.

Dalam proses tersusunnya skripsi ini tentunya banyak sekali pihak yang sudah membantu, membimbing serta memberikan dorongan berupa nasihat dan motivasi untuk penulis khususnya. Maka dari itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Hj. Sri Sumari, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
3. Bapak Dr. Nurhadi, M.A, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
4. Bapak Nurul Huda, S.S, M.Pd.I, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan saran, nasihat serta motivasi kepada penulis.

5. Ibu Nisa Syuhda, S.S., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang senantiasa mengarahkan, membimbing, menasehati serta memberikan semangat kepada penulis.
6. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, khususnya bapak/ibu karyawan jurusan Pendidikan Bahasa Arab.
7. Ibu Umu Kulsum S.Ag., selaku kepala sekolah dan guru bahasa Arab MTs Taruna Al-Qur'an Yogyakarta yang dengan sabar membimbing, meluangkan waktu demi terlaksananya proses penelitian.
8. Siswi kelas VII MTs Taruna Al-Qur'an Yogyakarta yang telah bersedia menjadi sumber data dan membantu terlaksananya penelitian.
9. Ayahanda tercinta, sosok pemilik hati terlapang, bapak Mudakir yang selalu siap siaga untuk mendukung putrimu ini.
10. Ibu saya beliau sosok penyabar dan baik hatinya, terima kasih atas jasa dan pengorbanan yang telah engkau berikan.
11. Teman seperjuangan Aprilia A Cindy, Tea Tantie mereka yang tulus kebersamai, suka duka serta saling menasehati dalam kebaikan. Tak lupa kepada mereka yang terkenang, yang selalu menyelipkan semangat Ryan, Zaima, Chopii, Lili, Muchtar, Fajrul, Maro.
12. Teman-teman PBA angkatan 2016, keluarga besar Muthola'ah yang selalu memberi dukungan dan do'a terbaik.

13. Segenap sahabat KSiP, Bidikmisi 2016, KKN Sidokarto Godean 2019, PLP MTs N 5 Sleman yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan serta pelajaran hidup yang sangat berarti.

Penulis berdo'a semoga segala bentuk dukungan yang telah diberikan tercatat sebagai amal baik dan diberi ganjaran sebesar-besarnya oleh Allah yang Maha Kuasa. Penulis juga berdo'a semoga dengan selesainya penyusunan skripsi ini akan memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan dunia pendidikan.

Yogyakarta, 15 Desember 2020

Penulis,



Umi Khotijah
NIM.16420047



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Umi Khotijah, *Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) dalam Pembelajaran bahasa Arab untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas VII MTs Taruna Al-Qur'an Yogyakarta 2020/2021*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2020.

Latar belakang dari penelitian ini adalah kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran bahasa Arab siswa kelas VII MTs Taruna Al-Qur'an Yogyakarta. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media permainan kotak dan kartu misterius dalam proses pembelajaran bahasa Arab yang bertujuan untuk: 1) Mengetahui keaktifan belajar bahasa Arab siswa setelah diterapkannya media permainan Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) di kelas VII MTs Taruna Al-Qur'an Yogyakarta. 2) Mengetahui perbedaan keaktifan belajar bahasa Arab siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media kotak dan kartu misterius (KOKAMI).

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental*) dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VIIB sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui instrumen observasi, wawancara, kuisioner dan dokumentasi serta dianalisis menggunakan uji *paired sample t test* dan *independent sample t test* dengan bantuan SPSS 16, setelah melalui uji normalitas dan homogenitas.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Keaktifan belajar bahasa Arab meningkat setelah diterapkannya media permainan kotak dan kartu misterius (KOKAMI). Hal ini berdasarkan hasil uji *paired sample t test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ berarti H_a diterima, dengan ini data dinyatakan **signifikan**. 2) Terdapat perbedaan yang signifikan pada keaktifan belajar bahasa Arab siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal ini berdasarkan hasil uji *independent sample t test* yang menunjukkan signifikansi sebesar *post*-eksperimen $0,017 < 0,05$ dan nilai sig.(2-tailed) *post*-kontrol yaitu $0,017 < 0,05$ berarti H_a diterima. Dari hasil analisis data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media permainan kotak dan kartu misterius (KOKAMI) efektif terhadap keaktifan belajar bahasa Arab siswa kelas VII MTs Taruna Al-Qur'an Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021.

Kata Kunci: Media Permainan, Kotak dan kartu misterius (KOKAMI), Keaktifan Belajar Bahasa Arab.

الملخص

أمي خاتجة، فعالية استخدام وسائل ألعاب الصندوق والبطاقة السرية (KOKAMI) في دراسة اللغة العربية لترقية أنشطة طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الأهلية تارونا القرآن يوكياكرتا ٢٠٢٠/٢٠٢١. البحث. يوكياكرتا: كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين بجامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوكياكرتا، ٢٠٢٠.

أما خلفية المشكلة من هذا البحث فهي ناقص أنشطة الطلاب في دراسة اللغة العربية لطلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية تارونا القرآن يوكياكرتا. ولذلك، استخدمت الباحثة وسائل ألعاب الصندوق والبطاقة السرية في دراسة اللغة العربية. أما الأهداف من هذا البحث فهي: (١) لإدراك أنشطة تعلم اللغة العربية لطلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الأهلية تارونا القرآن بعد الاستخدام وسائل ألعاب الصندوق والبطاقة السرية (٢) لإدراك الفرق من أنشطة تعلم اللغة العربية قبل استخدام وسائل ألعاب الصندوق والبطاقة السرية وبعد استخدامها.

هذا البحث هو بحث شبه التجريبية باستخدام مدخل كمي. وحدة البحث هي طلاب الفصل السابع "أ" كمجموعة تجريبية وطلاب الفصل السابع "ب" كمجموعة ضابطة. أما جمع بياناته فباستخدام أدوات الملاحظة والمقابلة والاستبانة والوثيقة وتم تحليله باستخدام اختبار "ت" لعينتين مترابطتين واختبار "ت" لعينتين مستقلتين ب SPSS.16، بعد اختبار الطبيعي واختبار التجانس.

نتائج البحث مايلي: (١) هناك ارتفاع أنشطة تعلم اللغة العربية لطلاب بعد الاستخدام وسائل ألعاب الصندوق والبطاقة السرية (KOKAMI) وهذه النتيجة على تحليل البيانات بإختبار *paired*

sample t test، دلت على أن النتيجة $0,000 > 0,05$ ، حتى النتيجة مقبولة. (٢) هناك التغييرات الكبيرة في أنشطة تعلم اللغة العربية بين الفصل التجريبي الذي يستخدم وسائل ألعاب الصندوق والبطاقة السرية (KOKAMI) والفصل الضابط الذي لم يستخدم وسائل ألعاب الصندوق والبطاقة السرية. (KOKAMI) هذه النتيجة على تحليل البيانات بإختبار *independent*

sample t test، دلت على أن النتيجة $0,017 < 0,05$ ، حتى النتيجة مقبولة. من تلك نتائج التحليل، اختتمت أن فعالية استخدام وسائل ألعاب الصندوق والبطاقة السرية (KOKAMI) في دراسة اللغة العربية لترقية أنشطة طلاب الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية تارونا القرآن يوكياكرتا ٢٠٢٠/٢٠٢١.

الكلمات الرئيسية: وسائل ألعاب، الصندوق والبطاقة السرية (KOKAMI)، أنشطة طلاب تعلم اللغة العربية.

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iii
SURAT PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iv
SURAT PERBAIKAN PENGUJI 1	v
SURAT PERBAIKAN PENGUJI 2	vi
SURAT PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	vii
MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
ABSTRAK.....	xiii
DAFTAR ISI	xv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xvii
DAFTAR TABEL.....	xxiii
DAFTAR GAMBAR.....	xxv
DAFTAR LAMPIRAN	xxvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah	4
C. Pembatasan Masalah dan Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	5
E. Kajian Pustaka.....	6
BAB II LANDASAN TEORI DAN METODE PENELITIAN	10
A. Kajian Teori	10
B. Hipotesis Penelitian.....	20
C. Metode Penelitian	21
BAB III GAMBARAN UMUM MADRASAH	34
A. Identitas dan Letak Geografis	34
B. Sejarah MTs Taruna Al-Qur'an Yogyakarta.....	35
C. Visi, Misi dan Tujuan.....	36
D. Struktur Organisasi	37

E. Guru dan Karyawan	37
F. Peserta Didik	39
G. Sarana Prasarana	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII MTs Taruna Al-Qur'an	41
B. Perbedaan Keaktifan Belajar Bahasa Arab Kelas Kontrol dengan Kelas Eksperimen	70
BAB V PENUTUP	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran	77
C. Kata Penutup.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	79
A. Buku:.....	79
B. Jurnal:.....	80
C. Skripsi:	81
D. Internet:	81
LAMPIRAN-LAMPIRAN	82



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berikut ini disajikan pola transliterasi Arab latin berdasarkan keputusan bersama antara Menteri Agama, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. No. 158 Tahun 1987 dan No. 0543b/1987. Adapun uraiannya secara garis besar adalah sebagai berikut:

A. Konsonan Tunggal

Fonem konsonan bahasa Arab dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	<i>Alif</i>	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	<i>Ba</i>	B/b	Be
ت	<i>Ta</i>	T/t	Te
ث	<i>ṣa</i>	Ṣ/ṣ	Es (dengan titik di atas)
ج	<i>Jim</i>	J/j	Je
ح	<i>Ha</i>	Ḥ/ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	<i>Kha</i>	Kh/kh	Ka dan ha
د	<i>Dal</i>	D/d	De
ذ	<i>Ḍal</i>	Ḍ/ḏ	Zet dengan titik di atas
ر	<i>Ra</i>	R/r	Er
ز	<i>Zai</i>	Z/z	Zet
س	<i>Sin</i>	S/s	Es
ش	<i>Syin</i>	Sy/y	Es dan ye
ص	<i>Ṣad</i>	Ṣ/ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	<i>Ḍad</i>	Ḍ/ḏ	De (dengan titik di bawah)
ط	<i>Ṭa</i>	Ṭ/ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	<i>Ẓa</i>	Ẓ/ẓ	Zet (dengan titik dibawah)

ع	'Ain	' _	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G/g	Ge
ف	Fa	F/f	Ef
ق	Qaf	Q/q	Qi
ك	Kaf	K/k	Ka
ل	Lam	L/l	El
م	Mim	M/m	em
ن	Nun	N/n	en
و	Wau	W/w	W
ه	Ha	H/h	Ha
ء	Hamzah	' ...'	Apostrof
ي	Ya	Y/y	Ye

B. Ta' Marbutah

Transliterasi Ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan dhammah, transliterasinya adalah /t/.

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah /h/. Jika pada suatu kata yang berakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al*, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka ta marbutah itu di transliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	-raudah al-atfāl
	-raudatul atfāl
الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ	-al-madīnah al-munawwarah
	-al-madīnatul munawwarah
طَلْحَةَ	-ṭalḥah

C. Vokal

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

1. Vokal Tunggal

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Keterangan
َ	Fathah	A	A
ِ	Kasrah	I	I
ُ	Dammah	U	U

Contoh:

كَتَبَ	-kataba	يَذْهَبُ	-yażhabu
فَعَلَ	-fa'ala	ذُكِرَ	-żukiro

2. Vokal Rangkap

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

Harakat dan huruf	Nama	Huruf Latin	Keterangan
يَ اِ	fathah dan ya	Ai	a dan i
يَ اِ	fathah dan wawu	Au	a dan u

D. Maddah

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

Harakat dan huruf	Nama	Huruf dan tanda	Keterangan
اَ - اِ - يَ	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
يِ -	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
وُ -	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

E. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan dengan tanda apostrof. Namun hal tersebut hanya berlaku ketika hamzah berada di tengah atau akhir kata. Bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

أَكَلَضْ - akala

تَأْكُلُونَ - ta'kulūna

النَّوْءُ - an-nau'u

F. Syaddah (tasydid)

Dalam transliterasi tanda syaddah dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

رَبَّنَا - rabbana

نَزَّلَ - nazzala

الْحَجُّ - al-hajju

G. Kata Sandang Alif dan Lam

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiah

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

Contoh:

الرَّجُلُ - ar-rajulu

الشَّمْسُ - asy-syamsu

2. Kata sambung yang diikuti huruf qamariah

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

Contoh:

الْقَلَمُ - al-qalamu

الْبَدِيعُ - al-badi'u

H. Huruf Kapital

Huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri, dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu didahului oleh kata sandang. Maka yang

ditulis dengan huruf kapital tetaphuruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ - wa mā Muhammadun illā rasūl

I. Penulisan kata-kata

Pada dasarnya setiap kata. Bail fi'il, isim maupun huruf, ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dapat dilakukan dengan cara dipisah per kata atau dapat dirangkaikan,

Contoh:

إِبْرَاهِيمَ الْخَلِيلِ -Ibrahim al-khalil

-Ibrāhim al-khalil

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Desain Penelitian.....	22
Tabel 2. Populasi Penelitian.....	23
Tabel 3. Skala Penelitian.....	25
Tabel 4. Kisi – Kisi Kuisisioner Keaktifan Belajar Bahasa Arab Siswa	27
Tabel 5. Daftar Jumlah Guru.....	37
Tabel 6. Data Guru MTs. Taruna Al-Qur'an	38
Tabel 7. Data Jumlah Peserta Didik MTs. Taruna Al-Qur'an	39
Tabel 8. Lahan MTs. Taruna Al-Qur'an	39
Tabel 9. Sarana/Prasarana MTs. Taruna Al-Qur'an.....	40
Tabel 10. Hasil Uji Validitas Kuisisioner.....	43
Tabel 11. Hasil Uji Reliabilitas Kuisisioner Realibility Statistics.....	45
Tabel 12. Jadwal Penelitian Kelas Kontrol.....	45
Tabel 13. Jadwal Prosedur Penelitian Kelas Eksperimen	50
Tabel 14. Hasil Pre-Kuisisioner Kelas Kontrol	58
Tabel 15. Skala Deskriptif <i>Pre</i> -Kuisisioner dan <i>Post</i> -Kuisisioner Kelas Kontrol	61
Tabel 16. Distribusi Frekuensi Relatif <i>Pre</i> - Kuisisioner Keaktifan Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas Kontrol.....	61
Tabel 17. Distribusi Frekuensi Relatif <i>Post</i> -Kuisisioner Keaktifan Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas Kontrol.....	62
Tabel 18. Hasil Pre-kuisisioner dan <i>Post</i> -kuisisioner Kelas Eksperimen.....	64
Tabel 19. Skala Deskriptif <i>Pre</i> -Kuisisioner dan <i>Post</i> -Kuisisioner Kelas Eksperimen	67
Tabel 20. Distribusi Frekuensi Relatif <i>Pre</i> -Kuisisioner Keaktifan Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas Eksperimen.....	67
Tabel 21. Distribusi Frekuensi Relatif <i>Post</i> -kuisisioner Keaktifan Belajar Bahasa Arab Kelas Eksperimen.....	69
Tabel 22. Data Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	70
Tabel 23. Data Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol	71
Tabel 24. Data Hasil Uji Homogenitas <i>Pre</i> -kuisisioner dan <i>Post</i> - kuisisioner kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	72
Tabel 25. Data Hasil Uji Paired Sample T Test Kelas Kontrol	73
Tabel 26. Data Hasil Uji Paired Sample T Test Kelas Eksperimen.....	73

Tabel 27. Data Hasil Uji Independent Sample T Test pada Skor Pre-kuisisioner Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol74

Tabel 28. Data Hasil Uji Independent Sample T Test pada Skor Post-kuisisioner Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Struktur Organisasi.....	37
Gambar 2. Pre-test Kelas Kontrol	47
Gambar 3 Perlakuan I Kelas Kontrol	48
Gambar 4. Perlakuan II Kelas Kontrol.....	49
Gambar 5. Perlakuan III Kelas Kontrol	50
Gambar 6. Pre-Kuisisioner Kelas Eksperimen	51
Gambar 7. Perlakuan I Kelas Eksperimen	53
Gambar 8. Perlakuan Kelas Eksperimen.....	55
Gambar 9. Perlakuan III Kelas Eksperimen.....	57
Gambar 10. Presentase Hasil <i>Pre</i> -Kuisisioner Belajar Bahasa Arab Kelas Kontrol.	62
Gambar 11. Presentase Hasil Post-kuisisioner Keaktifan Belajar Bahasa Arab Kelas Kontrol	63
Gambar 12. Presentase Hasil Pre-kuisisioner Keaktifan Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas Eksperimen.....	68
Gambar 13. Presentase Hasil Post-kuisisioner Keaktifan Belajar Bahasa Arab Kelas Eksperimen.....	69



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Kisi-kisi Instrumen Kuisisioner
Lampiran II	: Soal Kuisisioner
Lampiran III	: Daftar Nama Siswa
Lampiran IV	: Hasil Uji Validitas
Lampiran V	: Hasil Uji Reliabilitas
Lampiran VI	: Hasil Uji Normalitas
Lampiran VII	: Hasil Uji Homogenitas
Lampiran VIII	: Hasil Uji <i>Paired Sample T Test</i>
Lampiran IX	: Hasil Uji <i>Independent T Test</i>
Lampiran X	: Berit Acara Seminar Proposal Skripsi
Lampiran XI	: Surat Izin Penelitian
Lampiran XII	: Sertifikat PLP-KKN
Lampiran XIII	: Sertifikat ICT
Lampiran XIV	: Sertifikat SOSPEM
Lampiran XV	: Sertifikat TOAC
Lampiran XVI	: Sertifikat TOEC
Lampiran XVII	: Dokumentasi Kegiatan
Lampiran XVIII	: <i>Curriculum Vitae</i>

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa dunia yang telah mengalami perkembangan yang cukup pesat sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan sosial. Pemerintah telah menjadikan program pengajaran bahasa Arab sebagai mata pelajaran yang penting di lembaga pendidikan yang berciri khas agama Islam maupun pendidikan umum lainnya termasuk di dalamnya kurikulum Madrasah Tsanawiyah (MTs). Pembelajaran bahasa Arab biasanya diajarkan secara konvensional, dengan metode klasik seperti ceramah, mengerjakan soal, meringkas, dan diskusi kelompok. Dalam hal ini dalam proses pembelajaran kurang memanfaatkan media pembelajaran. Sehingga peserta didik menjadi jenuh dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya kurang membentuk sikap antusias pada diri peserta didik.

Dalam kaitannya dengan hal di atas, bahwa belajar adalah proses mengkonstruksi pengetahuan dari abstraksi pengalaman baik alami maupun manusiawi. Proses konstruksi ini dilakukan secara pribadi dan sosial serta proses ini adalah proses yang aktif.² Jadi proses belajar akan lebih bermakna jika peserta didik mengalami langsung apa yang akan dipelajari dengan mengaktifkan lebih banyak indera dari pada hanya mendengarkan pendidik atau guru menjelaskan. Dalam hal ini peran seorang pendidik memiliki peran penting sebagai fasilitator dan memberikan dorongan kepada peserta didik

² Syamsuddin Asyrofi, *Model, Strategi & Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Lingkar Media, 2014), hlm. 5.

untuk mengembangkan potensi yang ada, sehingga proses belajar mengajar di dalam kelas menjadi aktif.³

Dalam proses pembelajaran di kelas VII Mts Taruna Al-Qur'an Yogyakarta peneliti menemukan masalah dimana sebagian siswa tidak memperhatikan ketika guru sedang menerangkan, bahkan siswa tertidur saat pelajaran sedang berlangsung.⁴ Keterbatasan penggunaan fasilitas dan metode yang digunakan guru menimbulkan kejenuhan peserta didik yang mengakibatkan peserta didik cenderung malas karena guru secara terus menerus menerangkan dan tidak menarik perhatian. Peserta didik mengantuk dan cenderung tidak fokus pada materi yang disampaikan.

Apabila dalam proses pembelajaran peserta didik memiliki ketertarikan terhadap materi, dan menyukai cara guru menyampaikan materi, sehingga peserta didik akan antusias memperhatikan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan keberhasilan kegiatan pembelajaran akan mudah tercapai. Salah satu cara agar proses pembelajaran menarik adalah menggunakan media pembelajaran. Hal ini disebabkan media merupakan salah satu sarana penyalur informasi yang dianggap dapat membantu memenuhi kebutuhan peserta didik. Pengertian media sendiri menurut Arif Sadiman, dkk adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan kepada siswa, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa, serta perhatian siswa dalam proses belajar mengajar.⁵

³ Warsono Hariyanto, *Pembelajaran Aktif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm.12.

⁴ *Kelas VII MTs Taruna AL-Qur'an Yogyakarta, Observasi, Yogyakarta, 6 September 2020*

⁵ M. Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab Aswaja* (Yogyakarta: Pressindo, 2014), hlm.25.

Pentingnya menggunakan media dalam pembelajaran yaitu media dapat memperjelas penyajian materi, meningkatkan, mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat meimbulkan motivasi belajar, interaksi yang secara langsung antara peserta didik serta kemungkinan belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya.

Untuk memenuhi fungsi media pembelajaran dapat direalisasikan dalam bentuk drama, hiburan maupun permainan.⁶ Di sini peneliti berpendapat bahwa salah satu media yang dapat menarik dan mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran adalah Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI). KOKAMI merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Penerapannya melibatkan seluruh siswa, baik siswa yang biasanya pasif maupun aktif. Gabungan antara media dan permainan ini mampu secara signifikan memberikan motivasi dan menarik minat siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Kelebihan dari media KOKAMI ini salah satunya yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir, berimajinasi, serta memberikan kesempatan untuk menguasai keterampilan motorik. Oleh karena itu, peneliti berharap dengan menggunakan media KOKAMI dapat membantu peserta didik secara maksimal dalam proses belajar, mengurangi peran guru yang terlalu menonjol, memberikan kesempatan peserta didik ikut andil, serta menciptakan suasana belajar yang menarik dan lebih menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis berminat meneliti permasalahan yang diangkat dalam judul penelitian “Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) dalam Pembelajaran

⁶ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 17.

bahasa Arab untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas VII MTs Taruna Al-Qur'an Yogyakarta”

B. Batasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada efektivitas penggunaan media permainan kotak dan kartu misterius (kokami) dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas VII MTs Taruna Al-Qur'an Yogyakarta.

C. Pembatasan Masalah dan Rumusan Masalah

Agar penelitian lebih efektif, efisien, terarah dan fokus maka diperlukan adanya pembatasan masalah dengan harapan dapat memberikan kemudahan bagi peneliti. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media yang digunakan adalah media permainan Kotak dan Kartu Misterius.
2. Keefektifan media pada penelitian ini digunakan pada materi pelajaran BAB I kelas VII MTs dan beberapa materi yang pernah dipelajari sebelumnya.
3. Media pembelajaran pada penelitian ini digunakan untuk peserta didik kelas VII pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021

Dari pembatasan masalah di atas, selanjutnya peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keaktifan belajar bahasa Arab siswa kelas VII MTs Taruna Al-Qur'an setelah diterapkannya media permainan Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI)?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara keaktifan belajar bahasa Arab siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media kotak dan kartu misterius (KOKAMI)?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

- a. Untuk mengetahui keaktifan belajar bahasa Arab siswa kelas VII MTs Taruna Al-Qur'an setelah diterapkannya media permainan Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI).
- b. Untuk mengetahui perbedaan keaktifan belajar bahasa Arab siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media kotak dan kartu misterius (KOKAMI).

2. Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

a. Secara Teoritik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah pengetahuan khususnya bagi penulis dan pembaca serta literatur kepastakaan dalam bidang pendidikan, khususnya tentang efektivitas penggunaan media permainan kotak dan kartu misterius dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

b. Secara Praktis

1) Bagi Guru

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan serta wawasan terkait media permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab, serta dapat berpartisipasi dalam menggunakan media pembelajaran yang efektif.

2) Bagi peserta didik

Diharapkan dengan media permainan KOKAMI siswa semakin tertarik terhadap pembelajaran bahasa Arab, siswa dapat berperan aktif sehingga proses pembelajaran semakin hidup dan meningkatkan pemahaman siswa, serta siswa dapat memperoleh pengalaman baru dalam belajar yang aktif, menyenangkan serta lebih mudah dalam memahami materi.

3) Bagi Pendidik

Diharapkan dapat membuka cakrawala berfikir pendidik bahwa kreativitas pendidik dalam pembelajaran merupakan upaya dalam meningkatkan kualitas kinerja pendidik dalam proses pembelajaran.

4) Bagi Madrasah

Sebagai bahan masukan dalam peningkatan kualitas pengajaran serta menjadi pertimbangan untuk meningkatkan keaktifan siswa khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab.

E. Kajian Pustaka

Dalam penulisan skripsi ini peneliti menggali informasi dari beberapa hasil penelitian yang sudah ada sebelumnya sebagai bahan perbandingan, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada. Selain itu, peneliti juga mencari informasi- informasi dari buku-buku ataupun skripsi serta jurnal-jurnal dalam rangka mendapatkan informasi yang ada sebelumnya tentang teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan untuk memperoleh landasan teori ilmiah.

Pertama, skripsi dari Sri Wahyuni yang berjudul “*Efektivitas Media Permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) Dalam Pembelajaran Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis Kelas XII SMA N 1 Sanden*” yang diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.⁷ Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berbicara bahasa Prancis siswa yang diajar dengan media permainan KOKAMI dan siswa yang diajar dengan media konvensional. Persamaan ada pada jenis dan desain penelitian yaitu eksperimen semu dengan desain *control group pretest-posttest design*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu jika penelitian ini media diterapkan pada pembelajaran bahasa Prancis, sedangkan peneliti menerapkan pada pembelajaran bahasa Arab.

Kedua, skripsi yang disusun oleh Raden Ika Hasriana yang berjudul “*Pengaruh penggunaan media KOKAMI dalam model pembelajaran kooperatif STAD terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik materi system gerak pada manusia kelas VIII MTs N Gowa Kabupaten Gowa*”, penelitian ini diajukan kepada jurusan pendidikan biologi pada fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar. Adapun hasil yang diperoleh yaitu motivasi belajar peserta didik yang tidak diajar dengan menggunakan media KOKAMI berada pada kategori sedang. Hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan media KOKAMI berada pada kategori baik.⁸

Persamaan antara penelitian penulis dengan penelitian Raden Ika yaitu sama-

⁷ Sri Wahyuni, “Efektivitas Media Permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) Dalam Pembelajaran Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis Kelas XII SMA N 1 Sanden”, Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni, (Yogyakarta: PPs. Universitas Negeri Yogyakarta, 2013), hlm. 31, t.d.

⁸ Raden Ika Hasriana, “Pengaruh penggunaan media kokami dalam model pembelajaran kooperatif stad terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik materi system gerak pada manusia kelas VIII MTs N Gowa Kabupaten Gowa”, *Skripsi Pendidikan Biologi* (Makassar: PPs. UIN Alauddin Makassar, 2018), t.d

sama menggunakan media KOKAMI, perbedaannya terletak pada pembahasan jika peneliti membahas bagaimana efektivitas, lain halnya dengan penelitian Raden Ika yaitu pengaruh media KOKAMI itu sendiri.

Ketiga, skripsi yang berjudul “*Efektivitas penggunaan media permainan kotak dan kartu misterius (KOKAMI) dalam upaya meningkatkan menghafal kosa kata bahasa Arab*” yang disusun oleh Ahmad Suherman diajukan kepada jurusan pendidikan bahasa Arab, Universitas Pendidikan Indonesia.⁹⁷ Penelitian ini memiliki kesimpulan bahwa peningkatan rata-rata kemampuan menghafal kosakata bahasa Arab di kelas eksperimen lebih besar dibandingkan nilai rata-rata dikelas kontrol. Penggunaan media KOKAMI lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Arab dapat dilihat dari hasil peningkatan (*gain*) dari dua kelas tersebut. Persamaan penelitian peneliti dengan penelitian Ahmad Suherman yaitu membahas mengenai efektivitas penggunaan media KOKAMI, jenis dan desain penelitian yang digunakan juga sama. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada tujuan penelitian, jika penelitian ini menginginkan adanya peningkatan dalam menghafal kosa-kata bahasa Arab berbeda dengan yang akan dilakukan peneliti yaitu peningkatan keaktifan siswa dalam belajar.

Keempat, Jurnal yang berjudul “*Efektivitas Penggunaan Media Film Kartun Terhadap Peningkatan Maharah Al-Kalam Peserta Didik*”. Jurnal ini disusun oleh Chamdar Nur, salah satu tujuan dilakukan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan *maharah al-kalam* peserta didik baik yang menggunakan media film kartun dan sebaliknya. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan

⁹ Ahmad Suherman, “*Efektivitas penggunaan media permainan kotak dan kartu misterius (KOKAMI) dalam upaya meningkatkan menghafal kosa kata bahasa Arab*”, Skripsi Pendidikan bahasa Arab (Bandung: PPs. Universitas Pendidikan Indonesia)

media film kartun efektif terhadap peningkatan *maharah al-kalam* peserta didik.¹⁰ Persamaan penelitian ini dengan yang akan dilakukan peneliti yaitu pada efektivitas media dalam pembelajaran bahasa Arab, perbedaan terletak pada media yang digunakan dan aspek peningkatan dalam kedua penelitian tersebut.

Kelima, Jurnal yang berjudul “*Pengaruh Media KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa kelas 8 SMP Negeri 19 Mataram Tahun Pelajaran 2017-2018*” yang disusun oleh Kristina Mudali, M. Isnaini & Linda Sekar. Salah satu tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) terhadap keterampilan berpikir kritis dan meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 19 Mataram Kelas VIII tahun pelajaran 2017/2018.¹¹ Persamaan penelitian peneliti dengan jurnal yang ditulis oleh Kristina, dkk. Yaitu sama-sama menggunakan media KOKAMI, sedangkan perbedaan terletak pada jenis penelitian dan teknik pengambilan sampel, yaitu *pre-eksperimen* dan *purposive sampling*.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹⁰ Chamda Nur, “Efektivitas Penggunaan Media Film Kartun Terhadap Peningkatan *Maharah Al-Kalam Peserta didik*” *Jurnal Bahasa dan Sastra Arab*, Vol.5, No. 1, Juni 2019

¹¹ Kristina Mudali, M. Isnaini & Linda Sekar. “*Pengaruh Media KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa kelas 8 SMP Negeri 19 Mataram Tahun Pelajaran 2017-2018*”. Vol. 4, No. 2, November 2018

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas VII MTs Taruna Al- Qur'an Yogyakarta dengan menggunakan media permainan kotak dan kartu misterius (KOKAMI) dalam pembelajaran bahasa Arab dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Keaktifan belajar bahasa Arab siswa meningkat setelah diterapkannya media permainan kotak dan kartu misterius. Hal ini dibuktikan dengan perbedaan pada hasil uji *paired sample t test* pada skor kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberi perlakuan, yaitu $0,000 < 0,05$ dengan dasar pengambilan keputusan $ig.(2-tailed) < 0,05$ berarti H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keaktifan belajar bahasa Arab yang signifikan antara sebelum dan setelah diterapkannya media permainan kotak dan kartu misterius, artinya keaktifan belajar bahasa Arab meningkat setelah diterapkannya media permainan kotak dan kartu misterius.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan antara keaktifan belajar bahasa Arab kelas eksperimen yang menggunakan media permainan kotak dan kartu misterius dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media permainan kotak dan kartu misterius. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *independent sample t test* terhadap *post-kuisisioner* kedua kelas tersebut sebesar nilai $sig.(2-tailed) < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak yaitu nilai signifikansi $(2-tailed) post-eksperimen 0,017 < 0,05$ dan nilai $sig.(2-tailed) post-kontrol$ yaitu $0,017 < 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa

terdapat perbedaan yang signifikan terhadap keaktifan belajar bahasa Arab antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

B. Saran

Berkaitan dengan efektivitas media permainan kotak dan kartu misterius (KOKAMI) untuk meningkatkan keaktifan pembelajaran bahasa Arab siswa, peneliti memberikan beberapa saran, yaitu:

1. Bagi guru bahasa Arab

Guru sebagai pendidik, pembimbing, pengarah dalam pembelajaran hendaknya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga siswa tidak mudah jenuh dan tetap semangat ketika pembelajaran sedang berlangsung. Salah satunya dapat menggunakan media permainan yang dapat memicu semangat dan kreatifitas siswa.

2. Bagi Siswa

Luruskan niat bahwa mencari ilmu itu tidak hanya untuk menambah wawasan pengetahuan saja akan tetapi dengan ilmu kita dapat memperbaiki perilaku kita dan kehidupan kita menjadi lebih baik. Mulailah untuk berani mengemukakan pendapat dan lebih percaya diri untuk bertanya kepada teman jika tidak memahami materi.

3. Bagi calon peneliti

- a. Calon peneliti hendaknya dapat memperkirakan alokasi waktu yang dibutuhkan untuk menerapkan media permainan kotak dan kartu misterius ini agar pembelajaran selesai tepat pada waktunya.

- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya dan kekurangan yang terdapat pada penelitian ini dapat diperbaiki.

C. Kata Penutup

Maha suci Allah atas karuniaNya dan limpahan rahmatNya, sehingga selesailah proses penyusunan skripsi ini. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi peneliti dan kepada para pembaca skripsi ini serta bagi dunia pendidikan



DAFTAR PUSTAKA

A. Buku:

- Ahmad, Sadiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Asyrofi, Syamsuddin, *Model Strategi & Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Lingkar Media, 2014.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Hamid, Abdul & Baharudin, *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan Metode, Strategi, Materi dan Media*, Malang: UIN-Press, 2008.
- Hariyanto, Warsono, *Pembelajaran Aktif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Hermawan, Acep, *Metodelogi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Rosda, 2011.
- Kariadinata, Rahayu & Maman Abdurahman, *Dasar-dasar Statistik Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia, 2012.
- Khalilullah, M, *Media Pembelajaran Bahasa Arab Aswaja*, Yogyakarta: Pressindo, 2011.
- Kustandi, Cecep & Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Minarti, Sri, *Manajemen Sekolah*, Yogyakarta: Ar;Ruzz Media, 2016.
- Mudjiono, Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta: 2013.
- Muslihah, Eneng, *Metode dan Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Haja Mandiri, 2014.
- Mustofa, Bisri & Abdul Hamid, *Metode & Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN-Maliki Press, 2012.
- Noor, Juliansyah, *Metode Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*, Jakarta: Kencana, 2015.
- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.
- Sarwono, Jonathan, *Statistik Itu Mudah: Panduan Lengkap Untuk Belajar Komputasi Statistik Menggunakan SPSS 16*, Yogyakarta: CV Andi Offset, 2009.

Slameto, *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Alfabeta: Bandung, 2013.

Suprijono, Agus, *Cooperative Learning Teori Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2010.

Yuwono Edy, Mudjia Raharjo, *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder* ,Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014.

B. Jurnal:

Chamda Nur, , “Efektivitas Penggunaan Media Film Kartun Terhadap Peningkatan Maharah Al-Kalam Peserta didik” *Jurnal Bahasa dan Sastra Arab*, Vol.5, No. 1, Juni 2019

Kristina Mudali, M. Isnaini & Linda Sekar. “Pengaruh Media KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa kelas 8 SMP Negeri 19 Mataram Tahun Pelajaran 2017-2018”, Vol. 4, No. 2, November 2018.

Muhammad Irfan, “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius KOKAMI pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Cara Membuat Surat Niaga Siswa Kelas X APK 1 di SMKN 1 Bangkalan”, *Jurnal Administrasi Perkantoran* Vol. 5 No. 3 ,2017.

Saputra, F., dkk, *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) dengan Media KOKAMI dalam meningkatkan Hasil Belajar Biologi*. *Bioshell* Vol.2. no.1 hal.114-115, 2013.

Selpia Setiasie, “Efektivitas Penggunaan Media KOKAMI Dalam Upaya Meningkatkan Hafalan Kosa Kata Bahasa Arab”, http://antologi.upi.edu/file/SELPIA_SETIASIE_1002735.pdf diakses pada 4 Desember 2019.

Yuli Rusiana, “Penggunaan Media KOKAMI Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V A SD Negeri Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember”, Vol.3, No.4, hlm.183 November 2014.

C. Skripsi:

Ahmad Suherman, “*Efektivitas penggunaan media permainan kotak dan kartu misterius (KOKAMI) dalam upaya meningkatkan menghafal kosa kata bahasa Arab*”, Skripsi Pendidikan bahasa Arab, Bandung: PPs. Universitas Pendidikan Indonesia.

Raden Ika Hasriana, “*Pengaruh penggunaan media kokami dalam model pembelajaran kooperatif stad erhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik materi system gerak pada mansia kelas VIII MTs N Gowa Kabupaten Gowa*”, Skripsi Pendidikan Biologi, Makassar: PPs. UIN Alaudiin Makassar, 2018.

Sri Wahyuni, “*Efektivitas Media Permainan KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) Dalam Pembelajaran Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis Kelas XII SMA N 1 Sanden*”, Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni, Yogyakarta: PPs. Universitas Negeri Yogyakarta, 2013.

D. Internet:

Hakim, *Media Pengajaran KOKAMI (Kotak KartuMisterius)*. <http://learningmodels.blogspot.com/2011/05/media-pengajaran-kokami-kotak-dan-kartu.html>, diakses 6 Januari 2020.

Nurqoyyimah, “*Pembelajaran Bahasa Arab*”, (http://nuqynurqoyyimah.blogspot.com/2013/12/pembelajaran-bahasa-arab_27.html?m=1 diakses pada 20 Januari 2020).

Rama Ardiyanto, “*Rumus Korelasi – Pengertian, Jenis, Macam-Macamnya, Contoh Soal*” (<https://rumus.co.id/pengertian-materi-jenis-macam-rumus-korelasi/>, diakses pada 4 Desember 2019).