

**PENERAPAN PERMAINAN *MUFRADAT* UNTUK PENINGKATAN MINAT
SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI KELAS VIII C MTS
NEGERI NGEMPLAK SLEMAN**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam**

Oleh:

Desi Ratnasari
07420028

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

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

2011

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Desi Ratnasari

Nim : 07420028

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan yang sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan data, tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Yogyakarta, 02 Mei 2011

Penulis



Desi Ratnasari
NIM: 07420028

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Skripsi/Tugas Akhir

Lamp : -

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

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

Nama : Desi Ratnasari

NIM : 07420028

Judul Skripsi : Penerapan Permainan *Mufradat* Untuk Peningkatan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Kelas VIII C MTs Negeri Ngemplak Sleman

sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Tarbiyah Jurusan/ Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Islam.

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

Yogyakarta, 28 April 2011

Pembimbing

Drs. H. Zaiyat Arifin A. M.Ag
NIP. 19621025 199103 1 005



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-06/R0

PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama : Desi Ratnasari

NIM : 07420028

Semester : VIII

Jurusan/ Program Studi : PBA


Judul Skripsi/ Tugas Akhir : "Penerapan Permainan *Mufradat* Untuk Peningkatan Minat siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas VIII C MI's Negeri Ngemplak Sleman"

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	Judul Skripsi		Merubah judul Tebak Kata menjadi <i>Mufradat</i>

Tanggal selesai revisi :
Yogyakarta, 11 Mei 2011

Mengetahui :
Pembimbing/ Ketua Sidang


Drs. H. Zainal Arifin A., M.Ag.
NIP : 19621025 199103 1 005

Tanggal Munaqasyah :
Yogyakarta, 09 Mei 2011

Yang menyerahkan
Pembimbing/ Ketua Sidang


Drs. H. Zainal Arifin A., M.Ag.
NIP : 19621025 199103 1 005

**PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nama : Desi Ratnasari
NIM : 07420028
Semester : VIII
Jurusan/ Program Studi : PBA
Judul Skripsi/ Tugas Akhir : "Penerapan Permainan *Mufradat* Untuk Peningkatan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas VIII C MTs Negeri Ngemplak Sleman"

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	Metode		Angket tidak menunjukkan korelasi "Tebak Kata" dengan minat siswa, karena pertanyaannya umum tentang bahasa Arab
2	Judul		Saran: Judul dirubah dengan "Penerapan Permainan <i>Mufradat</i> Untuk Peningkatan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Kelas VIII C MTs Negeri Ngemplak Sleman".

Tanggal selesai revisi :
Yogyakarta, 11 Mei 2011

Tanggal Munaqasyah :
Yogyakarta, 09 Mei 2011

Mengetahui :
Penguji I

Dr. Sembodo Ardi W., M.Ag.
NIP : 19680915 199803 1 005

Yang menyerahkan
Penguji I

Dr. Sembodo Ardi W., M.Ag.
NIP : 19680915 199803 1 005



PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama : Desi Ratnasari
NIM : 07420028
Semester : VIII
Jurusan/ Program Studi : PBA
Judul Skripsi/ Tugas Akhir : "Penerapan Permainan *Mufradat* Untuk Peningkatan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas VIII C MTs Negeri Ngemplak Sleman"

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	Teknik Penulisan Skripsi		Perbaikan teknis sesuai catatan dalam naskah skripsi
2	Kesimpulan		Perbaikan Kesimpulan
3	Judul		Penyesuaian judul dengan hasil penelitian

Tanggal selesai revisi :
Yogyakarta, 11 Mei 2011

Mengetahui :
Penguji II

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

Tanggal Munaqasyah :
Yogyakarta, 09 Mei 2011

Yang menyetujui
Penguji II

Dr. Maksudin, M.Ag.
NIP : 19600716 199103 1 002

PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.02/DT./PP.009/24/2011

Skripsi/Tugas Akhir dengan Judul:

“Penerapan Permainan *Mufradat* Untuk Peningkatan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas VIII C MTs Negeri Ngemplak Sleman”.

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : DESI RATNASARI

NIM : 07420028

Telah dimunaqasyahkan pada : 09 Mei 2011

Nilai Munaqasyah : A-

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


TIM MUNAQASYAH:


Ketua Sidang


Drs. H. Zainal Arifin A., M.Ag.
NIP.19621025 199103 1 005

Penguji I

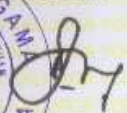
Penguji II


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


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

Yogyakarta, 26 Mei 2011
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
DEKAN




Dr. H. Hamruni, M.Si.
NIP. 19590525 198503 1 005

MOTTO

"Kesuksesan yang dihasilkan dari tangan sendiri akan lebih berarti dibandingkan kesuksesan yang dihasilkan dari tangan orang lain".



PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Karya Sederhana Ini Kepada:

Kedua Orang Tuaku Yang Tercinta Atas Segenap Do'a dan Kasih Sayangnya
serta Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN
Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Desi Ratnasari. Penerapan Permainan *Mufradat* Untuk Peningkatan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas VIII C MTs Negeri Ngemplak Sleman. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2011.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas dari penerapan permainan *mufradat* dalam meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas VIII C MTs Negeri Ngemplak Sleman. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu (1) Perencanaan (*Planning*), (2) Pelaksanaan tindakan (*Action*), (3) Pengamatan (*Observation*) dan (4) Refleksi (*Reflection*). Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII C yang berjumlah 33 orang siswa MTs Negeri Ngemplak Sleman Yogyakarta. Metode pengumpulan data yaitu menggunakan angket, observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *mufradat* dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas VIII C. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya minat siswa dari siklus I ke siklus II dengan hasil rata-rata perhitungan angket siswa yang mencapai 50,98 % pada siklus I yang berarti minat siswa dalam kategori yang sedang, sedangkan hasil rata-rata perhitungan angket siswa pada siklus II telah mencapai 70,16 % yang berarti minat siswa dalam kategori yang tinggi. Dengan demikian hasil angket pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 19,18 % dari hasil angket pada siklus I.

تجريد

ديسى رتناسارى. استعمال اللعبة المفردات ليرتفع رغبة التلاميذ فى تعليم اللغة العرابية على التلاميذ صفّ الثامن ج من المدرسة الثانوية الحكومية عمفلاء سليمان. البحث. جوكجارتا: قسم التعليم اللغة العربية، كلية التربية والمعلم جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية ٢٠١١.

هذا البحث بقصد ليعرف مؤثرية استعمال اللعبة المفردات ليرتفع رغبة التلاميذ فى تعليم اللغة العرابية على التلاميذ صفّ الثامن ج. جنس هذا البحث هو التفتيش اجراءات الفصل ينقذ فى دوراتين. كل دورة مكوّن من اربعة درجة, يعنى: (١) محطية (Planning), (٢) اجراءاتية (Action), (٣) مراقبة (Observation), (٤) عاكسة (Reflection). الشخصية فى هذا البحث هو التلاميذ صفّ الثامن ج يبلغ ثلاثون وثلاثة تلاميذ من المدرسة الثانوية الحكومية عمفلاء سليمان جوكجارتا. اما الطريقة المستخدمة لجمع البيانات هي الاستفتاء, المراقبة, المقابلة, والتوثيق.

ومن البيانات المجموعة نستنتج انّ لعبة اللعبة المفردات ليرتفع رغبة التلاميذ فى تعليم اللغة العرابية على التلاميذ صفّ الثامن ج. لانّ بارتفع رغبة التلاميذ من دورة الاول الى دورة الثانى بالحاصل معدّل الاستفتاء التلاميذ يبلغ %٩٨,٥٠ فى دورة الاول يعنى رغبة التلاميذ فى طبقات المتوسطة, اما الحاصل معدّل الاستفتاء التلاميذ فى دورة الثانى يبلغ %٧٠,١٦ يعنى رغبة التلاميذ فى طبقات العالية. وهكذا حاصل الاستفتاء فى دورة الثانى يرتفع مبلغ %١٩,١٨ عن الحاصل الاستفتاء فى دورة الاول.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin. Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena hanya berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya penulis berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul **“Penerapan Permainan *Mufradat* Untuk Peningkatan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Kelas VIII C MTs Negeri Ngemplak Sleman”**. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya atas segala dukungan, bantuan, dan bimbingan dari beberapa pihak selama proses penulisan dan penyusunan skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Hamruni, M. Si, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Drs. H. Zainal Arifin Ahmad, M. Ag. selaku Dosen Pembimbing yang penuh kesabaran dan ketulusan hatinya dalam memberikan masukan dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
3. Bapak Drs. Jumadi, selaku Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri Ngemplak yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di MTs Negeri Ngemplak Sleman Yogyakarta.
4. Ibu Dra. Siti Rochmah, selaku guru bahasa Arab di MTsN Ngemplak yang bersedia menjadi *observer* selama pelaksanaan tindakan (juga) memberikan

banyak masukan serta saran kepada penulis sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang direncanakan.

5. Segenap staf karyawan perpustakaan dan (juga) TU yang telah memberikan berbagai informasi serta data-data yang diperlukan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh siswa-siswi MTs Negeri Ngemplak khususnya pada siswa-siswi kelas VIII C yang tercinta, terima kasih atas partisipasinya dalam memperlancar proses penelitian ini. Semoga siswa-siswi ini dapat menjadi generasi penerus bangsa yang berkualitas.
7. Ayah & Ibu tercinta, Kakak qu Lidya, Adek qu Rama yang tersayang serta keponakan qu Fello yang lucu, terima kasih atas semua kasih sayang, dorongan, doa dan *support* yang kalian berikan selama ini.
8. Semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi banyak pihak terutama untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 02 Mei 2011
Penulis,

Desi Ratnasari
Nim:07420028

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
HALAMAN NOTA DINAS KONSULTAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
ABSTRAK	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	4
D. Tinjauan Pustaka	5
E. Landasan Teori	7
F. Hipotesis	23
G. Metode Penelitian	23
H. Sistematika Pembahasan	33
BAB II GAMBARAN UMUM MTsN NGEMPLAK SLEMAN	
A. Letak Geografis	35
B. Sejarah Berdirinya	36
C. Visi dan Misi	37

D. Struktur Organisasi	38
E. Keadaan Guru	46
F. Keadaan Karyawan	51
G. Keadaan Siswa	52
H. Sarana dan Prasarana	53
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Pra Tindakan	60
B. Pelaksanaan Tindakan Siklus I dan Siklus II	65
C. Prasyarat Analisis Data	96
D. Analisis Hasil Angket Minat Siswa	99
BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan	105
B. Saran-saran	105
C. Kata Penutup	107
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
CURRICULUM VITAE	

DAFTAR TABEL

Tabel I	: Kisi-Kisi Angket Minat Belajar	29
Tabel II	: Klasifikasi Persentase Skor Hasil Angket	32
Tabel III	: Nama-Nama Guru MTs Negeri Ngemplak Sleman	48
Tabel IV	: Jumlah Guru MTs Negeri Ngemplak Sleman Berdasarkan Tingkat Pendidikannya	50
Tabel V	: Nama-Nama Karyawan MTs Negeri Ngemplak Sleman.....	52
Tabel VI	: Jumlah Siswa MTs Negeri Ngemplak Tahun Ajaran 2010/2011	53
Tabel VII	: Koleksi Buku Perpustakaan MTs Negeri Ngemplak	54
Tabel VIII	: Perlengkapan Madrasah di MTs Negeri Ngemplak	55
Tabel IX	: Sarana Olahraga MTs Negeri Ngemplak	56
Tabel X	: Media Pembelajaran dan Alat Peraga	57
Tabel XI	: Sarana Prasarana MTs Negeri Ngemplak Menurut Jenis dan Kondisinya	58
Tabel XII	: Jumlah Persentase Angket Minat Siswa Pada Siklus I	78
Tabel XIII	: Jumlah Persentase Angket Minat Siswa Pada Siklus II	92
Tabel XIV	: Hasil Analisis Item Instrumen Minat Belajar Siswa	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar I	: Bagan Siklus Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK).....	24
Gambar II	: Bagan Struktur Organisasi MTs Negeri Ngemplak	38
Gambar III	: Siswa Sedang Memperhatikan Materi Pelajaran	76
Gambar IV	: Siswa dan Pasangannya Sedang Melakukan Permainan <i>Mufradat</i> Dengan Kartu di Depan Kelas.....	77
Gambar V	: Siswa Sedang Sibuk Mencatat Kosa Kata Baru	90
Gambar VI	: Siswa Sedang Mengacungkan Tangannya Untuk Menjawab Dalam Kartu Yang Diberikan	91
Gambar VII	: Grafik Perkembangan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab ..	104

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Catatan lapangan Observasi, Siklus I dan Siklus II	i
Lampiran 2 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	ii
Lampiran 3 : Bahan Kartu Permainan <i>Mufradat</i>	iii
Lampiran 4 : Hasil Observasi Respon Siswa	iv
Lampiran 5 : Hasil Observasi Aktifitas Guru Bahasa Arab.....	v
Lampiran 6 : Skor Angket Minat Siklus I dan Siklus II	vi
Lampiran 7 : Angket Minat Belajar Siswa.....	vii
Lampiran 8 : Kartu Bimbingan Skripsi	viii
Lampiran 9 : Surat Izin Penelitian dari Kepala BAPPEDA Sleman	ix
Lampiran 10 : Surat Izin Penelitian dari Kepala Biro Administrasi Pembangunan	x
Lampiran 11 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di MTs Negeri Ngemplak	xi
Lampiran 12 : Sertifikat PPL- KKN Integratif.....	xii
Lampiran 13 : Sertifikat TOEFL, TOAFL dan IT.....	xiii
Lampiran 14 : Curriculum Vitae.....	xiv



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BABI

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan kemampuan guru dalam mengelola kelas karena bahasa Arab termasuk bahasa asing dan bahasa yang sulit dipelajari khususnya bagi siswa yang berlatar belakang non agamis dan (juga) bagi sebagian siswa yang baru mendapatkan materi ini di MTs. Berdasarkan pengalaman penulis ketika mengajar di MTs Negeri Ngemplak khususnya pada siswa kelas VIII C yang merupakan subyek penelitian saya kurang menaruh perhatian lebih pada pelajaran bahasa Arab. Guru Bahasa Arab juga sering mengeluhkan kondisi siswa yang tidak mau mengerjakan pekerjaan rumah (PR), tidak mau mendengarkan penjelasan yang disampaikan kepadanya, mengobrol dengan teman sebangkunya pada saat guru menjelaskan materi, sering membolos, asyik bermain di kelas dan gejala-gejala perilaku siswa lainnya. Apa yang guru keluhkan ini sama persis dengan apa yang saya alami ketika mengajar di kelas VIII C. Hal ini bisa menjadi pertanda bahwa anak didik sedang mengalami penurunan minat belajar.

Sebagaimana diketahui bahwa peranan minat memiliki pengaruh yang besar terhadap kemauan seseorang dalam menerima dan melakukan sesuatu perbuatan. Demikian halnya, jika minat belajar siswa sudah/mulai menurun,

maka dapat dipastikan siswa yang bersangkutan kurang antusias dalam mengikuti rangkaian kegiatan belajar, baik kegiatan belajar dikelas maupun diluar kelas (di rumah).

Keluhan-keluhan yang penulis alami di atas hanya sebagian kecil saja yang nampak dari perilaku siswa. Jika keadaan tersebut berlangsung secara terus-menerus dan berlangsung cukup lama dalam diri siswa, maka akan mempengaruhi efektifitas kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, mutu pendidikan pada sekolah tertentu atau *output* yang dihasilkannya dan keutuhan perkembangan diri siswa itu sendiri.

Menurut Crow & Crow dalam bukunya yang berjudul "*Educational Psychology*" bahwasannya minat yang kuat pada suatu mata pelajaran berusaha meningkatkan dirinya terhadap mata pelajaran itu, sehingga mengantarkan pada suatu yang gemilang.¹ Sedangkan menurut The Liang Gie bahwa "Minat selain memungkinkan pemusatan pikiran juga akan menimbulkan kegembiraan dalam usaha belajar seseorang dan juga membantunya tidak melupakan apa yang dipelajarinya, dan Belajar dengan perasaan yang tidak gembira akan membuat pelajaran sangat berat".²

Madrasah Tsanawiyah Ngemplak merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang dibawah naungan Departemen Agama RI. Madrasah

¹ Crow & Crow, *Educational Psychology*, Ahli Bahasa, Z. Kasijan, (Surabaya: PT Bina Ilmu, 1984), hlm. 345

² The Liang Gie, *Cara Belajar Yang Efisien*, (Yogyakarta: Pusat Kemajuan Study/Center For Study Progress), hlm. 20

ini merupakan salah satu Madrasah Tsanawiyah yang ada di wilayah Kabupaten Sleman. Pada dasarnya setiap lembaga pendidikan itu mengharapkan agar visi dan misi dapat terlaksana dengan baik namun MTs ini telah berupaya semaksimal mungkin untuk dapat menjadi sebuah lembaga pendidikan yang baik serta dapat meningkatkan kualitas *output* baik Imtaq maupun Iptek dari peserta didiknya. Untuk mewujudkan harapan tersebut, salah satu usaha yang ditempuh adalah usaha dengan berbagai upaya agar pengajaran bahasa Arab di MTs dapat berhasil.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan penulis tentang melemahnya minat siswa dalam mempelajari bahasa Arab yang disebabkan oleh berbagai gejala-gejala diatas. Penulis tertarik untuk mengkaji masalah tersebut dengan menerapkan permainan *mufradat* dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Negeri Ngemplak Sleman, khususnya pada siswa kelas VIII. Selama ini, proses kegiatan belajar-mengajar kosakata bahasa Arab di madrasah tersebut lebih dominan dengan kegiatan hafalan kosakata, *drill* (latihan) sehingga dapat membuat siswa merasa jenuh dan bosan karena tidak ada hal yang membuat siswa tertarik serta antusias selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Maka dari itu penulis melakukan penerapan permainan *mufradat* ini pada siswa kelas VIII sebagai strategi untuk meningkatkan minat belajar mereka terutama dalam pembelajaran bahasa Arab sehingga menjadi pelajaran

yang tidak membosankan namun menyenangkan bagi mereka dan antusias mereka terhadap pelajaran bahasa Arab semakin meningkat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka masalah pokok dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana efektifitas penerapan permainan *mufradat* dalam meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas VIII C MTsN Ngemplak Sleman?

C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah Untuk dapat mengetahui efektifitas dari penerapan permainan *mufradat* dalam meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas VIII C MTs Negeri Ngemplak Sleman.

2. Kegunaan Penelitian

Dengan penelitian yang telah dilakukan, penulis berharap penelitian ini mempunyai banyak kegunaan yang diperoleh antara lain:

- a. Menambah wawasan serta pengetahuan bagi penulis sebagai modal untuk mempersiapkan diri sebagai calon pendidik formal maupun kodrati.

- b. Menjadi rujukan bagi pengajar dalam menerapkan permainan *mufradat* untuk peningkatan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.
- c. Sebagai salah satu motivasi untuk melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran bahasa Arab
- d. Sebagai penguatan terhadap teori-teori maupun hasil-hasil penelitian yang telah ada.

D. Tinjauan Pustaka

Adapun hasil penelitian dan literatur yang berkaitan dengan masalah tentang penerapan permainan *mufradat* untuk peningkatan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas VIII C MTsN Ngemplak Sleman adalah sebagai berikut:

1. Skripsi yang ditulis oleh Sam'un Arrozi, mahasiswa jurusan pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Tahun 2006, dengan judul "*Peran Media Gambar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Di MTs Negeri Piyungan Bantul Yogyakarta*". Dalam penelitian ini membahas tentang proses pembelajaran bahasa Arab melalui media gambar serta peran media gambar terhadap minat siswa dalam belajar bahasa Arab.
2. Skripsi yang ditulis oleh Anis Silfana, mahasiswa jurusan pendidikan bahasa Arab fakultas tarbiyah UIN Sunan Kalijaga tahun 2010, dengan

judul "*Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII MTs Negeri Wonokromo Pleret Bantul Yogyakarta*". Dalam penelitian ini membahas tentang strategi-strategi pembelajaran bahasa Arab yang dapat meningkatkan minat belajar siswa serta pengaruh dari strategi yang diterapkan terhadap minat siswa dalam belajar bahasa Arab.

3. Skripsi yang ditulis oleh Choirul Wardati, mahasiswa jurusan pendidikan bahasa Arab fakultas tarbiyah UIN Sunan Kalijaga tahun 2007, dengan judul "*Profesionalisme Guru Bahasa Arab dalam Menumbuhkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa MTsN Prambanan Sleman*". Dalam penelitian ini membahas tentang keadaan minat siswa kelas IX dan VIII MTsN Prambanan Sleman dalam belajar bahasa Arab dan tingkat profesionalisme guru bahasa Arab kelas IX dan VIII serta perbedaan minat belajar bahasa Arab siswa kelas IX dan VIII MTsN Prambanan Sleman.
4. Skripsi yang ditulis oleh Ria Maretha Novitasari, mahasiswi jurusan pendidikan bahasa Arab Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2009, dengan judul "*Penerapan Permainan Tebak Kata Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa*". Dalam penelitian ini membahas tentang proses pembelajaran bahasa Arab dengan

permainan tebak kata serta cara meningkatkan penguasaan kosakata siswa melalui permainan tebak kata.

Dalam mengkaji beberapa pustaka diatas, kemudian penulis tergerak untuk mengkaji masalah tentang penerapan permainan *mufradat* untuk peningkatan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Arab yang dilaksanakan di MTsN Ngemplak Sleman. Beberapa kajian pustaka diatas diharapkan dapat membantu proses penelitian ini berjalan dengan lancar dan sesuai dengan harapan penulis.

E. Landasan Teori

1. Tinjauan tentang Permainan *Mufradat*

Permainan *mufradat* dalam pembelajaran bahasa Arab merupakan model pembelajaran yang berbasis *edutainment*. Permainan yang penulis terapkan pada siswa kelas VIII MTs Negeri Ngemplak adalah salah satu upaya untuk dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Dalam model pembelajaran *mufradat* ini, siswa-siswi diajak bermain kosa kata dengan menggunakan media kartu/ karton. Adapun media yang harus disiapkan dalam tebak kata ini adalah sebagai berikut:

1. Kartu ukuran 10 x 10 cm untuk menulis ciri-ciri atau kata-kata lainnya yang mengarah pada jawaban (istilah) pada kartu yang ingin ditebak.

2. Kartu ukuran 5 x 2 cm untuk menulis kata-kata atau istilah yang mau ditebak (kartu ini nanti dilipat dan ditempel pada dahi atau diselipkan di telinga, disaku baju atau dikalungkan).³

Adapun langkah-langkah pembelajaran bahasa Arab dengan permainan *mufradat* adalah sebagai berikut:

- a) Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai atau materi ± 45 menit.
- b) Guru menyuruh siswa berdiri berpasangan di depan kelas.
- c) Seorang siswa diberi kartu yang berukuran 10 × 10 cm yang nanti dibacakan pada pasangannya. Seorang siswa yang lainnya diberi kartu yang berukuran 5 × 2 cm yang isinya tidak boleh dibaca (dilipat) kemudian diselipkan disaku baju.
- d) Sementara siswa membawa kartu 10 × 10 cm membacakan kata-kata yang tertulis didalamnya sementara pasangannya menebak apa yang dimaksud dalam kartu 10 × 10 cm. Jawaban yang tepat apabila sesuai dengan isi kartu yang ditempelkan di dahi atau telinga siswa yang bertugas untuk menebak kata tersebut.
- e) Apabila jawabannya tepat (sesuai yang tertulis di kartu) maka pasangan itu boleh duduk. Bila belum tepat pada waktu yang telah

³ Rachmad Widodo,” http://wyw1d.wordpress.com/htm_akses 16 Desember 2010, 22:00

ditetapkan boleh mengarahkan dengan kata-kata lain asalkan tidak langsung memberitahukan jawabannya.⁴

Pembelajaran bahasa dengan pendekatan bermain sebagai salah satu cara yang efektif dalam rangka mengembangkan potensi anak, termasuk dalam hal meningkatkan minat siswa untuk belajar kosakata bahasa Arab. *Edutainment* berkaitan dengan permainan *mufradat* karena salah satu model pembelajaran yang berbasis *edutainment*. Maka dalam hal ini perlu diberikan penjelasan tentang *edutainment* agar dapat memahami dan mengetahui arti *edutainment* tersebut.

Edutainment terdiri dari dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*. Kata *education* berarti pendidikan dan *entertainment* yang artinya hiburan.⁵ Jadi *edutainment* secara bahasa berarti pendidikan yang menyenangkan. Sedangkan dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis, sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan.⁶

Pembelajaran berbasis *edutainment* didesain dengan aplikasi hiburan di dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) baik di dalam kelas (*indoor learning*) maupun di luar kelas (*outdoor learning*), baik hiburan

⁴ <http://learning-with-me.blogspot.com/2006/09/pembelajaran.html> akses 16 Desember 2010, 22.00

⁵ Sutrisno, *Revolusi Pendidikan di Indonesia: Mmembedah Metode dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*, hlm. 31.

⁶ *Ibid.*

dengan nyanyian, permainan, *brain gym*, *outbond*, ataupun menggunakan metode-metode pembelajaran yang menyenangkan, seperti diskusi, cerdas cermat dan lain-lain.⁷

Tujuan hiburan dalam pelaksanaan pembelajaran adalah agar pembelajaran terasa menyenangkan, sehingga peserta didik merasa “nyaman”, “aman”, “enjoy”, “santai”, dan kelas tidak terkesan “tegang”, “menakutkan”, “tidak nyaman”, “terancam”, ataupun “tertekan”.⁸

Permainan *mufradat* adalah salah satu model pembelajaran berbasis *edutainment*. Dan permainan ini merupakan permainan yang menghibur serta menyenangkan yang dipadukan dalam kegiatan belajar-mengajar khususnya pada pembelajaran bahasa Arab. Sehingga membuat siswa tertarik untuk mencoba permainan tersebut dengan nyaman tanpa adanya ketegangan dan tekanan seperti tujuan dari pelaksanaan hiburan diatas. Disamping mempunyai kelebihan, pasti juga memiliki kelemahan dalam permainan tersebut, yakni bila siswa tidak menjawab dengan benar maka tidak semua siswa maju karena waktu terbatas.

Dengan kelemahan diatas, tidak menjadi hambatan penulis dalam menerapkan permainan *mufradat* ini, namun suatu tantangan bagi penulis sehingga menemukan solusi untuk bagaimana caranya dapat mengefisienkan waktu dengan baik dalam menerapkan permainan ini

23:28 ⁷ Zainal Arifin,” <http://gurulife.multiply.com/journal/item/15> akses 14 Desember 2010,

⁸ *Ibid.*

kepada siswa sehingga semuanya mendapatkan giliran untuk mencoba permainan ini dan mendapatkan hasil minat belajar siswa yang meningkat dari sebelumnya.

Bermain tidak sekadar memproduksi tawa dan tidak hanya untuk bersenang-senang. Lebih jauh dari itu, bermain memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial, dan nalar mereka. Ada beberapa fungsi permainan dalam pembelajaran bagi siswa yaitu sebagai berikut:

Secara fisik, permainan dalam pembelajaran memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan motoriknya. Permainan dengan kata-kata (mengucapkan kata-kata) merupakan suatu kegiatan melatih otot organ bicara sehingga kelak pengucapan kata-kata menjadi lebih baik.⁹

Secara sosial, siswa juga belajar berinteraksi dengan sesamanya, berlatih untuk saling berbagi dengan orang lain, meningkatkan toleransi sosial, dan belajar berperan aktif untuk memberikan kontribusi sosial bagi kelompoknya. Disamping itu, dalam bermain, anak juga belajar menjalankan perannya, baik yang berkaitan dengan "*gender*" (jenis

⁹ Suyatno," http://www.sabda.org/lead/mengajar_dengan_permainan akses 18 Desember 2010, 23:46

kelamin) maupun yang berkaitan dengan peran dalam kelompok bermainnya.¹⁰

2. Tinjauan tentang Minat Belajar

Dalam memudahkan pemahaman tentang minat belajar, maka dalam pembahasan ini terlebih dahulu akan diuraikan menjadi minat dan belajar.

a. Pengertian Minat

Secara bahasa minat (*interest*) berarti "kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu".¹¹ Minat (juga) merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang serta memiliki pengaruh yang besar terhadap kegiatan seseorang sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.

Sedangkan pengertian minat secara istilah telah banyak dikemukakan oleh para ahli, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Menurut Bimo Walgito, minat adalah suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap suatu obyek yang sesuai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikannya lebih lanjut tentang obyek tertentu, dengan

¹⁰ *Ibid.*

¹¹ WJS Purwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: PN, Balai Pustaka, 1971), hlm. 650

pengertian adanya kecenderungan untuk berhubungan lebih aktif dengan obyek.¹²

- 2) Menurut Ws. Winkel, minat adalah kecenderungan yang menetap dalam subyek yang merasa tertarik pada bidang/hal tertentu dan merasa senang dengan masalah itu.¹³
- 3) Menurut I. L. Pasaribu dan Simanjuntak mengartikan minat sebagai "suatu motif yang menyebabkan individu berhubungan secara aktif dengan sesuatu yang menariknya."¹⁴

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli seperti yang dikutip diatas dapat disimpulkan bahwa, pengertian minat adalah ketertarikan seseorang terhadap suatu obyek sehingga mendorong seseorang untuk menunjukkan perhatian, aktivitas dan partisipasinya pada obyek atau sesuatu kegiatan yang digemarinya tersebut.

Adanya minat dalam diri siswa untuk belajar bahasa Arab merupakan awal untuk mencapai suatu titik keberhasilan dalam proses pembelajaran bahasa Arab tersebut. Karena minat merupakan alat

¹² Bimo Walgito, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), hlm. 38

¹³ Ws, Winkel, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, (Jakarta: PT. Gramedia, 1984), hlm. 30

¹⁴ I. L. Pasaribu dan Simanjuntak, *Proses Belajar-Mengajar*, (Bandung: Tarsito, 1983), hlm. 52

motivasi yang pokok dalam belajar.¹⁵ Jadi minat memiliki hubungan yang erat dengan belajar.

Belajar tanpa minat akan terasa menjemukan dan membuat suasana belajar tampak kaku karena tidak ada partisipasi dari siswa untuk belajar bahasa Arab. Dengan adanya minat akan mendorong peserta didik untuk menunjukkan perhatiannya, aktivitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung.

b. Pengertian Belajar

Belajar secara etimologi adalah usaha (berlatih) dan sebagai upaya mendapatkan kepandaian.¹⁶ Sedangkan bahasa secara terminologi yang dipaparkan oleh beberapa ahli, diantaranya oleh Moh. Uzer Usman dan Lilis Setiawati mengartikan "Belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu dengan lingkungan sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya".¹⁷

Sedangkan menurut Ahmad Fauzi menyatakan bahwa belajar adalah "Suatu proses dimana suatu tingkah laku ditimbulkan atau diperbaiki melalui serentetan reaksi atas situasi (rangsang) yang terjadi".¹⁸

¹⁵ Sardiman A. M, *Interaksi*, hlm. 94

¹⁶ WJS Purwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: PN, Balai Pustaka, 1976), hlm. 965

¹⁷ Moh. Uzer Usman dan Lilis Setiawati, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002), hlm. 4

¹⁸ Ahmad Fauzi, *Psikologi Umum*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2004), Cet ke-2, hlm. 44

Dari pengertian belajar yang dikemukakan oleh beberapa pakar diatas, dapat disimpulkan bahwa "Belajar menimbulkan suatu perubahan tingkah laku individu yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman yang dilakukan lewat kegiatan atau usaha yang disengaja".

Dari paparan tentang pengertian minat dan belajar seperti yang telah diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa **minat belajar** adalah rasa suka atau ketertarikan peserta didik terhadap pelajaran sehingga mendorong peserta didik untuk menguasai pengetahuan dan pengalaman, hal tersebut dapat ditunjukkan melalui partisipasi dan keaktifan dalam mencari pengetahuan dan pengalaman tersebut.

c. Unsur-Unsur Minat

Minat mengandung beberapa unsur, diantaranya adalah *Pertama*, unsur kognisi (menenal) maksudnya adalah minat itu didahului oleh pengetahuan dan informasi mengenai obyek yang dituju oleh minat tersebut. *Kedua*, adanya unsur emosi (perasaan) karena dalam partisipasi atau pengalaman itu disertai oleh perasaan tertentu seperti rasa senang. Dan *ketiga* adalah unsur konasi (kehendak) yang merupakan kelanjutan dari kedua unsur tersebut yaitu yang

diwujudkan dalam bentuk kemauan dan hasrat untuk melakukan suatu kegiatan.¹⁹

Kegiatan yang dimaksud dari unsur diatas adalah kegiatan belajar yang ada disekolah. Belajar yang menyenangkan dengan metode permainan yang diterapkan yaitu permainan *mufradat* yang merupakan upaya agar siswa suka atau tertarik terhadap pelajaran tersebut jadi minat yang timbul pada siswa terjadi karena ada pengaruh dari metode yang diterapkan guru di kelas.

d. Faktor Timbulnya Minat

Faktor timbulnya minat, menurut Crow and Crow sebagaimana yang ditulis oleh Purwanto, terdiri dari tiga faktor:²⁰

1) Faktor dorongan dari dalam

Yaitu rasa ingin tahu atau dorongan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan berbeda. Dorongan ini dapat membuat seseorang berminat untuk mempelajari ilmu mekanik, melakukan penelitian ilmiah, atau aktivitas lain yang menantang.

2) Faktor motif sosial

Yakni minat dalam upaya mengembangkan diri dari dan dalam ilmu pengetahuan, yang mungkin diilhami oleh hasrat untuk

¹⁹ Abdurrohman Abror, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: PT Tiara Wacana, 1993), hlm.

²⁰ <http://creasoft.wordpress.com/2010/03/18/konsep-minat/> akses 12 Januari 2011, 23:00

mendapatkan kemampuan dalam bekerja, atau adanya hasrat untuk memperoleh penghargaan dari keluarga atau teman.

3) Faktor emosional

Yakni minat yang berkaitan dengan perasaan dan emosi. Misalnya, keberhasilan akan menimbulkan perasaan puas dan meningkatkan minat, sedangkan kegagalan dapat menghilangkan minat seseorang.

Dan ada beberapa ahli lain selain Crow and Crow yang berpendapat tentang faktor-faktor yang menyebabkan timbulnya minat, diantaranya menurut Bernard, minat timbul tidak secara tiba-tiba melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, dan kebiasaan pada waktu belajar. Sedangkan menurut Ngalim Purwanto, minat itu timbul dengan menyatakan diri dalam kecenderungan umum untuk menyelidiki dan menggunakan lingkungan dari pengalaman.

Untuk itu ada dua hal yang menyangkut minat yang perlu diperhatikan yaitu:

a) Minat Bawaan

Minat ini muncul dengan tidak dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, baik itu kebutuhan maupun lingkungan. Minat semacam ini biasanya muncul berdasarkan bakat yang ada.²¹

²¹ Zanikhan," <http://zanikhan.multiply.com/journal/> akses 27 Desember 2010, 21:00

b) Minat Disengaja

Minat ini muncul karena adanya pengaruh dari luar. Dan seseorang bisa saja berubah karena adanya pengaruh dari luar, seperti: lingkungan, orang tua, atau gurunya.²²

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwasannnya minat dalam penelitian ini termasuk minat yang disengaja yaitu minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar. Maksudnya dalam hal ini adalah minat yang sengaja ditimbulkan oleh guru dengan cara menerapkan permainan *mufradat* dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas VIII C MTs Negeri Ngemplak Sleman.

e. **Kondisi Yang Mempengaruhi Minat**

Menurut Hurlock, ada beberapa kondisi yang dapat mempengaruhi minat, diantaranya adalah sebagai berikut:²³

a) Status Ekonomi

Status ekonomi membaik, orang cenderung memperluas minat mereka untuk mencakup hal yang semula belum mereka laksanakan. Sebaliknya, kalau status ekonomi mengalami kemunduran karena tanggung jawab keluarga atau usaha yang kurang maju, maka orang cenderung untuk mempersempit minat mereka.

²² *Ibid.*

²³ <http://creasoft.wordpress.com/2010/03/18/konsep-minat/> akses 12 Januari 2011, 23:00

b) Pendidikan

Semakin tinggi dan semakin formal tingkat pendidikan yang dimiliki seseorang maka semakin besar pula kegiatan yang bersifat intelek yang dilakukan.

c) Situasional (Orang dan Lingkungan)

Berhubungan dengan ancaman konsep diri terhadap perubahan status, adanya kegagalan, kehilangan benda yang dimiliki, dan kurang penghargaan dari orang lain.

d) Keadaan Psikis

Keadaan psikis yang mempunyai pengaruh paling besar terhadap minat adalah kecemasan. Kecemasan merupakan suatu respon terhadap stres, seperti putusnya suatu hubungan yang penting atau bencana yang mengancam jiwa. Kecemasan juga bisa merupakan suatu reaksi terhadap dorongan seksual atau dorongan agresif yang tertekan, yang bisa mengancam pertahanan psikis yang secara normal mengendalikan dorongan tersebut.

f. Fungsi Minat Dalam Belajar

Elizabeth B. Hurlock menulis tentang fungsi minat bagi kehidupan anak sebagaimana yang ditulis oleh Abdul Wahid sebagai berikut:

a) Minat mempengaruhi bentuk intensitas cita-cita.

Sebagai contoh anak yang berminat pada olah raga maka cita-citanya adalah menjadi olahragawan yang berprestasi, sedang anak yang berminat pada kesehatan fisiknya maka cita-citanya menjadi dokter.

b) Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat.

Minat anak untuk menguasai pelajaran bisa mendorongnya untuk belajar kelompok di tempat temannya meskipun suasana sedang hujan.

c) Prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensitas.

Minat seseorang meskipun diajar oleh guru yang sama dan diberi pelajaran tapi antara satu anak dan yang lain mendapatkan jumlah pengetahuan yang berbeda. Hal ini terjadi karena berbedanya daya serap mereka dan daya serap ini dipengaruhi oleh intensitas minat mereka.

d) Minat yang terbentuk sejak kecil/masa kanak-kanak sering terbawa seumur hidup karena minat membawa kepuasan.

e) Minat menjadi guru yang telah membentuk sejak kecil akan terus terbawa sampai hal ini menjadi kenyataan. Apabila ini terwujud maka semua suka duka menjadi guru tidak akan dirasa karena semua tugas dikerjakan dengan penuh sukarela. Dan apabila minat

ini tidak terwujud maka bisa menjadi obsesi yang akan dibawa sampai mati.²⁴

g. Cara Mengukur Minat

Minat diukur dengan menggunakan kuesioner (angket) atau dengan menggunakan wawancara. Dalam *TRA (Theory of Reasoned Action)*, minat merupakan bagian dari *intense* sehingga belum nampak kegiatannya dan tidak dapat dilakukan observasi secara langsung. Hasil pengukuran minat dapat dikategorikan menjadi minat tinggi (67 – 100%), minat sedang (34 – 66%), dan minat rendah (0 – 33%).²⁵

3. Tinjauan Tentang Kosakata (*al-mufradat*)

a) Pengertian kosakata

Kosakata adalah himpunan kata atau khazanah kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu.²⁶ Sedangkan menurut Horn, kosakata adalah sekumpulan kata yang membentuk suatu bahasa. Peran kosakata dalam menguasai empat kemahiran berbahasa sangat diperlukan sebagaimana yang dinyatakan **Vallet** adalah bahwa

²⁴ Abdul Wahid, “Menumbuhkan Minat dan Bakat Anak” dalam Chabib Toha (*eds*), *PBM-PAI di Sekolah Eksistensi dan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), hlm. 109-110

²⁵ <http://creasoft.wordpress.com/2010/03/18/konsep-minat/> akses 12 Januari 2011, 23:00

²⁶ <http://nanoazza.wordpress.com/2008/07/03/pembelajaran-bahasa-arab/> akses 26 Desember 2010 jam 22:00

kemampuan untuk memahami empat kemahiran berbahasa tersebut sangat bergantung pada penguasaan kosakata seseorang.²⁷

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan kumpulan kata-kata yang membentuk bahasa yang diketahui seseorang dan kumpulan kata tersebut akan ia digunakan dalam menyusun kalimat atau berkomunikasi dengan masyarakat. Komunikasi seseorang yang dibangun dengan penggunaan kosakata yang tepat dan memadai menunjukkan gambaran intelegensi dan tingkat pendidikan si pemakai bahasa.

Menurut Ahmad Djanan Asifuddin, pembelajaran kosakata (*al-mufradat*) yaitu proses penyampaian bahan pembelajaran yang berupa kata atau perbendaharaan kata sebagai unsur dalam pembelajaran bahasa Arab.²⁸

b) Dasar-dasar Pemilihan Kosakata (*al-mufradat*)

Dasar atau asas-asas yang menjadi prinsip acuan pemilihan kata atau kosakata dapat diuraikan sebagai berikut:²⁹

b. *Tawatur (Frequency)*, yaitu frekuensi penggunaan kata-kata yang tinggi dan sering itulah yang harus menjadi pilihan.

²⁷ <http://saifulmustofauin.blogspot.com/2010/10/strategi-pembelajaran-mufradat.html> akses 26 Desember 2010 jam 22:10

²⁸ *Ibid.*

²⁹ *Ibid.*

- c. *Tawazzu' (Range)*, yaitu mengutamakan kata-kata yang banyak digunakan baik di negara Arab maupun di negara-negara non Arab atau di suatu negara tertentu yang mana kata-kata itu lebih sering digunakan.
- d. *Mutaahiyah (Availability)*, mengutamakan kata-kata atau kosakata yang mudah dipelajari dan digunakan dalam berbagai media atau wacana.
- e. *Ulfah (Familiarity)*, yakni mendahulukan kata-kata yang sudah dikenal dan cukup familiar didengar, seperti penggunaan kata *شَمْسٌ* lebih sering digunakan dari pada kata *دُ كَاءٌ*, padahal keduanya sama maknanya.
- f. *Syumuul (Coverage)*, yakni kemampuan daya cakup suatu kata untuk memiliki beberapa arti, sehingga menjadi luas cakupannya. Misalnya kata *بَيْتٌ* lebih luas daya cakupannya dari pada kata *مَنْزِلٌ*.
- g. *Ahammiyah (Significance)*, yakni mengutamakan kata-kata yang memiliki arti yang signifikan untuk menghindari kata-kata umum yang banyak ditinggalkan atau kurang lagi digunakan.
- h. *'Uruubah (Arabism)*, yakni mengutamakan kata-kata Arab dari kata-kata serapan yang diarabisasi dari bahasa lain. Misalnya kata *الهاتف, المذياع, التلفاز* secara berurutan ini harus diutamakan pemilihannya dari pada kata *التليفون, الراديو* dan *التلفزيون*.

Dalam pembelajaran bahasa Arab berbasis kosakata ini juga perlu diperhatikan tiga prinsip. Ketiga prinsip tersebut yaitu prinsip *frequensi*, yaitu frekuensi menggunakan kata-kata yang sering digunakan itulah yang dipilih. Kedua, prinsip *coverage* yaitu kemampuan suatu kata untuk mencakup beberapa arti kata-kata yang mempunyai daya cakup inilah yang harus dipilih serta yang ketiga yaitu prinsip *learnability*, suatu item atau kata dipilih karena itu mudah dipelajari.³⁰

F. Hipotesis

Dalam penelitian ini penulis dapat merumuskan hipotesis atau jawaban sementara dari masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Penerapan permainan *mufradat* dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII C MTs Negeri Ngemplak Sleman”.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

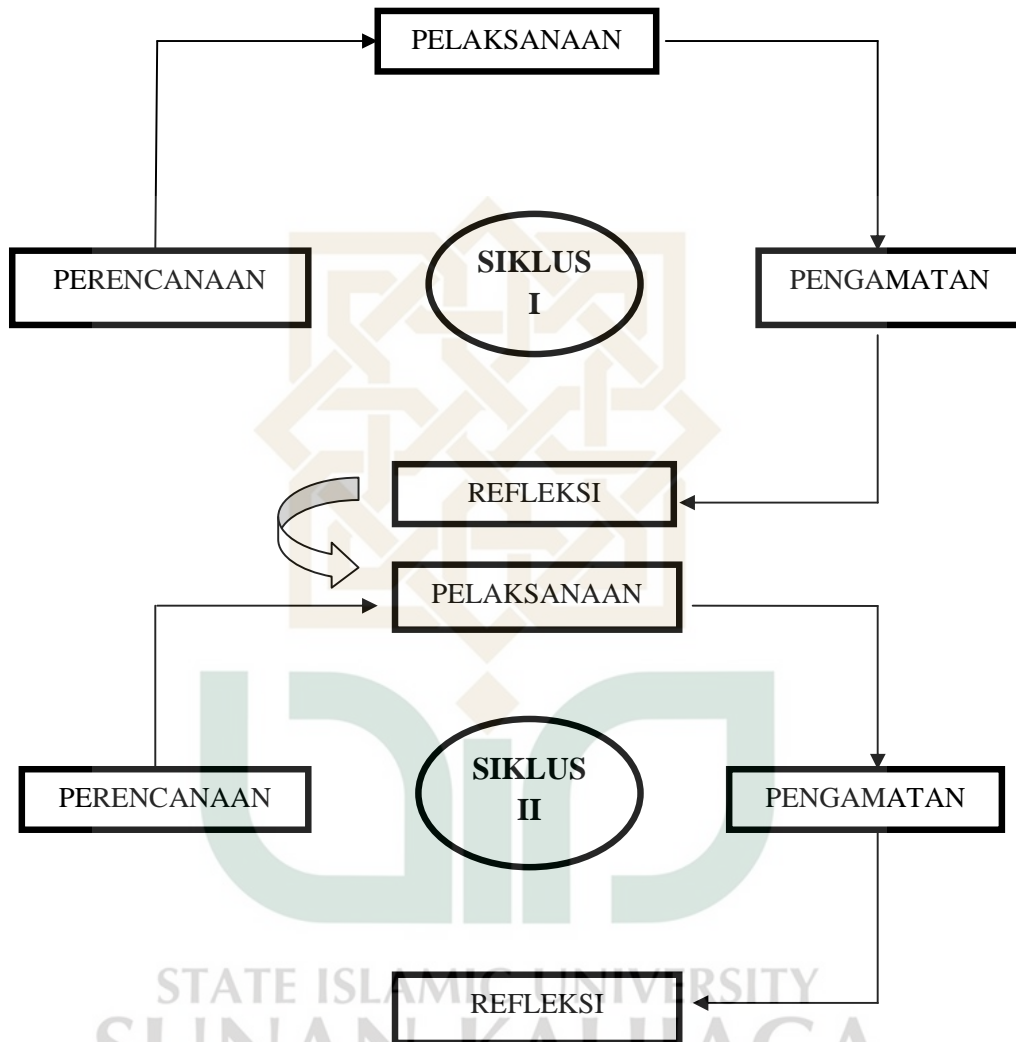
Penelitian ini termasuk jenis penelitian lapangan (*field research*), yaitu penelitian yang dilaksanakan di tengah-tengah kanca kehidupan bermasyarakat.³¹

³⁰ *Ibid.*

³¹ Dudung Abdurrahman, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Kurnia Alam Smeseta, 2003), hal 7

Penelitian tindakan kelas ini bersifat kolaboratif, yakni peneliti sebagai pelaksana dan guru bahasa Arab sebagai pengamat selama tindakan berlangsung. Sehingga dalam kolaborasi (kerja sama) dengan guru mata pelajaran bahasa Arab dalam melaksanakan penelitian bertujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam praktek pembelajaran. Serta model penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 4 (empat) tahapan dasar yang saling terkait dan berkesinambungan, yaitu (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Adapun bagan siklus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:





Gambar I: Bagan Siklus Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Bagan siklus diatas telah menggambarkan bahwa penelitian ini menggunakan dua siklus yang terdiri dari 4 (empat) tahapan atau komponen dalam tiap siklusnya. Adapun penjelasan dari empat tahapan diatas adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan (*Planning*)

Rencana tindakan ini mencakup semua langkah tindakan secara rinci. Segala keperluan pelaksanaan PTK, mulai dari materi/bahan ajar, rencana pengajaran yang mencakup metode/ teknik mengajar, serta teknik atau instrumen observasi/ evaluasi, dipersiapkan dengan matang pada tahap perencanaan ini. Dalam tahap ini perlu juga diperhitungkan segala kendala yang mungkin timbul pada saat tahap implementasi berlangsung. Dengan melakukan antisipasi lebih dari diharapkan pelaksanaan PTK dapat berlangsung dengan baik sesuai dengan hipotesis yang telah ditentukan.

b. Pelaksanaan (*Action*)

Tahap ini merupakan implementasi (pelaksanaan) dari semua rencana yang telah dibuat. Tahap ini, yang berlangsung di dalam kelas, adalah realisasi dari segala teori pendidikan dan teknik mengajar yang telah disiapkan sebelumnya.

c. Pengamatan (*Observing*)

Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Data yang dikumpulkan pada tahap ini berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang sudah dibuat, serta dampaknya terhadap proses dan hasil intruksional yang dikumpulkan dengan alat bantu instrumen pengamatan yang dikembangkan oleh peneliti.

d. Refleksi (*Reflection*)

Tahapan ini merupakan tahapan untuk memproses data yang diperoleh saat dilakukannya pengamatan. Data yang diperoleh kemudian ditafsirkan dan dicari eksplanasinya, dianalisis, dan disintesis. Dalam proses pengkajian data ini dimungkinkan untuk melibatkan orang luar sebagai kolaborator, seperti halnya pada saat observasi. Keterlibatan kolaborator sekedar untuk membantu peneliti untuk dapat lebih tajam melakukan refleksi dan evaluasi.

2. Metode Penentuan Subjek

Metode penentuan subjek sering disebut dengan metode penentuan sumber data, yaitu sumber dimana data dapat diperoleh. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Kepala sekolah MTs dan staf karyawan yang dianggap perlu khusus administrasi.
- b. Guru bahasa Arab kelas VIII MTsN Ngemplak Sleman
- c. Siswa-siswi kelas VIII C MTsN Ngemplak Sleman yang berjumlah 33 siswa yang terdiri dari 14 laki-laki dan 19 perempuan.

3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah sebagai alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang diperlukan

dalam penelitian ini, alat yang digunakan penulis untuk meneliti adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat gejala-gejala yang sedang diteliti, baik secara langsung maupun tidak langsung.³² Metode ini digunakan untuk mengamati dan menganalisa tentang proses pembelajaran bahasa Arab sebelum diterapkannya permainan *mufradat* dan (juga) setelah diterapkannya permainan *mufradat* di MTsN Ngemplak Sleman serta mengamati keadaan minat siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Wawancara

Adalah suatu kegiatan untuk menghimpun data dengan cara melakukan tanya jawab yang dikerjakan secara sistematis berdasarkan pada tujuan penelitian.³³ Metode ini digunakan untuk mendapatkan keterangan lisan yang berhadapan langsung dengan responden.

Dalam wawancara ini, penulis menggunakan jenis wawancara “*Semi Structured*” yaitu dengan menanyakan serentetan pertanyaan

³² Sutrisno Hadi, *Metodology Research*, (Yogyakarta: Fak. Psikologi UGM Jilid II, Cet ke-14, 1984), hal. 136

³³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 193

yang sudah terstruktur, kemudian satu persatu diperdalam dalam mengorek keterangan lebih lanjut.³⁴ Dengan demikian jawaban yang diperoleh bisa meliputi semua variabel dengan keterangan lengkap dan mendalam.

c. Angket/Kuesioner

Angket/Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden, dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang diketahuinya.³⁵ Adapun bentuk kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Check list*, yaitu sebuah daftar dimana responden tinggal membubuhkan tanda check (✓) pada kolom yang sesuai.

Dalam penelitian ini menggunakan angket langsung yang artinya semua daftar pertanyaan diberikan secara langsung kepada subyek secara klasikal atau bersama-sama.³⁶ Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket minat untuk mengukur tingkat minat siswa.

Minat ini dicirikan dengan adanya beberapa aspek, kemudian masing-masing aspek tersebut dijabarkan ke dalam butir-butir item dengan tiga kemungkinan jawaban yaitu: Setuju (S), Ragu-Ragu (RR), Tidak Setuju (TS).

³⁴ *Ibid*, 227

³⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur*, hal. 124

³⁶ Sutrisno Hadi, *Metodologi*, hal. 186

Teknik pembuatan angket berdasarkan pada beberapa teori minat yaitu keaktifan siswa dalam belajar, perhatian dalam belajar, dan kecenderungan dalam belajar. Adapun kisi-kisi angket minat dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel I
Kisi-Kisi Angket Minat Belajar

No.	Aspek	Item	Jumlah
1.	Keaktifan siswa dalam belajar	9,8,4,14,5	5
2.	Perhatian dalam belajar	10,11,1,17,7, 15,18	7
3.	Ketertarikan dalam belajar	2,3,6,12,13, 16	6
	Jumlah	18	18

d. Dokumentasi

Merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen baik tertulis, gambar maupun elektronik.³⁷ Dokumentasi ini digunakan dalam penelitian untuk memperoleh informasi tertulis mengenai gambaran umum madrasah, struktur organisasi, keadaan guru, siswa, karyawan dan pengurus MTsN Ngemplak Sleman yang dapat digunakan untuk kelengkapan data dalam penelitian ini.

³⁷ <http://dinulislamjamilah.wordpress.com/2010/04/12/metode-pengumpulan-data/> akses 03 Januari 2011, 22:43

4. Analisis Data

Analisis data merupakan langkah lebih lanjut setelah pengumpulan data yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang relevan yang terkandung di dalam data tersebut, dan menggunakan hasil analisis tersebut untuk memecahkan masalah.

Dalam menganalisa data tersebut peneliti menggunakan metode deskriptif-analitik, yaitu mendeskripsikan dan menganalisa semua hal yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Selanjutnya untuk menganalisis instrumen angket minat belajar siswa, penulis menggunakan beberapa cara dalam menganalisisnya yaitu sebagai berikut:

a) Skoring dan kategori variabel

Dalam angket minat belajar terdapat 3 alternatif jawaban yaitu: Setuju (S), Ragu-ragu (RR), dan Tidak Setuju (TS). Dan skor untuk masing-masing pilihan jawaban dengan nilai tertinggi 3 dan terendah 1 adalah 3 untuk Setuju (S), 2 untuk Ragu-ragu (RR) dan 1 untuk Tidak Setuju (TS). Dari hasil total skor masing-masing responden kemudian dihitung persentase pada setiap aspek minatnya. Dan selanjutnya akan diklasifikasikan menjadi kategori tinggi, sedang, rendah dari minat belajar siswa.

b) Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrumen.³⁸ Validitas instrumen diuji dengan menggunakan korelasi skor butir dengan skor total “*Product Moment (Pearson)*”. Kriteria pengujiannya dilakukan dengan cara membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} pada taraf $\alpha = 0,05$.³⁹ Adapun cara menguji validitas instrumennya menggunakan bantuan program *Micosoft Excel* dengan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara x dan y

x = Skor item

y = Skor total

N = Jumlah data

2. Reliabilitas adalah ketepatan atau tingkat presisi suatu ukuran atau alat ukur.⁴⁰ Uji reliabilitas instrumennya menggunakan teknik belah dua (*split half*) dengan mengkorelasikan total skor ganjil dengan total skor genap. Adapun rumus yang digunakan untuk

³⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur*, hal. 168

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Alfabeta,2010), hlm.253

⁴⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur*, hal. 178

menguji reliabilitas instrumen adalah rumus *Spearman Brown* sebagai berikut:⁴¹

$$r_i = \frac{2 \cdot r_b}{1 + r_b}$$

Keterangan:

r_i = Reliabilitas internal seluruh instrumen

r_b = Korelasi product moment antara belahan pertama dan kedua

c) Analisis Statistik

Dalam menganalisis data kuantitatif, yakni instrumen yang berupa angket minat belajar bahasa Arab dianalisis dengan menggunakan perhitungan statistik analisis dengan rumus persentase, yaitu sebagai berikut:

$$X = \left(\frac{A}{B} \right) \times 100 \%$$

Keterangan:

X = Persentase total yang diperoleh

A = Jumlah skor yang diperoleh siswa pada setiap aspek/ indikator

B = Jumlah skor total maksimal pada setiap aspek/indikator

Setelah menghitung data dengan rumus tersebut, peneliti mencoba menafsirkannya dengan interpretasi sebagai berikut:

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, hlm.190

Tabel II
Klasifikasi Persentase Skor Hasil Angket⁴²

Persentase (%)	Kategori
66,68 % - 100 %	Tinggi
33,34 % - 66,67 %	Sedang
0 % - 33,33 %	Rendah

d) Indikator Keberhasilan

Komponen yang menjadi indikator tercapainya peningkatan minat belajar siswa kelas VIII C MTs N Ngemplak pada penelitian ini adalah meningkatnya minat siswa dalam pembelajaran bahasa Arab yang dilihat dari adanya peningkatan jumlah rata-rata skor hitung dari hasil angket. Minat siswa dianggap meningkat apabila rata-rata skor hitung mulai mengalami peningkatan dari siklus I (satu) ke siklus selanjutnya dengan rata-rata skor hitung tergolong pada kategori tinggi. Adapun penyekorannya dilakukan pada akhir pertemuan tiap siklus.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan gambaran pembahasan yang sistematis, serta mudah dipahami maka diperlukan suatu susunan yang baik yang terbagi dalam tiga bagian, yakni bagian awal, inti dan akhir. Sistematika pembahasan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

⁴² Suharsimi Arikunto dan Cipi Safruddin Abdul Jabar, *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis Praktis Bagi Praktisi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal 18-19.

Pertama, adalah bagian awal yang terdiri atas halaman judul skripsi, halaman pernyataan keaslian, halaman nota dinas pembimbing, halaman nota dinas konsultan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi dan daftar tabel.

Kedua, adalah bagian inti dari skripsi yang terdiri dari empat bab, yaitu Bab pertama (I) adalah pendahuluan, yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan. Hal ini dimaksudkan sebagai kerangka awal dalam mengantarkan isi pembahasan kepada bab selanjutnya.

Bab kedua (II), berisi tentang gambaran umum MTsN Ngemplak Sleman yang meliputi letak geografis, sejarah berdiri dan perkembangannya, visi dan misi, struktur organisasi, kondisi sekolah, keadaan guru, karyawan dan siswa serta sarana dan prasarana dan faktor pendukung pembelajaran. Dalam bab ini merupakan kerangka dasar dalam mengenai lokasi penelitian, sehingga tidak terjadi kesalahpahaman mengenai obyek tersebut.

Bab ketiga (III), merupakan hasil penelitian, penyajian data dan analisisnya yang membahas tentang proses pembelajaran bahasa Arab melalui aplikasi permainan *mufradat*, serta hasil minat belajar kosakata bahasa Arab siswa kelas VIII MTsN Ngemplak Sleman.

Bab keempat (IV), adalah penutup yang berisikan kesimpulan, saran-saran dan kata penutup.

Ketiga, adalah bagian akhir dari skripsi ini yang meliputi daftar pustaka yang menjadi rujukan atau referensi dalam penelitian ini beserta lampiran-lampiran dan juga *curriculum vitae*.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *mufradat* dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas VIII C dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya minat siswa dari siklus I ke siklus II dengan hasil persentase rata-rata dari seluruh aspek minat siswa pada siklus I sebesar 50,98 % yang berarti minat siswa dalam kategori sedang kemudian meningkat menjadi 70,16 % pada siklus II.

Dengan demikian aspek tersebut mengalami peningkatan sebesar 19,18 % yang berarti hasil persentase rata-rata pada siklus II dapat diinterpretasikan bahwa minat belajar siswa kelas VIII C dalam pembelajaran bahasa Arab dengan permainan *mufradat* termasuk dalam kategori tinggi dan hasil tersebut sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan dalam penelitian ini.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas yang menyatakan bahwa dengan penerapan permainan *mufradat* dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan minat siswa kelas VIII C yang dibuktikan dengan adanya peningkatan minat yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Maka dari itu peneliti memberikan beberapa saran kepada pihak-pihak terkait yaitu sebagai berikut:

1) Kepada Guru Bahasa Arab

- a. Guru diharapkan mampu mengembangkan sifat kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran agar menambah daya tarik siswa terhadap pembelajaran bahasa Arab.
- b. Guru perlu memberikan *reward* (hadiah) dan *punishment* (hukuman) dalam pembelajaran bahasa Arab agar siswa lebih termotivasi mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas.
- c. Guru diharapkan pula dapat menerapkan permainan *mufradat* sebagai salah satu upaya meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

2) Kepada Pihak Sekolah

- a. Agar lebih meningkatkan mutu dan kualitas tenaga pengajar khususnya pada guru mata pelajaran bahasa Arab dengan cara mengikutsertakan guru dalam pelatihan atau memberikan bimbingan terkait dengan kemajuan pembelajaran yang sedang berkembang saat ini.
- b. Agar meningkatkan penyediaan koleksi buku-buku perpustakaan terutama penyediaan buku pelajaran dan (juga) kamus bahasa Arab.
- c. Agar segera membenahi fasilitas pembelajaran yang rusak seperti laboratorium bahasa, sehingga fasilitas tersebut dapat digunakan dengan baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab.

- d. Agar meningkatkan hubungan komunikasi yang baik antara guru dengan kepala sekolah.

C. Kata Penutup

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai syarat memperoleh gelar sarjana strata 1 (satu). Namun demikian penulis menyadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini tidak menutup kemungkinan banyak kekurangan didalamnya. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan (juga) saran yang membangun dari para pembaca mengenai penulisan dan penyusunan skripsi ini.

Penulis berharap semoga skripsi ini tidak hanya bermanfaat bagi penulis, tetapi juga bagi semua pihak-pihak yang terkait terutama pada pihak MTsN Ngemplak Sleman dan (juga) bagi pihak yang bersedia membacanya. Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan sumbangan ide dan pikiran dalam meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan bahasa Arab. Amien.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Dudung, *Pengantar Metode Penelitian*, Yogyakarta: Kurnia Alam Smeseta, 2003.
- Abror, Abdurrohman, *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: PT Tiara Wacana, 1993.
- Anas, Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Bimo Walgito, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 1991.
- Crow & Crow, *Educational Psychology*, Ahli Bahasa, Z. Kasijan, Surabaya: PT Bina Ilmu, 1984.
- Fauzi, Ahmad, *Psikologi Umum*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2004.
- Hadi, Sutrisno, *Methodology Research*, Yogyakarta: Fak. Psikologi UGM Jilid II, Cet ke-14, 1984.
- <http://creasoft.wordpress.com/2010/03/18/konsep-minat/> tanggal akses 12 Januari 2011
- <http://learning-with-me.blogspot.com/2006/09/pembelajaran.html> tanggal akses 16 Desember 2010
- <http://nanoazza.wordpress.com/2008/07/03/pembelajaran-bahasa-arab/> tanggal akses 26 Desember 2010
- <http://saifulmustofauin.blogspot.com/2010/10/strategi-pembelajaran-mufradat.html> tanggal akses 26 Desember 2010
- http://www.sabda.org/lead/mengajar_dengan_permainan tanggal akses 18 Desember
- Moh. Uzer Usman dan Lilis Setiawati, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002.
- Pasaribu, IL dan Simanjuntak, *Proses Belajar-Mengajar*, Bandung: Tarsito, 1983.

- Sutrisno, *Revolusi Pendidikan di Indonesia: Membedah Metode dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung: PT Alfabeta, 2010.
- The Liang Gie, *Cara Belajar Yang Efisien*, Yogyakarta: Pusat Kemajuan Study/Center For Study Progress
- Wahid, Abdul, "Menumbuhkan Minat dan Bakat Anak" dalam Chabib Toha (eds), *PBM-PAI di Sekolah Eksistensi dan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998.
- Widodo, Rachmad, <http://wyw1d.wordpress.com/.htm>, tanggal akses 16 Desember 2010
- WJS Purwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: PN, Balai Pustaka, 1971.
- Ws, Winkel, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, Jakarta: PT. Gramedia, 1984.
- Zainal Arifin," <http://gurulife.multiply.com/journal/item/15> tanggal akses 14 Desember 2010
- Zanikhan," <http://zanikhan.multiply.com/journal/> tanggal akses 27 Desember 2010