

**PENGARUH MODEL GAME INTERAKTIF TERHADAP PENGUASAAN
KOSA KATA BAHASA ARAB SISWA KELAS V MI MA'ARIF
DIPONEGORO GUWOSARI BANTUL TAHUN AJARAN 2022/2023**



SKRIPSI

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

Disusun Oleh:

Al Rofiq

NIM : 19104020035

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

2023

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Al Rofiq

NIM : 19104020035

Prodi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya skripsi saya ini adalah asli hasil karya atau penelitian penulis sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 1 Oktober 2023

Yang menyatakan,



Al Rofiq

NIM. 19104020035

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi Saudara Al Rofiq
Lamp :

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan Universitas Islam Negeri
Sunan Kalijaga Di Yogyakarta

Assalaamu'alaikum wr.wb.

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

Nama : Al Rofiq
NIM : 19104020035
Prod : Pendidikan Bahasa Arab

Judul Skripsi : Pengaruh Model Game Interaktif Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V MI Ma'arif Diponegoro
Guwosari Bantul Tahun Ajaran 2022/2023

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

Dengan ini kami berharap agar skripsi saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya, kami ucapkan terima kasih.

Wassalaamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 28 Juli 2023

Pembimbing

Drs. Dūdung Hamdun, M.Si.

NIP: 19660305 199403 1



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-3229/Un.02/DT/PP.00.9/11/2023

Tugas Akhir dengan judul : **PENGARUH MODEL GAME INTERAKTIF TERHADAP
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA
KELAS V MI MA'ARIF DIPONEGORO GUWOSARI BANTUL
TAHUN AJARAN 2022/2023**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : AL ROFIQ
Nomor Induk Mahasiswa : 19104020035
Telah diujikan pada : Kamis, 26 Oktober 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Drs, Dudung Hamdun, m.Si.

SIGNED

Valid ID: 655c5dac91b9a



Ketua Sidang
Drs, Dudung Hamdun, m.Si.

SIGNED

Valid ID: 655c671978365



Ketua Sidang
Drs, Dudung Hamdun, m.Si.

SIGNED

Valid ID: 655b2b29ebdd8



Yogyakarta, 26 Oktober 2023 UIN
Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

SIGNED

Valid ID: 655c5dac91b9



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

PERBAIKAN TUGAS AKHIR

Nama : AL ROFIQ
Nomor Induk Mahasiswa : 19104020035
Semester : IX
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Dosen Penasihat Akademik : Dr. Muhajir, S.Pd.I, M.SI
Judul Tugas Akhir : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TALKING STICK* DENGAN MEDIA PAPAN KANTONG PERTANYAAN TERHADAP PENINGKATAN PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA ARAB SISWA KELAS V MI MA'ARIF DIPONEGORO GUWOSARI BANTUL TAHUN AJARAN 2022/2023

Setelah mengadakan ujian Tugas Akhir saudara tersebut di atas, maka kami menyarankan diadakan perbaikan Tugas Akhir tersebut sebagaimana di bawah ini:

No.	Topik	Halaman	Uraian
1	Letter belakang masalah		Revisi
2	Abstrak		Beri Paragraf 4
3	Landasan teori		diseuaikan
4	Judul		Pengaruh Model Game Interaktif thd penguasaan kosakata

Yogyakarta, 26 Oktober 2023
Yang menyerahkan

Nurhapsari Pradnya Paramita, M.Pd.I.
19840221 201903 2 011



PERBAIKAN TUGAS AKHIR

Nama : AL ROFIQ
Nomor Induk Mahasiswa : 19104020035
Semester : IX
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Dosen Penasihat Akademik : Dr. Muhajir, S.Pd.I, M.SI
Judul Tugas Akhir : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TALKING STICK* DENGAN MEDIA PAPAN KANTONG PERTANYAAN TERHADAP PENINGKATAN PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA ARAB SISWA KELAS V MI MA'ARIF DIPONEGORO GUWOSARI BANTUL TAHUN AJARAN 2022/2023

Setelah mengadakan ujian Tugas Akhir saudara tersebut di atas, maka kami menyarankan diadakan perbaikan Tugas Akhir tersebut sebagaimana di bawah ini:

No.	Topik	Halaman	Uraian
1.	Penyusunan Judul		
2.			Pembelajaran <i>Konting</i> dengan <i>Fraser Bahasa Arab</i>

Yogyakarta, 26 Oktober 2023
Yang menyerahkan

Dr. Nasiruddin, M.Pd.
19820711 202321 1 012

HALAMAN MOTTO

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

"Sesungguhnya Kami Menurunkannya Berupa Al-Qur'an Dengan Bahasa Arab Agar Kamu Memahaminya" (QS. Yusuf : 2)¹

“ There Are No Secrets To Success. It Is The Result Of Preparation, Hard Word, And Learning From Failure”²

Ikhtlasmah Belajar. Bahkan Yang Paling Berilmu Dan Bijak Diantara Kita Masih Rajin Belajar³

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Al Qur'an al-karim , QS. Yusuf : 2 hal 235

² Colin Powell

³ Mario Teguh

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi Ini Penulis Persembahkan Kepada :
Jurusan Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ وَعَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةِ وَالسَّلَامِ
عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، نَبِيِّنَا وَحَبِيبِنَا سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ
وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ، وَعَلَى آلِهِ أَزْوَاجِهِ الطَّاهِرَاتِ أُمَّهَاتِ الْمُؤْمِنِينَ، وَعَلَى آلِهِ
الطَّيِّبِينَ وَأَصْحَابِهِ الْغُرِّ الْمَيَامِينِ، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ، أَمَّا بَعْدُ:

Puja Puji syukur penulis ucapkan sebagai manifestasi rasa syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun Skripsi ini dengan baik meskipun banyak melalui rintangan dan hambatan, namun tidak mengurangi rasa semangat penulis sehingga semuanya berjalan dengan lancar.

Sholawat serta salam tidak lupa dicurahkan kepada baginda Rosulullah SAW, beliau adalah suri tauladan yang baik bagi seluruh umat manusia pada umumnya, guru besar sepanjang masa dan semoga penulis dan pembaca sekalian diberi syafa'at oleh beliau kelak diyaumul mahsyar Aamiin yaa robbal 'alamiin. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh sarjana pada program strata satu Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Adapun judul Skripsi

penulis ialah ***“Pengaruh Model Game Interaktif Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V Mi Ma'arif Diponegoro Guwosari Bantul Tahun Ajaran 2022/2023”***

Adapun tersusunnya Skripsi ini penulis meyakini akan kekuatan Allah SWT yang tercantum dalam Al-Qur'an pada surah Al-Insyirah ayat 6 yang berbunyi “Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”, serta dari pihak lain yang membantu dan mensukseskan penyusunan skripsi ini sehingga dapat selesai tepat pada waktunya. Tidak lupa pula penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Bapak/Ibu/Saudara/i:

1. Prof. Dr.Phil. Al Makin, S.Ag., M.A. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Nurhadi, M.A. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Drs. Dudung hamdun, M.Si selaku dosen pembimbing skripsi terimakasih telah meluangkan waktu yang senantiasa memberikan bimbingan, masukan, arahan serta saran dan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Dr. Muhajir, S.Pd.I, M.SI selaku Dosen Penasehat Akademik.

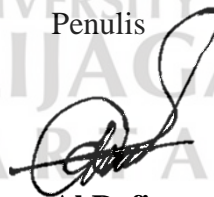
6. Segenap para dosen dan staf tata usaha Fakultas Ilmu Tarbiah dan Keguruan terimakasih telah bersedia membantu mahasiswa dengan sepenuh hati.
7. Staf dan karyawan perpustakaan Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta terimakasih telah melayani dengan baik.
8. Terkhusus untuk kedua orang tuaku yang sangatku cintai Ayahanda Zairin dan Ibunda Maryati yang telah merawat, membesarkan, mendidik dengan penuh kesabaran, senantiasa memberi kasih sayang serta memberi motivasi dan tiada henti-hentinya selalu memanjatkan do'a di sepertiga malamnya kepada penulis serta saudara perempuanku yang senantiasa mendo'akan yakni Nurul Hidayah selaku kaka kandung yang tak henti-hentinya memberi masukan, arahan, dukungan, motivasi serta selalu memberi semangat dalam kehidupanku sehari-hari.
9. Kepada seluruh keluargaku saudara-saudara tercinta Debi Martoni, Nurul Qomar, Al-Kholif, Nurul Hidayah dan Ashhabul Qorib serta Ponakan-ponakanku yang ku sayangi.
10. Ibu Siti Aslamah, S.Pd.I. selaku Kepala Madrasah MI Ma'arif Diponegoro Guwosari yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian serta kebersamai, memberikan arahan, bimbingan dan masukan kepada penulis.
11. Ibu Dewi Utami, S.Ag. selaku guru Agama di Madrasah MI Ma'arif Diponegoro Guwosari yang telah membantu dan memberi informasi selama masa penelitian.

12. Para guru MI Ma'arif Diponegoro Guwosari yang telah memberikan, semangat, masukan, arahan serta nasihat bagi penulis pada pelaksanaan PLP-KKN Integratif dan penyusunan Skripsi.
13. Kaka-kaka tingkat beserta teman-teman seperjuangan satu jurusan pendidikan bahasa Arab dan anggota PLP-KKN Integratif 2022 yang saling memberi semangat serta rekan-rekan semuanya yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu namanya terimakasih.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna hanya dalam batas pengalaman dan pengetahuan yang penulis miliki. Oleh sebab itu, penulis menerima segala bentuk saran, masukan dan kritikan untuk penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfa'at bagi semua orang khususnya dalam bidang Pendidikan Islam.

Yogyakarta, 23 Agustus 2023

Penulis



Al Rofiq

19104020035

ABSTRAK

Al Rofiq. Pengaruh Model Game Interaktif Terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Diponegoro Guwosari Bantul Tahun Ajaran 2022/2023. Skripsi. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model game interaktif terhadap penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Diponegoro Guwosari Bantul, Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian Ekspriment dengan menggunakan jenis penelitian *Pre Eksprimental One Group Pretest-Postest Design*, metode ini digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dengan rancangan tes awal dan tes akhir pada satu kelompok . Populasi pada penelitian ini adalah Seluruh Siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Diponegoro Guwosari yang berjumlah 20 siswa. Dalam penelitian ini menggunakan jenis sampel (*Non Probability sampling*) dengan teknik *Sampling Jenuh* dimana semua anggota dijadikan sampel. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah obeservasi, dokumen, wawancara, tes awal dan tes akhir. Pengkajian instrumen menggunakan Uji Validasi dan Reabilitasi. Analisis dengan menggunakan statistik non-parametrik yaitu *Uji Wilcoxon Signed Rank Tes* dengan bantuan aplikasi SPSS versi25.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pengukuran *Pre-Test* diperoleh rata-rata sebesar 59.7, *Post-Test* sebesar 85.4 dan rata-rata keseluruhan 72.8 dengan nilai peningkatan sebesar 25.7. Uji Hipotesis diperoleh nilai $Z = -3.953$ dengan nilai *Asymp Sig. (2-tailed) = .000 < 0.05*. Hal ini berdasarkan hasil pengujian tes awal yang dilakukan sebelum penggunaan model *Game Interaktif* dan setelah penggunaan model *Game Interaktif*. artinya Terdapat pengaruh model *Game Interaktif* terhadap peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Diponegoro Guwosari Bantul Tahun Ajaran 2022/2023, sehingga "Ho ditolak dan Ha diterima".

Kata Kunci : Game Interaktif, Kosakata

الملخص

الرفيق. تأثير نماذج الألعاب التفاعلية في إتقان المفردات العربية لطلاب الصف الخامس في مدرسة ابتدائية معارف ديونينغورو غوساري بانتول العام الأكاديمي ٢٠٢٢/٢٠٢٣. أطروحة. يوجياكارتا: قسم تعليم اللغة العربية ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، جامعة الدولة الإسلامية سنان كاليجاغا ، يوجياكارتا، ٢٠٢٣

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد تأثير نموذج الألعاب التفاعلية في إتقان المفردات العربية لطلاب الصف الخامس في مدرسة ابتدائية معارف ديونينغورو غوساري بانتول ، يوجياكارتا.

هذا البحث عبارة عن بحث تجريبي باستخدام نوع الاختبار التمهيدي لمجموعة واحدة قبل التجريبية ، وتصميم ما بعد الاختبار ، وتستخدم هذه الطريقة للبحث عن تأثير بعض العلاجات على الآخرين مع تصميمات الاختبار القبلي والبعدي في مجموعة واحدة . كان مجتمع الدراسة في هذه الدراسة جميع طلاب الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية معارف ديونينغورو غوساري، بإجمالي ٢٠ طالبًا. تم في هذه الدراسة استخدام نوع العينة (العينة غير الاحتمالية) مع تقنية أخذ العينات المشبعة حيث يتم أخذ العينات من جميع أفرادها. وأساليب جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة والوثائق والمقابلات والاختبار القبلي والاختبار البعدي. تقييم الأداة باستخدام اختبار التحقق من الصحة والموثوقية. التحليل باستخدام الإحصائيات غير البارامترية، وتحديدًا اختبار تصنيف ويلكوكسون بمساعدة تطبيق *SPSS* الإصدار ٢٥

أظهرت نتائج البحث أن القياس القبلي حصل على متوسط 59.7 والاختبار البعدي 85.4 والمعدل العام 72.8 بقيمة زيادة قدرها 25.7. حصل اختبار الفرضية على قيمة $Z = -3.953$ مع قيمة *Asymp Sig* (2 ذيل) = $0.000 > 0.05$. يعتمد ذلك على نتائج الاختبارات الأولية التي تم إجراؤها قبل استخدام نموذج اللعبة التفاعلية وبعد استخدام نموذج اللعبة التفاعلية. وهذا يعني أن هناك تأثير لنموذج اللعبة التفاعلية في زيادة إتقان مفردات اللغة العربية لدى طلاب الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية معارف ديونينغورو غوساري بانتول العام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣ بحيث "يتم رفض H_0 وقبول H_a ".

الكلمات المفتاحية: نموذج اللعبة التفاعلية، إتقان المفردات

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
HALAMAN SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN SURAT PERBAIKAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK.....	xii
الملخص.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan	5
D. Manfa'at	6
E. Telaah Pustaka.....	7
F. Sistematika Penulisan	12
BAB V PENUTUP	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran.....	87

DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	91
CURRICULUM VITAE	123



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN
Transliterasi kata-kata Arab disusun sesuai dengan Surat Keputusan
Bersama Menteri Agama RI, Menteri Pendidikan dan Menteri Kebudayaan
Republik Indonesia (RI)
No. 158/1987 dan No. 0543b/U/1988

I. Konsonan Tunggal

NO	Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
1	ا	alif	-	-
2	ب	bâ'	b	be
3	ت	tâ'	t	te
4	ث	tsâ'	s	es (dengan titik di atas)
5	ج	jim	j	je
6	ح	hâ'	h	ha (dengan titik di bawah)
7	خ	khâ'	kh	ka dan ha
8	د	dâl	d	de
9	ذ	zâl	z	zet (dengan titik di atas)
10	ر	râ'	r	er
11	ز	zai	z	zet
12	س	sin	s	es
13	ش	syin	sy	es dan ye
14	ص	sâd	s	es (dengan titik di bawah)
15	ض	dâd	d	de (dengan titik di bawah)
16	ط	thâ'	t	te (dengan titik di bawah)
17	ظ	zhâ'	z	zet (dengan titik dibawah)
18	ع	'ain	'	koma terbalik (Di atas)
19	غ	gain	g	ge dan Ha
20	ف	fâ'	f	ef
21	ق	qâf	q	qiu
22	ك	kâf	k	ka
23	ل	lâm	l	el
24	م	mim	m	em
25	ن	nûn	n	en
26	و	wâwû	w	we
27	ه	hâ'	h	ha
28	ء	hamzah	'	apostrof
29	ي	yâ'	y	ye

II. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap yang disebabkan oleh syaddah ditulis rangkap.

contoh :

نَزَّلَ	ditulis	nazzala
بِهِنَّ	ditulis	bihinna

III. Ta' Marbutoh Diakhir Kata

a. Bila dihidupkan dikasih harokat fathah, kasrah dan dammah

ditulis t atau h contoh **طَا'ة** Ta' **الصَّلَاةِ مِنَ النَّوْمِ** diharokati.

الصَّلَاةِ مِنَ النَّوْمِ	ditulis	zakâh al-fiṭri
---------------------------	---------	----------------

b. Bila diikuti dengan kata sandang 'al' serta bacaan kedua itu terpisahh maka ditulis dengan h.

كَرَامَةِ الْأَوْلِيَاءِ	ditulis	karâmah 'auliyâ-a
--------------------------	---------	-------------------

c. Bila dimatikan ditulis), kecuali untuk kata yang sudah menjadi bahasa indonesia, seperti Zakat, Sholat, Puasa dan lain lain.

Contoh

جَمَاعَةٌ	ditulis	jama'ah
حِكْمَةٌ	ditulis	hikmah
عِلَّةٌ	ditulis	'illah

IV. Vokal Panjang

1	Fath}ah + alif فَلَا	ditulis ditulis	a falâ
2	Fath}ah + ya' mati تَنْسَى	ditulis ditulis	a tansâ
3	Kasrah + ya' mati تَفْصِيلٌ	ditulis ditulis	i tafshîl
4	D}ammah + wawu mati أُصُولٌ	ditulis ditulis	u uṣûl

V. Vokal Pendek

فَعَلَ	fath}ah	ditulis ditulis	a fa'ala
ذَكَرَ	kasrah	ditulis ditulis	i zukira
يَذْهَبُ	dammah	ditulis ditulis	u yażhabu

VI. Vokal Rangkap

1	fath}ah + ya' mati الزُّهَيْلِي	ditulis ditulis	ai az-zuhailî
2	fath}ah + wawu mati الدَّوْلَةُ	ditulis ditulis	au ad-daulah

VII. Vokal yang berurutan dalam satu kata, dipisahkan dengan apostrof

1	أَنْتُمْ	ditulis	a‘antum
2	أَعِدَّتْ	ditulis	u‘iddat
3	لَيْنِ شَكَرْتُمْ	ditulis	la in syakartum

VIII. Huruf Besar

Penulisan huruf besar disesuaikan dengan EYD

IX. Kata Sandang Alif dan Lam

1. Bila diikuti huruf qomariyyah ditulis dengan menggunakan huruf “l”

1	الْقُرْآنُ	ditulis	al-qur’ân
2	الْقِيَاسُ	ditulis	al-qiyas

2. Bila diikuti huruf Syamsiyyah ditulis dengan menggunakan huruf Syamsiyyah yang mengikutinya, dengan menghilangkan huruf l (el) nya.

1	السَّمَاءُ	ditulis	as-‘samâ
2	الشَّمْسُ	ditulis	ssy-syams

X. Penulis kata-kata dalam rangkaian kalimat

1	ذَوِي الْفُرُوضِ	ditulis	zawi al-furûd
2	أَهْلُ السُّنَّةِ	ditulis	ahl as-sunnah

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Arab merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan pada tingkat Mi, Mts, Ma atau sederajat. Pembelajaran bahasa Arab khususnya kosakata (mufrodat) ini disarankan adanya metode-metode dasar yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab. sarana dan prasarana serta media tentunya sangat membantu keberhasilan metode-metode dan tehnik-tehnik pembelajaran yang digunakan. Dalam pembelajaran mufrodat ada baiknya dimulai dengan kosakata dasar yang tidak mudah berubah, seperti halnya istilah kekerabatan, kata kerja, kata ganti, kata bantu, nama-nama bagian tubuh serta kosakata-kosakata lain yang mudah untuk dipelajari.⁴

Melihat pentingnya ranah pendidikan bahasa Arab terlihat dikelas V MI Ma'arif Diponegoro Guwosari pembelajaran bahasa Arab masih kurang menarik perhatian siswa (monoton) pasalnya masih banyak siswa yang kurang disiplin dalam belajar bahasa Arab sehingga penyampaian materi belum tersampaikan hal ini disebabkan oleh metode yang digunakan guru cenderung berorientasi pada metode ceramah. Padahal pembelajaran seharusnya dilakukan dengan menarik yang membuat siswa semangat dalam belajar karena pembelajaran yang monoton sehingga

⁴ Jepri Nugrawiyati, Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah, Jurnal Pembelajaran Kosakata, tahun 2012

mengakibatkan siswa enggan dalam belajar, bermain dalam kelas dan kurang memperhatikan guru ketika diterangi. Maka dari itu solusi bagi peneliti untuk menangani permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model game interaktif.

Kosakata perlu di kuasai siswa dalam proses belajar bahasa asing. kualitas keterampilan berbahasa siswa bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki, semakin besar pula kemungkinan terampil berbahasa.⁵ Dalam hal ini keaktifan dan kognitif guru sangat berperan penting terhadap proses pembelajaran siswa, terutama bagi siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran. Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar juga harus didukung oleh pemilihan model pembelajaran yang tepat, dengan model pembelajaran yang tepat, maka siswa akan lebih aktif dalam belajar, sehingga apabila siswa aktif dalam belajar, maka hasil belajar siswa akan semakin meningkat, dengan demikian keberhasilan pembelajaran pun juga akan tercapai dengan baik.⁶

Untuk mengkondisikan kegiatan dalam pembelajaran, guru dapat memilih metode yang tepat supaya siswa semangat kembali dalam belajar bahasa Arab serta bisa memahami materi yang diajarkan dan dapat mempraktikkannya dalam keterampilan menghafal kosakata bahasa Arab.

⁵ Muhammad Luqman Hakim dkk, Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab, tahun 2017 Journal of Arabic Studies, Vol. 2 No. 2

⁶ Irma Cyntia, pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe talking stick dengan media audio visual terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Baitussalam Aceh Besar, (skripsi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh),

metode yang bisa digunakan dalam pembelajaran kosakata antara lain yaitu metode praktek, metode menghafal, metode membaca, metode talking stick, metode dengan menggunakan media kartu bergambar dan alat peraga serta pembelajaran dengan lagu atau menyanyi Arab. Teknik yang dapat dilakukan yakni dengan berbagai teknik permainan bahasa, misalnya dengan perbandingan, memperhatikan susunan huruf, penggunaan kamus, dan lainnya.

Salah satu pembelajaran yang memicu ketertarikan siswa adalah menggunakan model game interaktif. Menurut Ismail Education games atau Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan sarana yang merangsang aktivitas siswa untuk mempelajari suatu materi pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman tentang sesuatu, baik menggunakan teknologi canggih maupun teknologi sederhana sedangkan interaktif Menurut Sutopo yang dikutip oleh nugroho istilah interactive atau interaktif terdiri dari dua kata yaitu inter dan aktif. Inter memiliki arti yaitu antara dua pihak atau lebih yang dilibatkan dalam proses dan Aktif berarti tidak diam, dalam hal ini tidak diam dalam merespon.⁷ Dari pengertian diatas maka dapat ditarik kesimpulan interaktif adalah hubungan antara pengguna dan respondent yang saling merespon atau berinteraksi antara pengguna dan respondent.

⁷ Katharina Ineke Chandra dkk, Game Interaktif 3 Dimensi Sebagai Alat Bantu Belajar Berhitung Bagi Anak Kelas 1 Sd, Jurnal Ilmu Komputer

Tidak hanya model pembelajaran yang digunakan namun media dan alat bantu juga berperan terhadap peningkatan penguasaan kosakata serta keaktifan siswa dalam belajar. penyampaian materi atau inti pembelajaran lebih mudah jika menggunakan media sebab media dan alat bantu mampu mengubah lingkungan pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih efisien.⁸ Palsnya peserta didik disekolah dasar antara usia 7-10 tahun anak-anak berada pada tahap perkembangan operasional kongret yaitu anak berfikir melalui benda nyata atau mengalami secara langsung.

Terlepas dari *Model Game Interaktif* dan media pembelajaran Guru sebagai evaluator mampu dan terampil melaksanakan penilaian, terus-menerus mengikuti hasil belajar yang telah dicapai siswa dari waktu ke waktu, dan dapat mengklasifikasikan kelompok siswa yang pandai, sedang, kurang atau cukup baik di kelasnya⁹. Dengan begitu guru dapat mengevaluasi sebatas mana penguasaan siswa dalam mencapai keberhasilan, tentunya dalam hal penguasaan kosa kata bahasa Arab.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Arab MI Ma'arif Diponegoro Guwosari yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *Model Game Interaktif* belum pernah diterapkan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti **"PENGARUH MODEL GAME**

⁸ Ghamal Thabroni, Media Pembelajaran: Pengertian, Ciri, Fungsi, Kriteria, dsb - serupa.id

⁹ Mutmainah, " *Motivasi belajar siswa slow learner* (Studi kasus di sekolah dasar 4 buana sakti lampung), Volume 3, Nomor 2, Tahun 2017, 8

INTERAKTIF TERHADAP PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA ARAB SISWA KELAS V MI MA'ARIF DIPONEGORO GUWOSARI BANTUL TAHUN AJARAN 2022/2023". Model pembelajaran ini diharapkan bisa mengubah keadaan dengan meningkatkan motivasi dan kedisiplinan terutama dalam hal peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Arab yang dulunya kurang baik dan akan menjadi lebih baik lagi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi latar belakang diatas, maka dapat diambil rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembelajaran bahasa Arab menggunakan *Model Game Interaktif* untuk membantu meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa kelas V MI Ma'arif Diponegoro Guwosari?
2. Apakah terdapat pengaruh *Model Gamen Interaktif* terhadap peningkatan penguasaan kosa kata bahasa arab siswa kelas V MI Ma'arif Diponegoro Guwosari?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka penelitian itu bertujuan sebagai beriku :

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran bahasa Arab menggunakan *Model Game Interaktif* untuk membantu meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa kelas V MI Ma'arif Diponegoro Guwosari.

2. Untuk mengetahui adanya pengaruh *Model Game Interaktif* dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa arab siswa kelas V MI Ma'arif Diponegoro Guwosari.

D. Manfa'at

Berdasarkan uraian diatas semoga penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

- 1) Manfa'at Teoritik

Penelitian ini penulis kerjakan dengan harapan mendapat informasi yang berhubungan dengan fenomena diatas, tentu nantinya temuan ini diharapkan akan dapat bermanfaat bagi seluruh subjek dengan menggunakan *Model Game Interaktif*.

- 2) Manfa'at praktis

- a. Bagi Peneliti Lain

Untuk penelitian lain diharapkan dapat bermanfaat sebagai wawasan ilmu pengetahuan dan pengalaman baru dalam dunia pendidikan khususnya tentang permasalahan penelitian diatas dalam menumbuhkan kuantitas dan kualitas belajar yang dihadapi para siswa serta alternatif yang diambil dalam model pembelajaran.

b. Bagi siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber pengetahuan bagi siswa dalam mempelajari *Model Game Interaktif*, sehingga meningkatkan motivasi dan semangat dalam belajar.

c. Bagi pendidikan

Bagi pendidikan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tolak ukur dari berbagai upaya yang telah dilakukan dalam mengatasi berbagai permasalahan tentang menumbuhkan kuantitas dan kualitas belajar siswa pada pembelajaran dikelas.

E. Telaah Pustaka

Untuk mendukung kajian penelitian ini, peneliti mencantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang dianggap relevan dengan variabel yang akan diteliti sebagai berikut:

Pertama, skripsi yang tulis oleh Heni Kurniawan pada Tahun 2020 berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Talking Stikc Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Agama Islam Kelas VII SMP Al-Ulum Islamic Schol Pekan Baru 2020*" Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian saat ini adalah penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan variabel

terikat yaitu meningkatkan pemahaman siswa sedangkan penelitian saat ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan variabel terikatnya penguasaan kosa kata bahasa Arab. Berdasarkan data yang diperoleh dapat diketahui bahwa pemahaman belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran talking stikc berada pada kategori rendah dengan persentase sebesar 48% setelah diberi perlakuan siklus pertama, mengalami peningkatan dengan persentase 56% , dikarenakan belum mencapai hasil yang diinginkan maka dilanjutkan pada siklus kedua, sehingga pada siklus kedua ini mengalami peningkatan yang sangat baik dengan persentase 86% dengan kategori sangat tinggi. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran talking stikc dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa dikelas VII SMP Al-Ulum Islamic Schol Pekanbaru.¹⁰

Kedua, Skripsi yang ditulis oleh Dwi Yulianingsih Lamilah, pada Tahun 2020/2021 berjudul “*Pengaruh Media Scrabble Terhadap Peningkatan penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Darul Falah Oelaba Tahun Ajaran 2020/2021*” Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian saat ini adalah perbedaannya pada variabel bebas menggunakan media scrabble untuk mengetahui peningkatan kosakata bahasa Arab siswa, sedangkan penelitian saat ini menggunakan model *Talking Stick* terhadap penguasaan

¹⁰ Heni Kurniawwan, Penerapan Model Pembelajaran Talking Stikc Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Agama Islam Kelas VII SMP Al-Ulum Islamic Schol Pekanbaru 2020, (*Skripsi Universitas Islam Riau Pekanbaru*)

kosakata bahasa Arab. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media scrabble berpengaruh terhadap peningkatan kosakata bahasa Arab siswa kelas V dibuktikan dengan perolehan skor awal yaitu nilai minimum 10 dan maksimum 55, pada skor akhir yaitu nilai minimum 60 dan maksimum 100.¹¹

Ketiga, skripsi yang tulis oleh Niki Rizqiyatul Fitri pada Tahun 2018 berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Talking SticK Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII Mts Muhammadiyah 15 Medan*” Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian saat ini adalah perbedaannya pada variabel terikat yaitu pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam sedangkan penelitian saat ini pada mata pelajaran bahasa arab. Dari hasil penelitian ini koefisien uji “t” dengan tabel t nilai “t” pada taraf 5% dan 1% diperoleh bahwa t hitung = 3,195 lebih besar dari pada tabel, baik itu taraf 5% (2,120) dan 1% (2,921) dengan formulasi bandingan yaitu $3,195 > 2,120$ dan $2,921$. Nilai rata-rata dengan menggunakan metode konvensional 70,00 dan standart deviasi 2,415 dan nilai rata-rata dengan menggunakan model pembelajaran Talking Stick 81,25 dan standart deviasi 10,247. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh positif penggunaan model pembelajaran *Talking*

¹¹ Dwi Yulianingsih Lamila, Pengaruh Media Scrabble Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V DI Madrasah Ibtidaiyah Darul Falah Oelah Tahun Ajaran 2020/2021, (*Skripsi Uin Suka Yogayakarta*)

Stick terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran SKI di MTs Muhammadiyah 15 Medan.¹²

Keempat, Jurnal yang ditulis oleh Erni Palupi pada Tahun 2018 berjudul "*Pengaruh Penggunaan Metode Talking Stikc Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris*" Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian saat ini adalah penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan *desain quasi experiment dan bentuk nonequivalent control group design* atau kelas eksperimen dan kontrol sedangkan penelitian saat ini menggunakan penelitian eksperimen dengan satu kelas eksperimen tanpa ada kelas kontrol. Pada jurnal ini nilai rata-rata hasil post-test penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata sebesar 82,50, sedangkan kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 68,19. Hasil perhitungan uji-t diperoleh nilai t sebesar 3,511 dan sig 0,001. Nilai sig $0,001 < 0,05$, artinya bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa terdapat pengaruh yang penggunaan metode Talking Stick Negeri Gedongkiwo pada siswa kelas V.¹³

Kelima, skripsi yang tulis oleh Sutarno pada Tahun 2014/2015 berjudul "*Pengaruh Metode Talking Stikc Berbantu Asking Card*

¹² Niki Rizqiyatul Fitri, Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII MTs Muhammadiyah 15 Medan, *skripsi Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara Medan*.

¹³ Erni Paluoi, Pengaruh Penggunaan Metode Talking Stikc Terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Edisi 8 Tahun ke-7 2018

Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X Man Lab Uin Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015” Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian saat ini adalah perbedaannya pada variabel terikat, yaitu mencari pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi, sedangkan penelitian saat ini mencari pengaruhnya terhadap penguasaan kosa kata bahasa arab. Berdasarkan hasil angket motivasi, diperoleh skor motivasi belajar kelas kontrol sebesar 73.97 dan kelas eksperimen sebesar 79.10. kemudian berdasarkan uji t-test. Motivasi belajar siswa pada aspek kognitif signifikan rata-rata berbeda antara kelas kontrol dan kelas eksperimen ditunjukkan dengan p value < 0.05. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode talking stikc berbantuan asking card berpengaruh terhdap motivasi dan hasil belajar siswa kelas X MAN Lab Uin Yogyakarta.¹⁴

Keenam Jurnal yang tulis oleh Zamilatul Fitriyah dan Luthfatul Qibtiyah pada Tahun 2021 berjudul “*Pengaruh Metode Talking Stick Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas Viii Mts. Al-Amien Putri I*” Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian saat ini adalah penelitian ini berfokus pada keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Arab sedangkan penelitian saat ini fokusnya pada penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh

¹⁴ Sutarno, *Pengaruh Metode Talking Stikc Berbantu Asking Card Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X Man Lab Uin Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*

Metode *Talking Stick* terhadap keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 7,548$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0,010 < 0,05$, maka dapat diketahui bahwa ada pengaruh variabel metode *Talking Stick* (X) terhadap variabel keterampilan berbicara (Y).¹⁵

F. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi dari penelitian ini, maka penulis membagi penelitian menjadi lima Bab, yaitu sebagai berikut:

- BAB I Berisikan Pendahuluan yang meliputi Latar belakang masalah, Rumusan masalah, Tujuan, Manfa'at, Kajian teori dan Sistematis penulisan.
- BAB II Berisikan tentang Landasan teori, Hipotesis, Metode penelitian meliputi : Lokasi, Waktu, Pendekatan, Jenis penelitian, Variabel, Populasi, Sampel, Instrumen, Pengumpulan data dan Teknik analisis.
- BAB III Berisikan tentang gambaran umum MI Ma'arif Diponegoro Guwosari seperti : Sejarah singkat MI, Letak geografis, Identitas MI, Visi, Misi dan Tujuan, Struktur organisasi, Sarana dan Prasarana.

¹⁵ Zamilatul Fitriyah dan Luthfatul Qibtiyah , *Pengaruh Metode Talking Stick Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas Viii Mts. Al-Amien Putri*
1

BAB IV Berisikan Hasil penelitian dan Pembahasan tentang deskripsi dari penelitian.

BAB V Berisikan Penutup, Daftar pustaka, Lampiran-lampiran, dan Biodata peneliti



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh model game interaktif (*Talking Stick*) terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas V MI Ma'arif Diponegoro Guwosari dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran menggunakan model game interaktif (*Talking Stick*) dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Pernyataan itu dibuktikan dengan meningkatnya hasil nilai *Pre-Test* sebesar 59.7, nilai *Post-Test* sebesar 85.4 dan rata-rata hasil *Pre-Test*, *Post-Test* sebesar 72.8 dengan nilai peningkatan sebesar 25.7.
2. Pengaruh model game interaktif (*Talking Stick*) dibuktikan dengan *Uji Wilcoxon Signet Ranks Tes* pada nilai $Z = -3.953$ dan nilai *Asymp Sig. (2 tailed) = .000*, itu artinya nilai tersebut < 0.05 , dengan begitu H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model game interaktif (*Talking Stick*) terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas V MI Ma'arif Diponegoro Guwosari Bantul Tahun Ajaran 2022/2023.

B. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian atau hasil akhir yang didapatkan maka saran yang dikemukakan sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Sebagai model pembelajaran alternative dalam meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab pendidik diharapkan mampu mengembangkan metode-metode pembelajaran yang meningkatkan motivasi dan semangat supaya pembelajaran tidak membosankan dan tidak monoton.

2. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber pengetahuan bagi siswa dalam mempelajari model-model game interaktif lainnya serta terus aktif dalam kelas sehingga meningkatkan motivasi dan semangat dalam belajar.

3. Bagi Peneliti Lain

Untuk penelitian lain diharapkan dapat bermanfaat sebagai wawasan ilmu pengetahuan dan pengalaman baru dalam dunia pendidikan khususnya tentang permasalahan penelitian diatas dalam menumbuhkan kualitas belajar yang dihadapi para siswa serta alternatif yang diambil dalam model pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Skripsi :

- Niki Rizqiyatul Fitri, *Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII MTs Muhammadiyah 15 Medan*, (skripsi Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara Medan.)
- Heni Kurniawan, *Penerapan Model Pembelajaran Talking Stikc Terhadap Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Agama Islam Kelas VII SMP Al-Ulum Islamic Schol Pekan Baru 2020*, (Skripsi Universitas Islam Riau Pekan Baru)
- Sutarno, *Pengaruh Metode Talking Stikc Berbantu Asking Card Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X Man Lab Uin Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*
- Irma Cyntia, *pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe talking stick dengan media audio visual terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Baitussalam Aceh Besar*, (skripsi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh),
- Sulih Prastiya, *Menyanyi Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Santriwan-Santriwati Kelas Umar Bin Khatab TPA Masjid Pangerang Diponegoro Yogyakarta*, (Skripsi, Uin Suka, 2010)
- Sitti Sakinah, *Peningkatan Penggunaan Kosa Kata Bahasa Arab Melalui Game Talking Stikc diasrama Ma'had Institut Agama Islam Negeri Pare-pare* (Skripsi, IAIN Pare-pare),

Jurnal :

- Zamilatul Fitriyah dan Luthfatul Qibtiyah , *Pengaruh Metode Talking Stick Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas Viii Mts. Al-Amien Putri 1*
- Layyinatus Shifa dan Aquami “*Penggunaan Media Papan Kantong Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Materi Surat Pendek Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist di MI Al-Amanah Baruharjo Kecamatan Buay Madang Timur Kabupaten OKU Timur*”.
- Hasnurul Hashim, *Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Menerusi Pengetahuan Makna Dan Penggunaanya*, Jurnal Pengajian Umum Asia Tenggara 21(2020): 160–174.
- Mutmainah, ” *Motivasi belajar siswa slow learner* (Studi kasus di sekolah dasar 4 buana sakti lampung), Volume 3, Nomor 2, Tahun 2017, 8

Erni Paluoi, *Pengaruh Penggunaan Metode Talking Stikc Terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 8 Tahun ke-7 2018*

KBBI, *Pembelajaran*

Nna Putri & Sm Setiana, *Pendapat Siswa Sma Tentang Game Drag And Drop Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Jepang, jurnal Mahadaya, Vol. 3, No. 1, April 2023*

Jepri Nugrawiyati, *Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah, Jurnal Pembelajaran Kosakata, tahun 2012*

Allifia Sri Cahyani dkk, *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Terhadap Kemampuan Peserta Didik Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas VIII MTsN 2 Kota Palu. Al Bariq : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 4, (1), 2023*

Nurul Isnaini & Nurul Huda, *Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route, Jurnal Al Mi'yar Vol. 3, No. 1, April 2020*

Hana Nurwahidah Sudrajat & Herlina, *Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan Bingo, Jurnal Ilmiah VISI PPTK PAUDNI - Vol. 10, No.2, Desember 2015*

Euis Hidayati, *Pengaruh Media Permainan Bergambar Director Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Menerjemahkan Teks Bahasa Arab, Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Tahun 1, Nomor 2 November 2014*

Buku :

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

Anggota Ikapi, *Metodologi Pembelajaran bahasa Arab, (Bandung, PT REMAJA ROSDAKARYA, 2011)*

Acep Herman, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab, (cet. II; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011)*

Emzir, *Metodologi Penelitian pendidikan, (Depok : PT Raja Grafindo Persada Pers 2019)*

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013)*

- Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah dasar*, PT Kharisma Putra Utama 2013
- Sudaryono, *Educational Research Methodology*, Lentera Ilmu Cendikia, 2014
- Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Uin-Maliki Press, 2011)
- Mardalis, *Metode Penelitian, Suatu Pendekat Proposal*, (Jakarta: Bumi Aksara 1995)
- Murtiningsih, *Penerapan Model Pembelajaran Talking Stik Pada Mata Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*.
- Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2011)
- Imas Kurniasih, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran (Cet-4, Kata Pena, 2016)*
- Morrisan, *Metode Penelitian Survei*, (Jakarta: Kencana, 2012)
- Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016
- Aris Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016)
- Agus Suprijono. *Cooperative Learning; Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010)

Website :

- Ahmad Muradi, 2013. "*Tujuan Pembelajaran Bahasa Asing (Arab) di Indonesia*". AL-MAQOYIS Vol.I No.1, Januari Juni 2013, <https://evanazka.com/> (diaksis pada 23 Januari 2023, pukul, 23:16)
- Slameto, "*Indikator Minat Belajar*" <https://www.silabus.web.id> (diaksis pada 17 Januari 2023, pukul 10.16)
- Ghamal Thabroni, *Media Pembelajaran: Pengertian, Ciri, Fungsi, Kriteria, dsb - serupa.id* (diaksis pada 19 Juli 2023, pukul 17:35)
- Ghamal Thabroni, *Model Pembelajaran: Pengertian, Ciri, Jenis & Macam Contoh - serupa.id* (diaksis pada 19 Juli 2023, pukul 16:00)
- Pengertian Game : Sejarah, Manfaat dan Jenis-Jenisnya ([www. nesabamedia.com](http://www.nesabamedia.com))