

**PENGARUH METODE *GAME PESAWAT MASALAH* TERHADAP HASIL  
BELAJAR BAHASA ARAB SISWA KELAS XI KEAGAMAAN  
MADRASAH ALIYAH AL-ISLAM KEMUJA BANGKA  
TAHUN AJARAN 2020/2021**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Penyelesaian Skripsi

Disusun oleh:

**FAILA SUFAH**

**(17104020022)**

**PRODI PENDIDIKAN BAHASA ARAB  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
2021**



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2693/Un.02/DT/PP.00.9/10/2021

Tugas Akhir dengan judul : PENGARUH METODE GAME PESAWAT MASALAH TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA ARAB SISWA KELAS XI KEAGAMAAN MADRASAH ALIYAH AL-ISLAM KEMUJA BANGKA TAHUN AJARAN 2020/2021

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FAILA SUFAH  
Nomor Induk Mahasiswa : 17104020022  
Telah diujikan pada : Selasa, 21 September 2021  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

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: 618350183851



Penguji I  
Agung Setiyawan, S.Pd.I., M.Pd.I.  
SIGNED

Valid ID: 6161045a0ba



Penguji II  
Nurhapsari Pradnya Paramita, M.Pd.I.  
SIGNED

Valid ID: 6177610521739



Yogyakarta, 21 September 2021  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 6183e3e36f572

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Faila Sufah  
NIM : 17104020022  
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya ini adalah asli hasil penelitian peneliti sendiri dan bukan plagiasi karya orang lain, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 13 Agustus 2021

Yang Menyatakan,



Faila Sufah  
NIM. 17104020022

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga  
FM-UINSK-BM-05-03/R0

#### SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi Saudari Faila Sufah  
Lampiran : -

Kepada  
YTH Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Di Yogyakarta.

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan pembimbingan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa Skripsi Saudari:

Nama : Faila Sufah  
NIM : 17104020022  
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Game Pesawat Masalah Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI Keagamaan Madrasah Aliyah Al-Islam Kemuja Bangka Tahun Ajaran 2020/2021.


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 Saudari tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 20 Agustus 2021  
Pembimbing Skripsi,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

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

## ABSTRAK

Faila Sufah, “Pengaruh Metode Game Pesawat Masalah Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI Keagamaan Madrasah Aliyah Al-Islam Kemuja Bangka Tahun Ajaran 2020/2021”. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021..

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode *Game Pesawat Masalah* dalam pembelajaran bahasa Arab dan pengaruh metode *Game Pesawat Masalah* terhadap hasil belajar siswa kelas XI Keagamaan Madrasah Aliyah Al-Islam Kemuja Bangka tahun ajaran 2020/2021. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi untuk pengelola pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas belajar mengajar bahasa Arab di Madrasah Aliyah Al-Islam Kemuja Bangka.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian adalah *pre eksperimental* dengan desain *one group pretest-posttest design*. Populasi terdiri dari seluruh siswa kelas XI Keagamaan berjumlah 70 orang dan sampel adalah siswa XI Keagamaan 2 berjumlah 22 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Pengumpulan data menggunakan instrumen tes (*pretest* dan *posttest*). Sebelum dilakukan penelitian, instrumen diuji validitas dan reabilitas terlebih dahulu, uji prasyarat yang digunakan uji normalitas dan homogenitas, dan teknik analisis datanya menggunakan uji hipotesis dengan uji *paired sample test*.

Penerapan metode *Game Pesawat Masalah* dalam pembelajaran bahasa Arab diawali dengan guru membagikan siswa menjadi lima kelompok dan kertas HVS warna untuk menulis pertanyaan dari seluruh materi yang ada dalam bab 4 dengan tema التَّسْهِيلاتُ الْعَامَّةُ وَ الْإِجْتِمَاعِيَّةُ. Guru mengarahkan siswa untuk melipat kertas menjadi pesawat dengan mencantumkan nama disayapnya, berdiri secara berhadapan untuk menerbangkan pesawat bersama, dan mengambil satu pesawat yang berisikan soal dari temannya. Siswa duduk berdasarkan kelompok yang telah ditentukan, menulis jawaban atau pemecah masalah, dan membaca soal beserta jawabannya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh sebelum diberi perlakuan sebesar 52.73 dan setelah diberi perlakuan sebesar 90.45. Dari hasil uji *paired sample test* diperoleh nilai Sig. (-2tailed)  $.000 < 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *Game Pesawat Masalah* terhadap hasil belajar bahasa Arab siswa kelas XI Keagamaan Madrasah Aliyah Al-Islam Kemuja Bangka tahun ajaran 2020/2021.

**Kata kunci:** Pengaruh, Metode Game Pesawat Masalah, Hasil Belajar, Bahasa Arab

## التجريد

فيلا سوفة، "تأثير طريقة لعبة الطائرة المشكلة على نتائج تعلم اللغة العربية للصف الحادي عشر الدينية من المدرسة الثانوية الإسلامية الإسلام كموجا بانجكا للعام الدراسي ٢٠٢٠/٢٠٢١". البحث. يوجيا كارتا: كلية علم التربية وتأهيل المعلمين بسونان كاليجاكا جامعة الإسلامية الحكومية يوجيا كارتا، ٢٠٢١.

يهدف هذا البحث إلى معرفة كيفية تطبيق أسلوب لعبة مشكلة الطائرة في تعلم اللغة العربية وأثر أسلوب لعبة مشكلة الطائرة على مخرجات تعلم طلاب الصف الحادي عشر الدينية بالمدرسة الثانوية الإسلامية الإسلام كيموجا بانجكا العام الدراسي ٢٠٢٠/٢٠٢١. عندئذ، من المتوقع أن يكون هذا البحث قادراً على المساهمة في مديري التعليم في محاولة لتحسين جودة تعليم وتعلم اللغة العربية بالمدرسة الثانوية الإسلامية الإسلام كموجا بانجكا. يستخدم هذا البحث هو طريقة الكمية. نوع هذا البحث ما قبل التجربة مع تصميم مجموعة واحدة قبل الإختبار-تصميم الإختبار البعدي. يتكون السكان من جميع طلاب الفصل الحادي عشر من الدين ٢٢ عددهم ٧٠ شخصاً والعينة من طلاب الفصل الحادي عشر من الدين ٢ عددهم ٢٢ شخصاً. تقنية أخذ العينات المستخدمة هي بالطريقة العينة الغرضية *Purposive Sampling*. جمع البيانات باستخدام أدوات الاختبار *Pretest Posttest*. قبل إجراء البحث، تم اختيار *Validitas Reliabilitas* للتحقق من صحتها وموثوقيتها، وكان الاختبار *Normalitas Homogenitas* هو اختبارات الحالة الطبيعية والتجانس، واستخدمت

تقنية تحليل البيانات اختبار الفرضية مع عينة مقترنة اختبار *Paired Sample Test*

يبدأ تطبيق طريقة لعبة الطائرة مشكلة في تعليم اللغة العربية بتقسيم المدرس للطلاب إلى خمس مجموعات وأعطى لون ورقة HVS للكتابة أسئلة من جميع المواد الموجودة في باب الرابع: التسهيلات العامة والإجتماعية أن يكون طائرة من خلال تضمين الاسم على الجناح ، والوقوف في مواجهة بعضهم لتحليق الطائرة معا، وإستقلال طائرة تحتوي على الأسئلة من الأصدقاء. يجلسون طلاب في مجموعات تحديدهم، ويكتبون الإجابات أو يحلون المشكلة، ويقرأون الأسئلة.

والنتائج من هذا البحث أن متوسط القيمة التي تم الحصول عليها قبل العلاج كان ٥٢.٧٣ وبعد العلاج ٩٠.٤٥. من عينة مقترنة اختبا *Paired Sample Test* للعينة المزدوجة قيمة Sig. (-2tailed)  $0.000 < 0.05$ ، هذا يدل على مردود الفرضية الصفريّة وقبول الغردية العاملة. لذلك يمكن الاستنتاج أن هناك تأثيراً لطريقة لعبة المشكلة على نتائج تعلم اللغة العربية لطلاب الصف الحادي عشر المدرسة الدينية الثانوية الإسلامية الإسلام كموجا بانجكا العام الدراسي ٢٠٢٠/٢٠٢١.

الكلمات الأساسية: تأثير، طريقة لعبة الطائرة المشكلة، نتيجة تعلم، اللغة العربية.



## MOTTO

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۚ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ  
إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ (١٢٥)

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk. (Q.S An-Nahl: 125) “<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Bandung: PT. Sygma Examedia, 2009), hlm. 281.



**HALAMAN PERSEMBAHAN**

*Skripsi ini penulis persembahkan kepada almamater tercinta*

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ARAB**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penyusun panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberi rahmat, hidayah, serta inayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini walaupun begitu banyak hambatan dan rintangan dalam proses penyusunan. Sholawat dan salam tak lupa disampaikan kepada nabi Muhammad SAW, semoga kita semua termasuk ke dalam ummatnya yang mendapat syafaat-Nya di *yaumul qiyamah* kelak, amin.

Penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode *Game Pesawat Masalah* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI Keagamaan Madrasah Aliyah Al-Islam Kemuja Bangka Tahun Ajaran 2020/2021”. Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis banyak sekali mendapatkan bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phil Al-Makin, S.Ag., MA, Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Nurhadi, MA, selaku Kepala Prodi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Ibu Nisa Syuhda, S.S, M.Hum, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah mencurahkan kesabaran dan ketekunannya untuk meluangkan waktu,

tenaga dalam memberi arahan dan bimbingan yang sangat berarti dalam penulisan skripsi ini.

5. Ibu Dr. Dailatus Syamsiyah, M.Ag, selaku validator instrumen yang telah meluangkan waktu memberi petunjuk dalam penelitian ini.
6. Ibu Dr. Rohmatun Luluk Isnaini, S.Pd.I., M.Pd.I, selaku dosen pembimbing akademik yang telah banyak memberi masukan dan bimbingan yang sangat berguna selama penulis menempuh pendidikan program strata satu (S1) di Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
7. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah bersedia melayani mahasiswa dengan setulus hati.
8. Bapak Abdul Choir, S.Ag, selaku kepala Madrasah Aliyah Al-Islam Kemuja Bangka yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian.
9. Bapak Abdullah S.Ag selaku guru bahasa Arab dan seluruh siswa kelas XI Keagamaan atas kesediaan menjadi responden dalam pengambilan data penelitian.
10. Kepada kedua orang tuaku ayahanda Yendaliyen dan ibunda Ida Rusmidah, serta kedua adik-adikku Amirah Fathinah dan Aliyah yang selalu mendukung dan memotivasi dalam menjalani setiap jejak langkah untuk menggapai segala mimpi dan cita-cita.
11. Teman-teman Mahabbah PBA 17 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

12. Kepada semua sahabat, keluarga, dan teman yang telah mendukung dan memberi semangat kepada penulis.

Penulis hanya bisa mendoakan semoga bantuan, arahan, bimbingan, dan dorongan tersebut mendapatkan pahala yang setimpal dari Allah SWT. *Amiin Yaa Robbal 'alamin.*

Yogyakarta, 15 Juni 2021

Yang Menyatakan



Faila Sufah

Nim. 17104020022



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB.....	iii
HALAMAN SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iv
HALAMAN PERBAIKAN TUGAS AKHIR.....	v
HALAMAN PENGESAHAN .....	viii
HALAMAN MOTO .....	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	x
ABSTRAK.....	xi
KATA PENGANTAR .....	xiv
DAFTAR ISI .....	xii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	xvii
DAFTAR TABEL .....	xxiv
DAFTAR GAMBAR .....	xxv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxvi
<b>BAB 1: PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian.....	4
E. Kajian Pustaka .....	6
F. Sistematika Penulisan.....	10
<b>BAB II: KAJIAN TEORI DAN METODE PENELITIAN.....</b>	<b>12</b>
A. Kajian Teori .....	12
1. Pengaruh .....	12
2. Metode <i>Game Pesawat Masalah</i> .....	12
3. Hasil Belajar Bahasa Arab .....	15
B. Kerangka Pikir .....	18
C. Hipotesis Penelitian .....	21
D. Metode Penelitian .....	21
<b>BAB III: GAMBARAN UMUM MADRASAH .....</b>	<b>38</b>
A. Letak Geografis .....	38
B. Sejarah Madrasah Aliyah Al-Islam Kemuja Bangka .....	38

C. Profil Madrasah Aliyah Al-Islam Kemuja Bangka .....	39
D. Visi dan Misi Madrasah.....	40
E. Struktur Organisasi .....	40
F. Keadaan Guru.....	41
H. Keadaan Siswa.....	42
I. Kondisi Sarana dan Prasarana .....	43
<b>BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>47</b>
A. Hasil Penelitian.....	47
1. Penerapan Metode <i>Game Pesawat Masalah</i> dalam Pembelajaran Bahasa Arab.....	47
2. Pengaruh Metode <i>Game Pesawat Masalah</i> terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab.....	51
B. Pembahasan .....	59
<b>BAB V: PENUTUP.....</b>	<b>63</b>
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran .....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>69</b>
<b><i>CURRICULUM VITAE</i> .....</b>	<b>144</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Nilai .....	26
Tabel 2.2 Kriteria Tingkat Kesukaran .....	31
Tabel 2.3 Kriteria Daya Pembeda.....	33
Tabel 3.1 Daftar Guru.....	41
Tabel 3.2 Data Siswa .....	42
Tabel 3.3 Jumlah dan Kondisi Bangunan.....	43
Tabel 3.4 Sarana dan prasarana Pendukung Pembelajaran .....	44
Tabel 3.5 Sarana dan Prasarana Pendukung .....	45
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas .....	52
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas .....	53
Tabel 4.4 Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	55
Tabel 4.5 Deskripsi Data Statistik .....	55
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas.....	56
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas .....	57
Tabel 4.8 Hasil <i>Uji Paired Sample Test</i> .....	58

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Hubungan Antar Variabel .....	18
Gambar 2.2 Kerangka Pikir .....	20
Gambar 2.3 Desain Penelitian .....	22
Gambar 2.4 Rumus <i>Product Moment Karl Pearson</i> . ....	29
Gambar 2.5 Rumus <i>Alpha Croncbach</i> .....	30
Gambar 2.6 Rumus Tingkat Kesukaran .....	31
Gambar 2.7 Rumus Daya Pembeda.....	32
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	41





## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Metode pembelajaran adalah cara atau langkah operasional yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran.<sup>2</sup>

Guru berperan sebagai fasilitator yang dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif untuk mendorong siswa mengembangkan segala kreativitasnya dengan menyiapkan materi, metode pembelajaran, memahami keadaan siswanya demi kelancaran pembelajaran. Hal ini dikarenakan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dilihat dari kesesuaian metode pembelajaran yang digunakan oleh guru ketika mengajar.<sup>3</sup>

Madrasah Aliyah Al-Islam Kemuja Bangka merupakan salah satu Instansi Pendidikan Islam yang menjadikan bahasa Arab sebagai mata pelajaran wajib yang harus ditempuh oleh semua siswa di setiap jenjang kelasnya. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, pembelajaran bahasa Arab yang terjadi di kelas XI Keagamaan Madrasah Aliyah Al-Islam Kemuja Bangka lebih banyak berpusat pada guru (*teacher centered*) dan menggunakan metode yang bersifat konvensional. Guru mengajar menggunakan metode ceramah dengan membacakan materi, menjelaskan materi, memberikan contoh, dan mencatat materi di papan tulis, sedangkan siswa mendengarkan,

---

<sup>2</sup> Rahmat, *Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Konteks Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hlm. 5.

<sup>3</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), hlm. 26.

memperhatikan, dan mencatat materi pelajaran. Semua siswa dianggap paham pada materi pelajaran yang diajarkan. Keadaan ini bisa membuat siswa jenuh, pasif, dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan mereka tidak merasakan proses pembelajaran secara nyata yang melibatkan siswa aktif.<sup>4</sup>

Permasalahan yang sering ditemukan dalam proses pembelajaran baik dari siswa maupun guru adalah metode pembelajaran yang diterapkan dan hasil belajar siswa rendah. Masalah ini bisa jadi disebabkan oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak sesuai, sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa pun rendah.<sup>5</sup>

Hal ini berkaitan dengan permasalahan yang terjadi di kelas XI Keagamaan Madrasah Aliyah Al-Islam Kemuja Bangka. Guru mengajar menggunakan metode yang bersifat konvensional, yaitu metode ceramah dan hasil belajar bahasa Arab siswa rendah dibuktikan dengan nilai hasil ulangan harian siswa pada setiap kelas memiliki rata-rata 6,0, sedangkan KKM (kriteria ketuntasan minimal) untuk mata pelajaran bahasa Arab adalah 75,0.<sup>6</sup> Dari permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar bahasa Arab siswa membutuhkan perubahan sehingga diperlukan metode pembelajaran yang bisa mengakomodasi agar pencapaian hasil belajar bahasa Arab siswa menjadi lebih baik.

---

<sup>4</sup> Studi Pendahuluan pada Tanggal 22 September 2020.

<sup>5</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan....*, hlm. 27

<sup>6</sup> Abdullah, Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas XI Keagamaan, Madrasah Aliyah Al-Islam Kemuja, Wawancara Tidak Terstruktur, Kemuja, 22 September 2020.

Banyak metode pembelajaran yang bisa mengakomodasi hal tersebut, salah satunya adalah metode *Game Pesawat Masalah*. Titik Suharyati dalam jurnal penelitiannya mengatakan bahwa *Permainan Pesawat Masalah* dapat mengatasi kejenuhan dan rasa malas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan adanya perkembangan daya pikir dan kepekaan rasa serta sikap positif peserta didik terhadap lingkungan belajarnya.<sup>7</sup>

Dengan melihat permasalahan pembelajaran bahasa Arab di kelas XI Keagamaan Madrasah Aliyah Al-Islam Kemuja Bangka dan penemuan peneliti mengenai metode *Game Pesawat Masalah*, menarik perhatian peneliti untuk melakukan penelitian menggunakan metode *Game Pesawat Masalah* yang akan diimplementasikan dalam judul “Pengaruh Metode *Game Pesawat Masalah* terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI Keagamaan Madrasah Aliyah Al-Islam Kemuja Bangka Tahun Ajaran 2020/2021”.

## **B. Batasan Masalah**

Mengingat keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti, maka penelitian ini difokuskan pada masalah bagaimana pengaruh metode *Game Pesawat Masalah* terhadap hasil belajar bahasa Arab siswa kelas XI Keagamaan Madrasah Aliyah Al-Islam Kemuja Bangka tahun ajaran 2020/2021.

---

<sup>7</sup> Titik Suharyati, “Permainan Pesawat Masalah Dapat Mengatasi Kejenuhan dan Rasa Malas Peserta Didik dalam Mengikuti Pembelajaran Bahasa Indonesia”, *E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya* Volume 3, (Surabaya: Dinas Pendidikan, 2013), hlm. 2.

### **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penerapan metode *Game Pesawat Masalah* dalam pembelajaran bahasa Arab siswa kelas XI Keagamaan Madrasah Aliyah Al-Islam Kemuja Bangka?
2. Bagaimana pengaruh metode *Game Pesawat Masalah* terhadap hasil belajar bahasa Arab siswa kelas XI Keagamaan Madrasah Aliyah Al-Islam Kemuja Bangka ?

### **D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian**

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

- a. Untuk mengetahui bagaimana penerapan metode *Game Pesawat Masalah* dalam pembelajaran bahasa Arab siswa kelas XI Keagamaan Madrasah Aliyah Al-Islam Kemuja Bangka tahun ajaran 2020/2021.
- b. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh metode *Game Pesawat Masalah* terhadap hasil belajar bahasa Arab siswa kelas XI Keagamaan Madrasah Aliyah Al-Islam Kemuja Bangka tahun ajaran 2020/2021.

#### **2. Manfaat Penelitian**

##### **a. Secara Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan ilmu dan pengetahuan tentang pembelajaran bahasa Arab menggunakan metode *Game Pesawat Masalah* serta menambah khasanah keilmuan mengenai proses belajar mengajar bahasa Arab.

## **b. Secara Praktis**

### **1. Bagi Madrasah**

Memberi kontribusi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di Madrasah Aliyah Al-Islam Kemuja Bangka, serta dapat dijadikan bahan masukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran bahasa Arab untuk mengembangkan dan meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam proses belajar mengajar bahasa Arab.

### **2. Bagi Siswa**

Meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa dan memberi pengalaman belajar kepada siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan agar siswa termotivasi dan tidak jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran bahasa Arab

### **3. Bagi Guru**

Memberi alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan mutu dan kualitas belajar mengajar bahasa Arab agar suasana pembelajaran bahasa Arab menjadi menyenangkan dan tidak monoton .

### **4. Bagi Peneliti**

Sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya, khususnya dalam melakukan penelitian dengan menerapkan metode pembelajaran yang sama pada konsep dan materi yang berbeda.

## E. Kajian Pustaka

Berdasarkan penelitian terdahulu yang peneliti temukan, peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini di antaranya:

Pertama, skripsi yang ditulis oleh Yuliardini dengan judul "*Efektivitas Penggunaan Metode Game Pesawat Masalah dalam Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Matematika Siswa Kelas VIII Pesantren Modern Datok Sulaiman (PMDS) Putri Palopo*".<sup>8</sup> Penelitian ini membahas tentang efektivitas metode *Game Pesawat Masalah* dalam meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal matematika. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Game Pesawat Masalah* efektif dalam meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal Matematika siswa kelas VIII Pesantren Modern Datok Sulaiman. Diperoleh hasil uji hipotesis  $z$  hitung  $>$   $z$  tabel ( $28,09283 > 1,96$ ).

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terdapat pada, populasi, sampel, subjek jenis bidang studi, tempat, dan waktu. Persamaannya terdapat pada metode pembelajarannya yaitu metode *Game Pesawat Masalah*.

---

<sup>8</sup> Yuliardini, "Efektivitas Penggunaan Metode Game Pesawat Masalah dalam Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Matematika Siswa kelas VIII Pesantren Modern Datok Sulaiman (PMDS) Putri Palopo", *Skripsi Strata Satu Tadris Matematika*, (Palopo: Perpustakaan Pps. IAIN Palopo, 2017), t.d.

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Irma Listianti dengan judul “*Pengaruh Metode pembelajaran Demonstrasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Jama’ Qasar Kelas VII MTS (Quasi Eksperimen di MTS Islamiyah Ciputat)*”.<sup>9</sup> Penelitian ini membahas tentang pengaruh metode pembelajaran *Demonstrasi* terhadap hasil belajar siswa pada materi jama’ qasar kelas VII MTS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Demonstrasi* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi jama’ qasar kelas VII MTS. Diperoleh hasil uji hipotesis  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5,39 > 1,69$ ).

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan terdapat pada tempat penelitian, tujuan, subjek, populasi dan sampel yang digunakan, subjek, serta jenis bidang studi. Adapun persamaanya, yaitu pada independen variabel yang sama-sama membahas tentang hasil belajar.

Ketiga, skripsi yang ditulis oleh Nur Afifah dengan judul “*Efektivitas Penerapan Metode Diskusi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI pada Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah Manongkoki Kabupaten Takalar*”.<sup>10</sup> Penelitian ini membahas tentang efektivitas penerapan metode *Diskusi* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Fiqih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Diskusi* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata

---

<sup>9</sup> Irma Listianti, “Pengaruh Metode Pembelajaran Demonstrasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Jama’ Qasar Kelas VII MTS (Quasi Eksperimen di MTS Islamiyah Ciputat)”, *Skripsi Strata Satu Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Perpustakaan Pps. UIN Syarif Hidayatullah, 2014), t.d.

<sup>10</sup> Nur Afifah, “Efektivitas Penerapan Metode Diskusi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI pada Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah Manongkonki Kabupaten Takalar”, *Skripsi Strata Satu Pendidikan Agama Islam*, (Makassar: Perpustakaan Pps. UIN Alauddin, 2017), t.d.

pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah Manongkoki Kabupaten Takalar. Diperoleh hasil uji hipotesis  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel ( $3,460 > 1,692$ ).

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan terdapat pada tempat penelitian, tujuan, populasi, sampel, subjek, waktu, dependen variabel, dan jenis bidang studi, sedangkan persamaanya adalah sama-sama membahas tentang hasil belajar.

Keempat, jurnal yang ditulis oleh Putri Ayang Alike, Rasmiwetti, dan Sri Haryati dengan judul *“Penerapan Metode Pembelajaran Pesawat Masalah untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pokok Bahasan Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan di Kelas XI MIA 2 SMA Islam As-Shofa Pekanbaru”*.<sup>11</sup> Penelitian ini membahas tentang penerapan metode pembelajaran *Pesawat Masalah* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada pokok bahasan kelarutan dan hasil kali kelarutan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa penerapan metode pembelajaran *Pesawat Masalah* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas XI MIA 2 SMA Islam As-Shofa Pekanbaru pada pokok bahasan kelarutan dan hasil kali kelarutan. Dilihat dari presentase aktivitas belajar peserta didik pada siklus 1 sebesar 62,41% menjadi 76,38% pada siklus 2 dan presentase hasil belajar peserta didik pada siklus 1 sebesar 68,96% menjadi 82,75 % pada siklus 2.

---

<sup>11</sup> Putri Ayang Alike et.al, "Penerapan Metode Pembelajaran Pesawat Masalah untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pokok Bahasan Kelarutan dan Hasil Kelarutan di Kelas XI MIA 2 SMA Islam As-Shofa Pekanbaru", *Jurnal Online Mahasiswa* Volume 7 Nomor 2, (Pekanbaru: Universitas Riau, 2017).



Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terdapat pada tempat, jenis penelitian, pendekatan, tujuan, subjek, waktu dan jenis bidang studi. Adapun persamaannya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat pada hasil belajar dan metode *Game Pesawat Masalah*.

Kelima, jurnal yang ditulis oleh Titik Suharyati dengan judul “*Permainan Pesawat Masalah Dapat Mengatasi Kejenuhan dan Rasa Malas Peserta Didik dalam Mengikuti Pembelajaran Bahasa Indonesia*”.<sup>12</sup> Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Permainan Pesawat Masalah* dapat mengatasi kejenuhan dan rasa malas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan adanya perkembangan daya pikir dan kepekaan rasa dan sikap positif peserta didik terhadap lingkungan belajarnya.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada metode penelitian, jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, serta tujuan penelitian. Persamaanya adalah sama-sama membahas tentang metode *Game Pesawat Masalah*.

---

<sup>12</sup> Titik Suharyati, “Permainan Pesawat Masalah Dapat Mengatasi Kejenuhan dan Rasa Malas Peserta Didik dalam Mengikuti Pembelajaran Bahasa Indonesia”, *E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya* Volume 3, (Surabaya: Dinas Pendidikan, 2013).

## F. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi dari skripsi ini, peneliti memberikan gambaran sistematika penulisannya secara umum sebagai berikut:

1. Bagian awal, terdiri dari beberapa halaman yang berisikan halaman sampul, judul, pernyataan keaslian, surat persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, motto, persembahan, abstrak, kata pengantar, dan daftar isi.
2. Bagian kedua, terdiri dari beberapa bab yaitu:

BAB I berisi pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, dan sistematika penulisan.

BAB II membahas tentang kajian teori dan metode penelitian yang digunakan penulis sebagai acuan dalam penelitian.

BAB III membahas tentang gambaran umum, profil Madrasah Aliyah Al-Islam Kemuja Bangka meliputi: letak geografis, sejarah, struktur organisasi, keadaan guru, siswa, karyawan, sarana prasarana, dan fasilitas.

BAB IV membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan. Bab ini berisikan penyajian, pembahasan terhadap hasil penelitian, dan laporan hasil eksperimentasi metode *Game Pesawat Masalah* yang mencakup deskripsi data, prosedur eksperimen, situasi eksperimen, persyaratan analisis data, dan analisis data hasil eksperimen.

BAB V: Kesimpulan dan saran. Bab ini berisi kesimpulan penulis terhadap hasil data beserta saran-saran yang relevan.

3. Bagian akhir, berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan biodata penulis.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode *Game Pesawat Masalah* dalam pembelajaran bahasa Arab diawali dengan guru membagikan siswa menjadi lima kelompok dan kertas HVS warna untuk menulis permasalahan yang belum dipahami dari seluruh materi yang ada dalam bab 4 dengan tema التَّسَهُّلَاتُ الْعَامَّةُ وَالْإِجْتِمَاعِيَّةُ. Guru mengarahkan siswa untuk melipat kertas menjadi pesawat dengan mencantumkan nama disayapnya, berdiri secara berhadapan untuk menerbangkan pesawat bersama, dan mengambil satu pesawat yang berisikan soal dari temannya. Siswa duduk berdasarkan kelompok yang telah ditentukan, menulis jawaban atau pemecah masalah, serta membaca permasalahan/soal beserta jawaban/kalimat pemecah masalah.
2. Terdapat pengaruh metode *Game Pesawat Masalah* terhadap hasil belajar bahasa Arab siswa kelas XI Keagamaan Madrasah Aliyah Al-Islam Kemuja Bangka tahun ajaran 2020/2021. Hal ini dibuktikan dengan nilai Sig. (-2tailed) sebesar  $.000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## B. Saran

Berikut ini saran-saran yang sebaiknya perlu dipertimbangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi madrasah: Sebaiknya metode *Game Pesawat Masalah* dijadikan kontribusi dalam upaya meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik dan tidak monoton dengan metode ceramah.
2. Bagi siswa: Sebaiknya pada saat penerapan metode *Game Pesawat Masalah* siswa lebih giat lagi belajar bahasa Arab untuk mengasah kemampuan dibidang bahasa Arab agar hasil belajar bahasa Arab meningkat.
3. Bagi guru: Sebaiknya metode *Game Pesawat Masalah* menjadi referensi bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar suasana pembelajaran lebih berwarna, sehingga siswa terlihat aktif, tidak jenuh pada saat proses pembelajaran yang bertujuan untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.
4. Bagi calon peneliti: Sebaiknya metode *Game Pesawat Masalah* bukan hanya diterapkan pada pembelajaran bahasa Arab saja, akan tetapi bisa diterapkan dalam pembelajaran yang lain, sehingga dilakukan penelitian pada konsep dan materi pembelajaran yang berbeda dari penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Nur, "Efektivitas Penerapan Metode Diskusi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI pada Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah Manongkonki Kabupaten Takalar", *Skripsi Strata Satu Pendidikan Agama Islam*, Makassar: Perpustakaan Pps. UIN Alauddin, 2017.
- Alika, Putri Ayang et.al, " Penerapan Metode Pembelajaran Pesawat Masalah untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pokok Bahasan Kelarutan dan Hasil Kelarutan di Kelas XI MIA 2 SMA Islam As-Shofa Pekanbaru" *Jurnal Online Mahasiswa Volume 7 Nomor 2*, Pekanbaru: Universitas Riau, 2017.
- Arifin, Zainal, *Penelitian Pendidikan dan Paradigma Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- \_\_\_\_\_, *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- \_\_\_\_\_, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2019.
- Azwar, Saifuddin, *Reliabilitas dan Validitas*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, Bandung: PT. Sygma Examedia, 2009.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2005.
- Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2018.
- Gottschalt, Louis, *Mengerti Sejarah*, Depok: Yayasan Penerbit Universitas Indonesia, 2000.
- Hamdi, Asep Saepul dan E. Baharuddin, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*, Yogyakarta: Deepublish, 2014.
- Ismail, M. Ilyas Dkk. *Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran*, (Makassar: Cendekia Publisher, 2020.
- Jaya, Indra dan Ardat, *Penerapan Statistik untuk Pendidikan*, Bandung: Cita Pustaka Media Perintis, 2013.

- K., Fathnur Sani, *Metodelogi Penelitian Farmasi Komunitas dan Eksperimental dilengkapi dengan Analisis Data Program SPSS*, Yogyakarta: Deepublish, 2016.
- Listianti, Irma, “Pengaruh Metode Pembelajaran Demonstrasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Jama’ Qasar Kelas VII MTS”, *Skripsi Strata Satu Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Perpustakaan Pps. UIN Syarif Hidayatullah, 2014.
- Mahmud, Saifuddin dan Muhammad Idham, *Teori Belajar Bahasa*, Aceh: Syiah Kuala Press, 2019.
- Maolani, Rukaesih A., *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2016.
- M. Marbun, Stefanus, *Psikologi Pendidikan*, Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2018.
- Margono, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Martono, Nanang, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Rajawali Press, 2010.
- Melisa, *Siapa Bilang Belajar Matematika Sulit Impelementasi Metode TAI (Team Accerated Instuction)*, Cibubur: Guepedia, 2020.
- Mukrimah, Syifa Siti, *53 Metode Belajar dan Pembelajaran Plus Aplikasinya*, Bandung: Bumi Siliwangi, 2014.
- Munir, *Perencanaan Sistem Pengajaran Bahasa Arab*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016.
- Mustafa, Izzudin dan Acep Hermawan, *Metodologi Penelitian Bahasa Arab*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018.
- Ni’matuzzahroh dan Susanti Prasetyaningrum, *Observasi Teori dan Aplikasi dalam Psikologi*, Malang: Universitas Muhammadiyah Press, 2018.
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018.
- Rahmawati, B. Fitri dan Syahrur Amar, *Evaluasi Pembelajaran Sejarah*, Lombok: Universitas Hamzanwadi Press, 2017.
- Rahmat, *Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Konteks Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Rianawati, *Impelementasi Nilai-Nilai Karakter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)*, Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2016

- Rosyidi, Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN Maliki Press, 2009.
- Sani, Ridwan Abdullah, *Inovasi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2019.
- Sanjaya, Wina, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008.
- Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media Group, 2016.
- Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- \_\_\_\_\_, *Statistika untuk Penelitian*, Bandung : Alfabeta, 2013.
- Suharyati, Titik, “Permainan Pesawat Masalah Dapat Mengatasi Kejenuhan dan Rasa Malas Peserta Didik dalam Mengikuti Pembelajaran Bahasa Indonesia”, *E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya Volume 3*, Surabaya: Dinas Pendidikan, 2013.
- Sundayana, R., *Statistika Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2016.
- Supardi, *Penelitian Pendidikan Perhitungan, Penjelasan, Penafsiran, dan Penarikan Kesimpulan*, Depok: Rajawali, 2017.
- Suryadi, Ahmad, *Evaluasi Pembelajaran*, Jawa Barat: CV. Jejak, 2020.
- Syah, Muhibbin, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014.
- Tanzeh, Ahmad, *Pengantar Metode Penelitian*, Yogyakarta: Teras, 2009.
- Taubah, Michtahul, “Maharah dan Kafa’ah dalam Pembelajaran Bahasa Arab”, *Jurnal Studi Arab Volume 10 Nomor 1*, Pasuruan: Universitas Yudharta, 2019.
- Yuliardini, “Efektivitas Penggunaan Metode Game Pesawat Masalah dalam Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Matematika Siswa Kelas VIII Pesantren Modern Datok Sulaiman (PMDS) Putri Palopo”, *Skripsi Strata Satu Tadris Matematika*, Palopo: Perpustakaan Pps. IAIN Palopo, 2017.



Yunaeni, Faraniena, *Statistik Sosial*, Pamengkasan: Duta Media Publishing, 2019.

Yusrizal, *Tanya Jawab Seputar Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi Pendidikan*, Aceh: Syiah Kuala Press, 2016.

