

**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

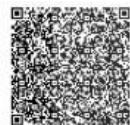
dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



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

Valid ID: 618351b18851



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

Valid ID: 61610cb5a0ba



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

Valid ID: 617261052f739



Yogyakarta, 21 September 2021
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6183e3e56f572

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 Kemluja 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 dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 20 Agustus 2021
Pembimbing Skripsi,

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 *الشُّعُبَلَاتُ الْعَامَةُ 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, 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 Ho ditolak dan Ha 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 المشكّلة على نتائج تعلم اللغة العربية للصف الحادي عشر الدينية من المدرسة الثانوية الإسلامية كموجا بانجكا للعام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٠". البحث. يوجياكارتا: كلية علم التربية وتأهيل المعلمين بسونان كاليجاكا جامعة الإسلامية الحكومية يوجياكارتا، 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 كيموجا بانجكا العام الدراسي ٢٠٢١/٢٠٢٠. عندئذ، من المتوقع أن يكون هذا البحث قادرًا على المساهمة في مدير التعليم في محاولة لتحسين جودة تعليم وتعلم اللغة العربية بالمدرسة الثانوية الإسلامية 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 عددهم ٧٠ شخصًا والعينة من طلاب الفصل الحادي عشر من الدين ٢ عددهم ٢٢ شخصًا. 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

تقنيّة تحليل البيانات اختبار الفرضية مع عينة مقارنة اختبار *Paired Sample Test* يبدأ تطبيق طريقة لعبة الطائرة مشكلة في تعليم اللغة العربية بتقسيم المدرس للطلاب إلى خمس مجموعات وأعطي 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 لتحليل الطائرة معا، وإستقلال طائرة تحتوي على الأسئلة من الأصدقاء. يجلسون طلاب في مجموعات تحديدتهم، ويكتبون الإجابات أو يحلون المشكلة، وينقرأون 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)* .٠٠٥ < .٠٠٥، هذا يدل على مردود الفرضية الصفرية وقبول الفرضية 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 ٢٠٢١/٢٠٢٠.

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



MOTTO

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْجِحْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالْتِي هِيَ أَحْسَنُ
إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِمَا فِي الْأَرْضِ وَالْمُفْتَدِينَ (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) “¹



¹ 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



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penyusun panjatkan atas kehadirat 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 *yaumil 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) dijurusan 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 Amira 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. *Amiiin Yaa Robbal 'alamin.*

Yogyakarta, 15 Juni 2021

Yang Menyatakan



Faila Sufah

Nim. 17104020022

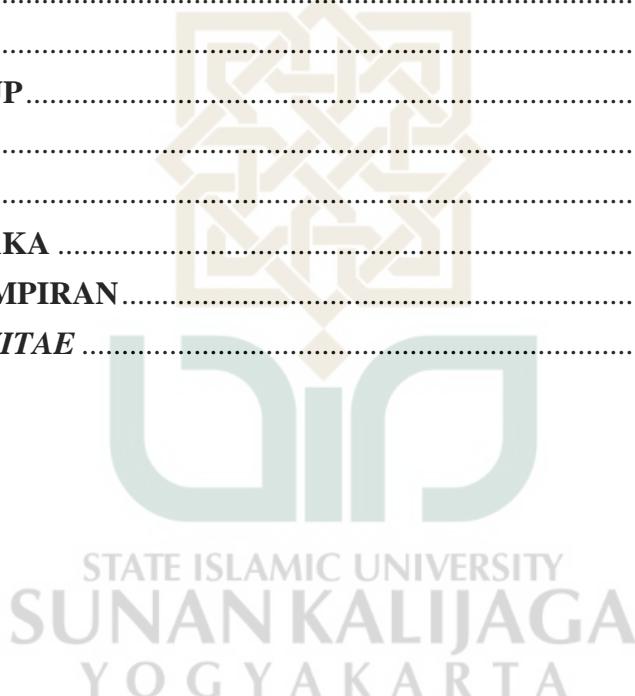


STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

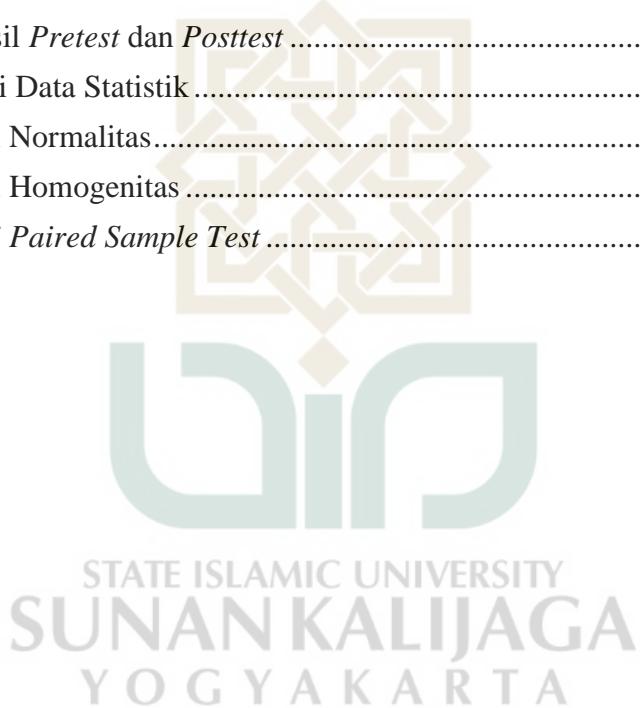
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iii
HALAMAN SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PERBAIKAN TUGAS AKHIR	v
HALAMAN PENGESAHAN	viii
HALAMAN MOTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
ABSTRAK	xi
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI	xii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xvii
DAFTAR TABEL	xxiv
DAFTAR GAMBAR	xxv
DAFTAR LAMPIRAN	xxvi
BAB I: PENDAHULUAN	1
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
BAB II: KAJIAN TEORI DAN METODE PENELITIAN	12
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
BAB III: GAMBARAN UMUM MADRASAH	38
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
BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN.....	47
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
BAB V: PENUTUP	63
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN-LAMPIRAN	69
CURRICULUM VITAE	144



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 Cronbach</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.²

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.³

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,

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

³ 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 jemu, pasif, dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan mereka tidak merasakan proses pembelajaran secara nyata yang melibatkan siswa aktif.⁴

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.⁵

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 75,0.⁶ 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.

⁴ Studi Pendahuluan pada Tanggal 22 September 2020.

⁵ Wina Sanjaya, *Perencanaan....*, hlm. 27

⁶ 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 kejemuhan 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.⁷

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.

⁷ Titik Suharyati, “Permainan Pesawat Masalah Dapat Mengatasi Kejemuhan 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 jemu 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*”.⁸ 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*.

⁸ 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)*”.⁹

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*”.¹⁰ 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

⁹ 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.

¹⁰ 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 Alika, 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*”.¹¹ 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 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.

¹¹ Putri Ayang Alika 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 lakukan 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 Kejemuhan dan Rasa Malas Peserta Didik dalam Mengikuti Pembelajaran Bahasa Indonesia*”.¹² Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Permainan Pesawat Masalah* dapat mengatasi kejemuhan 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. Persamaannya adalah sama-sama membahas tentang metode *Game Pesawat Masalah*.

¹² Titik Suharyati, “Permainan Pesawat Masalah Dapat Mengatasi Kejemuhan 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 **التشهيلات العامة و الإجتماعية**. 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 Ho ditolak dan Ha 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 bewarna, sehingga siswa terlihat aktif, tidak jemu 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, Tekhnik, 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.
- Dimyati 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 Kejemuhan 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*, Jwa 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.

