

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN TEBAK KATA DALAM  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA ARAB SISWA KELAS V MI  
AL IMAN SOROGENEN TAHUN AJARAN 2023/2024**



**SKRIPSI**

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

Disusun Oleh:

**Syukmi Muniratul Kamalia**

**NIM : 19104020006**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UIN SUNAN KALIJAGAYOGYAKARTA**

**2023/2024**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Syukmi Muniratul Kamalia

NIM : 19104020006

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya agar dapat diketahui dan digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 15 Mei 2024

atakan,



Syukmi Muniratul Kamalia

NIM. 19104020006

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Syukmi Muniratul Kamalia

NIM : 19104020006

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa saya tetap menggunakan jilbab dalam berfoto untuk kelengkapan pembuatan ijazah S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga. Segala resiko akan saya tanggung sendiri tanpa melibatkan pihak lain, termasuk institusi tempat menempuh S1.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 15 Mei 2024



atakan,

Syukmi Muniratul Kamalia

NIM. 19104020006

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi Saudari Syukmi Muniratul Kamalia

Lamp :

Kepada

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

***Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh***

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

Nama : Syukmi Muniratul Kamalia

NIM : 19104020006

Prodi : Pendidikan Bahasa Arab

Judul Skripsi : Pengaruh Media Permainan Tebak Kata dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V MI Al Iman Sorogenen Tahun Ajaran 2023/2024

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

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

***Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh***

Yogyakarta, 15 Mei 2024

Pembimbing

  
Drs. Durdung 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-2490/Un.02/DT/PP.00.9/08/2024

Tugas Akhir dengan judul : PENGARUH MEDIA PERMAINAN TEBAK KATA DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA ARAB SISWA KELAS V MI AL IMAN SOROGENEN TAHUN AJARAN 2023/2024

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SYUKMI MUNIRATUL KAMALIA  
Nomor Induk Mahasiswa : 19104020006  
Telah diujikan pada : Selasa, 28 Mei 2024  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

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

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Valid ID: 66cf00672563a

Ketua Sidang

Drs. Dudung Hamdun, M.Si.  
SIGNED



Valid ID: 66cf1f3b6cf2e

Penguji I

Dr. Nasiruddin, M.Pd.  
SIGNED



Valid ID: 66cf46e59e0f1

Penguji II

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



Valid ID: 66cfd12081e7b

Yogyakarta, 28 Mei 2024  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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





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 : SYUKMI MUNIRATUL KAMALIA  
Nomor Induk Mahasiswa : 19104020006  
Semester : X  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Dosen Penasihat Akademik : Nurhapsari Pradnya Paramita, M.Pd.I.  
Judul Tugas Akhir : PENGARUH MEDIA PERMAINAN TEBAK KATA DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA ARAB SISWA KELAS V MI AL IMAN SOROGENEN TAHUN AJARAN 2023/2024

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	Font <i>Arabic</i>		Font yang norm Tradisional Arab
2	<i>foto</i>		
3	hal yang baru.		Perbedaan dgn penulisan lain
4	<i>media</i>		harus wujud + ada.

Yogyakarta, 28 Mei 2024  
Yang menyerahkan

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

## HALAMAN MOTTO

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَى

**“Dan Bahwa Manusia Hanya Memperoleh Apa Yang Telah Diusahakannya”  
(QS. An-Najm : 39)<sup>1</sup>**

**“Keberhasilan Bukanlah Milik Orang Pintar Melainkan Milik Mereka Yang  
Senantiasa Berusaha”<sup>2</sup>**

**“Don’t Quit Do It”**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>1</sup> Al Qur'an al-karim, QS. An-Najm : 39

<sup>2</sup> Priscilla Immaculata Silaen, <https://www.idntimes.com/life/inspiration/priscilla/filosofi-bj-habibie>, 6 Filosofi Habibie untuk Kamu yang Ingin Sukses di Usia Muda, Akses Tanggal 8 Mei 2024.

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

**Skripsi ini Penulis Persembahkan Kepada**

**Jurusan Pendidikan Bahasa Arab**

**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**UIN Sunan Kalijaga**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil ‘Alamiin, Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya berupa kemudahan, kelancaran, kekuatan dan kesabaran kepada penulis selama masa perkuliahan hingga masa penyelesaian studi ini. Sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini dengan baik meskipun banyak melalui rintangan dan hambatan, namun tidak mengurangi rasa semangat penulis hingga semuanya berjalan dengan lancar.

Sholawat serta salam tak lupa pula penulis haturkan kepada junjungan kita baginda Rasulullah SAW. yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah menuju zaman keislaman, guru besar sepanjang masa, serta suri tauladan bagi seluruh umat manusia khususnya umat islam diakhir zaman ini. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh sarjana pada program strata satu Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Adapun judul skripsi penulis ialah **“Pengaruh Media Permainan Tebak Kata dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas V MI Al Iman Sorogenen Tahun Ajaran 2023/2024”**.

Penulis sadar bahwa penyusunan skripsi ini belum sempurna dan tidak akan terwujud tanpa adanya arahan, bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati 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.
3. Dr. Nurhadi, S.Ag., M.A. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

4. Drs. Dudung Hamdun, M.Si. selaku Dosen Pembimbing Skripsi (DPS) yang senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan arahan, bimbingan, masukan, serta saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Nurhapsari Pradnya Paramita, M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA) yang telah memberikan arahan dan dukungan serta nasehat dan motivasi kepada peneliti selama masa perkuliahan hingga masa penyelesaian studi ini.
6. Seluruh dosen dan staf tata usaha Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan terimakasih telah senantiasa membantu mahasiswa dengan sepenuh hati.
7. Jarowi, S.Pd.I. selaku Kepala Sekolah MI Al Iman Sorogenen yang telah menerima dan mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian skripsi di MI Al Iman Sorogenen.
8. Seluruh guru dan staf MI Al Iman Sorogenen yang telah menerima, menyambut dengan baik dan memberikan pelayanan terbaik kepada penulis selama melakukan penelitian di MI Al Iman Sorogenen, serta peserta didik kelas V (5) yang telah ikut berkontribusi dalam penelitian ini.
9. Terkhusus kedua orang tuaku, Ayah tercinta Drs. Mujbir (Almarhum) dan Ibu tersayang Nining Suryani yang telah merawat, membesarkan dengan penuh kasih sayang, mendidik dengan penuh kesabaran, yang senantiasa menginspirasi, memotivasi, dan menyemangati serta dengan tiada hentinya memanjatkan do'a untuk penulis di setiap sujudnya. Dengan ini penulis mengucapkan tak terhingga kata terimakasih kepada kedua orang tua yang telah memberikan kasih sayang yang tak terhingga kepada penulis.
10. Kepada saudaraku M. Nuril Talibul Haq dan saudariku tersayang Nurul Qulubi Sakinah yang kerap memberikan dana, do'a, dan dukungan selama penulis menjalani hingga menyelesaikan perkuliahan ini.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang membantu peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna karena hanya dalam

pengalaman dan pengetahuan yang penulis miliki. Oleh sebab itu, penulis menerima segala bentuk saran, dan masukan untuk penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi positif dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan bahasa Arab.

Yogyakarta, 15 Mei 2024

Penulis



Syukmi Muniratul Kamalia

NIM. 1910402006



## ABSTRAK

Syukmi Muniratul Kamalia, 19104020006. Pengaruh Media Permainan Tebak Kata dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas V MI Al Iman Sorogenen Tahun Ajaran 2023/2024. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar bahasa Arab siswa dan kurang beragamnya media yang digunakan oleh guru sehingga membutuhkan inovasi baru yang lebih menarik dalam penggunaan media pembelajaran guna untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan tebak kata dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V MI Al Iman Sorogenen.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan menggunakan jenis penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi pada penelitian ini ialah seluruh siswa kelas V MI Al Iman Sorogenen yang berjumlah 20 siswa. Dalam penelitian menggunakan jenis sampel (*Non Probability Sampling*) dengan teknik *sampling jenuh*. Metode pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, wawancara, kuisioner, dan dokumentasi. Pengkajian instrumen menggunakan Uji Validasi dan Uji Reliabel. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskripsi dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.

Hasil uji hipotesis minat belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.104 yang berarti lebih besar dari 0.005. Berdasarkan pengambilan keputusan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa **Ho diterima dan Ha ditolak**, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar bahasa Arab siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

**Kata Kunci : Media, Permainan, Tebak Kata, Minat Belajar**

## الخلاصة

سيوكمي منيراتول كاماليا، 19104020006. تأثير وسيلة ألعاب تخمين الكلمات في ترقية الاهتمام بتعلم اللغة العربية لدى طلبة الصف الخامس المدرسة الابتدائية الإيمان سوروجينين العام الدراسي 2024/2023. البحث. يوكياكرتا: قسم تعليم اللغة العربية، كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين، الجامعة الإسلامية الحكومية سنن كاليجاكا يوكياكرتا.

خلفية المشكلة من هذا البحث هو انخفاض اهتمام الطلبة بتعلم اللغة العربية وقلة التنوع في الوسائط التي يستخدمها المعلمون، مما يتطلب ابتكارات جديدة أكثر إثارة للاهتمام في استخدام وسيلة التعلم لترقية اهتمام الطلبة بالتعلم. يهدف هذا البحث إلى تحديد تأثير وسائط ألعاب التخمين في ترقية الاهتمام بالتعلم لدى طلبة الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الإيمان سوروجينين.

هذا البحث هو بحث تجريبي كمي باستخدام هذا النوع من البحث تصميم مجموعة التحكم للاختبار القبلي والبعدي. كان المجتمع في هذا البحث هو جميع طلبة الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الإيمان سوروجينين، ويبلغ عددهم 20 طالبًا. في هذا البحث يستخدم أنواع العينات (أخذ العينات غير الاحتمالية) مع التقنيات أخذ العينات المشبعة. وأما طرق جمع البيانات المستخدمة فهي الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والوثائق. يستخدم تقييم الأداة باختبار الصلاحية واختبار الموثوقية. تحليل البيانات المستخدم هو تحليل وصفي بمساعدة تطبيق SPSS الإصدار 25.

وحصلت نتائج الاختبار الفرضي للاهتمام بالتعلم لدى المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة على قيمة دلالة 0.104 مما يعني أنها أكبر من 0.005. وبناء على اتخاذ القرار يمكن استنتاج أن  $H_0$  مقبولة و  $H_a$  مرفوضة، مما يعني عدم وجود تأثير معنوي على رغبة الطلاب في تعلم اللغة العربية في المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة.

الكلمات الرئيسية: الوسائط، الألعاب، تخمين الكلمات، الاهتمام بالتعلم

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>0</b>
<b>HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN SURAT PERNYATAAN BERJILBAB .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN SURAT PERBAIKAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xi</b>
<b>الخلاصة .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan dan Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
E. Kajian Pustaka.....	6
F. Sistematika Penulisan.....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORI DAN METODE PENELITIAN .....</b>	<b>12</b>
<b>A. Landasan Teori.....</b>	<b>12</b>
1. Media Pembelajaran.....	12
2. Permainan Bahasa .....	18

3. Minat Belajar.....	22
B. Hipotesis Penelitian.....	27
C. Metode Penelitian.....	28
<b>BAB III GAMBARAN UMUM MI AL IMAN SOROGENEN SEWON, BANTUL, YOGYAKARTA .....</b>	<b>37</b>
A. Profil Madrasah .....	37
B. Sejarah Singkat .....	39
C. Visi dan Misi .....	39
D. Struktur Organisasi .....	40
E. Sarana dan Prasarana .....	41
F. Sumber Daya Manusia.....	43
<b>BAB IV HASIL ANALISIS PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>45</b>
A. Deskripsi Penelitian.....	45
1. Pra Penelitian .....	45
2. Waktu Penelitian .....	46
B. Hasil Penelitian.....	47
1. Tahap Pertama ( <i>Pre-Test</i> ).....	47
2. Tahap kedua ( <i>treatment</i> ) .....	48
3. Tahap Ketiga ( <i>Post-Test</i> ).....	51
C. Hasil Analisis Data .....	52
1. Uji Validitas .....	52
2. Uji Reliabilitas .....	54
3. Analisis Data .....	55
4. Pembahasan Hasil Penelitian.....	62
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>64</b>
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran .....	64
C. Kata Penutup.....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>69</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Table 1.1 Observasi Pra Penelitian.....</b>	<b>85</b>
<b>Table 3.2 Siswa MI Al Iman Sorogenen .....</b>	<b>43</b>
<b>Table 3.3 Guru dan Karyawan MI Al Iman Sorogenen.....</b>	<b>44</b>
<b>Table 4.1 Schedule Pelaksanaan .....</b>	<b>47</b>
<b>Table 4.5 Hasil Uji Validitas Kuisisioner.....</b>	<b>53</b>
<b>Table 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Case .....</b>	<b>55</b>
<b>Table 4.8 Hasil Uji Deskriptif Statistik .....</b>	<b>56</b>
<b>Table 4.9 Hasil Uji Normalitas Data .....</b>	<b>58</b>
<b>Table 4.10 Hasil Uji Paired Statistik .....</b>	<b>60</b>
<b>Table 4.12Tabel 4.12 Hasil Uji t.....</b>	<b>61</b>



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 5.1 Surat Pengajuan Tugas Akhir .....	69
Lampiran 5.2 : Bukti Seminar Proposal .....	70
Lampiran 5.3 Berita Acara Seminar Proposal .....	71
Lampiran 5.4: Kartu Bimbingan Skripsi .....	72
Lampiran 5.5 : Surat Izin Penelitian .....	73
Lampiran 5.6 : Surat Keterangan Dari MI .....	74
Lampiran 5.7 : Validasi Instrumen .....	75
Lampiran 5.8 : Kisi-Kisi Kuisisioner Minat Belajar .....	77
Lampiran 5.9 : Kuisisioner Minat Belajar .....	79
Lampiran 5.10 : Observasi Penelitian .....	85
Lampiran 5.11 : RPP .....	89
Lampiran 5.12 : Tabulasi Kuisisioner .....	101
Lampiran 5.13 : Hasil Kuisisioner Minat Belajar Siswa .....	104
Lampiran 5.14 : Analisis Data .....	108
Lampiran 5.15 : Output Validitas .....	112
Lampiran 5.16 : Hasil Wawancara .....	117
Lampiran 5.17 : Dokumentasi Penelitian .....	119
Lampiran 5.18 : Sertifikat-Sertifikat .....	122
Lampiran 5.19 : Curriculum Vitae (CV) .....	129

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN**  
**Transliterasi Kata-Kata Arab Disusun Sesuai Surat Keputusan Bersama**  
**Menteri Agama RI, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan**  
**Republik Indonesia (RI) No. 158/1987 dan No. 0543b/U/1987.**  
**Tertanggal 22 Januari 1988.**

**A. Konsonan Tunggal**

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	bā'	b	be
ت	tā'	t	te
ث	tsā'	ṡ	es (dengan titik di atas)
ج	jim	j	je
ح	ḥā	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	khā'	kh	ka dan ha
د	dāl	d	de
ذ	zāl	ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	rā'	r	er
ز	zai	z	zet
س	sin	s	es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	ṣād	ṣ	es (dengan titik di bawah)



ض	ḍād	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	thā	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	zhā	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik di atas
غ	gain	g	-
ف	fā’	f	-
ق	qāf	q	-
ك	kāf	k	-
ل	lām	l	-
م	mim	m	-
ن	nūn	n	-
و	wāwu	w	-
ه	hā	h	-
ء	hamzah	,	apostrof
ي	yā’	y	-

## B. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap, termasuk tanda *syaddah*, ditulis rangkap.

Contoh: بَيْنٌ ditulis *bihinna*

## C. Ta’ Marbutah di Akhir Kata

1. Bila dimatikan ditulis, kecuali untuk kata-kata Arab yang sudah terserap menjadi bahasa Indonesia, seperti salat, zakat, dan sebagainya.

Contoh: حِكْمَةٌ ditulis *hikmah*

2. Bila dihidupkan ditulis t, contoh: رَوْضَةٌ ditulis *raudatu*

#### **D. Vokal Pendek**

Fathah ditulis a, kasrah ditulis i, dan dammah ditulis u.

#### **E. Vokal Panjang**

A panjang ditulis ā, i panjang ditulis ī, dan u panjang ditulis ū, masing-masing dengan tanda hubung (-) di atasnya.

#### **F. Vokal Rangkap**

1. Fathah dan yā mati ditulis ai, contoh: بَيْنَ ditulis *baina*
2. Fathah dan wawu mati ditulis au, contoh: سَوْفَ ditulis *saufa*

#### **G. Vokal-vokal yang berurutan dalam satu kata, dipisahkan dengan apostrof (‘)**

سَيِّئٌ ditulis *syai ‘un*

أَعِدَّتْ ditulis *u ‘iddat*

#### **H. Kata sandang Alif dan Lam**

1. Bila diikuti huruf *Qamariyah* ditulis dengan menggunakan huruf “l”, contoh: الْقَاسِ ditulis *al-qiyas*
2. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis dengan menggandakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf l (el)-nya, contoh: الرَّحْمَنُ ditulis *ar-rahman*

#### **I. Huruf Besar**

Penulisan huruf besar disesuaikan dengan EYD

#### **J. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat**

1. Dapat ditulis menurut penulisannya.  
Contoh: ذَوِي الْفُرُوضِ ditulis *Zawi al-furud*
2. Ditulis menurut bunyia atau pengucapannya dalam rangkaian tersebut.  
Contoh: أَهْلُ السُّنَّةِ ditulis *Ahl as-sunnah*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi.<sup>3</sup> Dalam proses pembelajaran tentunya terdapat beberapa permasalahan, yang mana permasalahan tersebut harus dipecahkan serta diberikan solusi oleh seorang guru agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Saat ini, ada beberapa permasalahan yang kerap timbul dalam kegiatan belajar mengajar diantaranya ialah rendahnya minat belajar siswa.<sup>4</sup> Dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab, tentunya masalah rendahnya minat belajar siswa ini tidak dapat dihindari dikarenakan masih banyak guru bahasa Arab yang menggunakan metode ceramah sebagai pilihan utama untuk metode atau strategi pembelajarannya serta sebagian peserta didik menanggapi bahwa bahasa Arab adalah pelajaran yang sulit dan membosankan.

Seperti yang diketahui bahwa minat belajar siswa merupakan salah satu faktor yang penting dalam menunjang tercapainya efektivitas proses belajar mengajar, yang akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.<sup>5</sup> Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kurang berhasilnya pembelajaran bahasa Arab di berbagai jenjang pendidikan khususnya pada jenjang pendidikan sekolah dasar, salah satu faktornya adalah media, metode dan strategi pembelajaran yang kurang kreatif, inovatif, aktif dan produktif. Dengan adanya tingkat minat belajar yang kurang pada pembelajaran bahasa Arab ini,

---

<sup>3</sup> Makmun Khairani, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo), hlm 6.

<sup>4</sup> Hari Ariyanti dan Syarifah, "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Nurul Mutaqqin Simpang Tiga", (Al-Mu'arrib; Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Juni 2021), Vol. I, No. 1.

<sup>5</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenada Media Group), hlm 68.

diperlukan adanya usaha untuk meningkatkan minat belajar siswa oleh pendidik yaitu dengan inovasi dalam hal strategi, metode, maupun media pembelajaran.

Jika dilihat dari urgensi minat dan motivasi maka dapat dikatakan tidak akan pernah seseorang meraih keberhasilan tanpa diawali dengan kehadiran minat dan motivasi dalam dirinya. Langkah untuk meminimalisir kesukaran peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Arab ialah guru harus berinovasi dalam media, metode, dan strategi pembelajaran.<sup>6</sup> Sebagai inovator seharusnya guru mampu berinovasi agar bahasa Arab dipandang sebagai pelajaran yang mudah dan menyenangkan sehingga peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan. Salah satu langkah yang dapat ditempuh guru dalam mewujudkan suasana pembelajaran yang menyenangkan ialah penggunaan media yang tepat.

Berdasarkan pengamatan peneliti di MI Al Iman Sorogenen pada bulan Mei tahun 2023 lalu, peneliti melihat bahwa pembelajaran bahasa Arab di madrasah tersebut masih monoton, dikarenakan pembelajarannya masih menggunakan metode ceramah sebagai pilihan utama strategi pembelajaran dan pembelajarannya masih terpaku pada buku paket. Dari hasil wawancara, para siswa mengakui bahwa bahasa Arab merupakan pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan sehingga para siswa kurang berminat dan termotivasi mempelajari bahasa Arab. Ketika siswa ditunjuk untuk menjawab pertanyaan atau menerjemahkan *mufradat* Arab ke dalam bahasa Indonesia, para siswa masih ragu dan enggan untuk menjawab pertanyaan dikarenakan siswa masih kesulitan memahami apa yang disampaikan, kurang tertarik dengan yang dipelajari dan merasa bosan dengan suasana kelas yang monoton.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Elvia Susanti, dkk, "Pengaruh penggunaan Media Powerpoint, terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa", (Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab Mei 2020), Vol. 4, No. 1.

<sup>7</sup> Zaki Dkk, Siswa Kelas V MI Al Iman Sorogenen, Wawancara, 12 Mei 2023.

Untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tentunya seorang guru membutuhkan strategi, metode, serta media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Karena seorang guru dituntut untuk dapat mendesain pembelajaran dengan baik dan menarik sesuai dengan karakteristik siswa.

Dari hasil pengamatan yang telah dijabarkan pada tabel di atas, peneliti menyimpulkan bahwa siswa-siswa tersebut membutuhkan inovasi baru yang lebih menarik perhatian siswa dalam proses pembelajarannya baik berupa metode ataupun media pembelajaran guna untuk meningkatkan minat dan semangat belajar bahasa Arab siswa. Oleh sebab itu, untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tentunya seorang guru membutuhkan strategi, metode, serta media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Karena seorang guru dituntut untuk dapat mendesain pembelajaran dengan baik dan menarik sesuai dengan karakteristik siswa.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran mempunyai nilai-nilai praktis diantaranya ialah dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru serta dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.<sup>8</sup> Rasa senang dalam belajar perlu diupayakan dengan sungguh-sungguh melalui berbagai cara, termasuk dengan media yang menarik. Karena dengan rasa senang, maka konsentrasi atau perhatian terhadap materi akan mudah dilakukan. Alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa ialah permainan.<sup>9</sup>

Permainan adalah kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aswaja Persindo), hlm 39.

<sup>9</sup> Zelika Afaria, dkk, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Digital terhadap Minat Belajar Bahasa Arab pada Siswa Kelas X MA Miftahul Huda", (Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Juli 2022), Vol. 3, No. 2.

<sup>10</sup> Arif Sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Karya Grafindo Persada 1996), hlm 7.



Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yakni (1) untuk memperoleh kegembiraan, (2) untuk melatih keterampilan tertentu dalam bidang kebahasaan.<sup>11</sup> Salah satu permainan bahasa yang dapat menjadi solusi alternatif dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa ialah tebak kata, permainan ini digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa secara komprehensif terhadap sebuah definisi tentang sesuatu yang disampaikan secara lisan.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menjadikan permainan tebak kata sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V MI Al Iman Sorogenen. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Permainan Tebak Kata dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas V MI Al Iman Sorogenen Tahun Ajaran 2023/2024”.

## **B. Batasan dan Rumusan Masalah**

Pembatasan masalah dalam penelitian ini digunakan untuk menghindari meluasnya pemecahan masalah yang dijadikan sebagai titik pemfokusan dalam pembahasan. Penelitian ini dibatasi pada media permainan tebak kata untuk mengukur sejauh mana pengaruh penerapan media permainan tersebut terhadap minat belajar bahasa Arab siswa kelas V MI Al Iman Sorogenen tahun ajaran 2023/2024.

Rumusan masalah yang akan dijadikan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengaruh media permainan tebak kata dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa kelas V MI Al Iman Sorogenen tahun ajaran 2023/2024?

---

<sup>11</sup> Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aswaja Persindo), hlm 50.

2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam menggunakan media permainan tebak kata untuk meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa kelas V MI Al Iman Sorogenen tahun ajaran 2023/2024?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh media permainan tebak kata dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa kelas 5 MI Al Iman Sorogenen tahun ajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan media permainan tebak kata dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa kelas V MI Al Iman Sorogenen tahun ajaran 2023/2024.

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Secara Teoritik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai bahan studi lanjutan penelitian guna untuk menambah wawasan keilmuan dan pengetahuan yang baru, sebagai upaya mengembangkan konsep mengajar aktif khususnya dalam bidang pendidikan bahasa Arab sehingga dapat meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran bahasa Arab.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan, pemahaman dan pengalaman peneliti dalam melakukan penelitian pada bidang pendidikan dan penelitian ini

sebagai penerapan ilmu yang telah diperoleh selama peneliti menempuh pendidikan.

b. Bagi Guru

Penerapan media permainan tebak kata diharapkan dapat memberikan manfaat dan solusi kepada guru sebagai media yang efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Arab.

c. Bagi Siswa

Penerapan media permainan tebak kata ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, dan dapat mempermudah siswa dalam mengingat dan memahami kosakata bahasa Arab, dapat menghafal banyak kosakata bahasa Arab serta siswa diharapkan senantiasa semangat mengikuti proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan dan hasil pembelajaran yang diharapkan.

d. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sebagai kajian referensi bagi sekolah terkait penggunaan media permainan tebak kata dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dan juga diharapkan media tersebut dapat digunakan dan diterapkan oleh guru saat melakukan pembelajaran bahasa Arab.

## **E. Kajian Pustaka**

Setelah peneliti melakukan penelusuran terhadap kajian yang relevan, peneliti menemukan beberapa perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Oleh sebab itu, peneliti memilih beberapa kajian yang relevan sebagai referensi dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

**Pertama**, skripsi Hafidzotul Azizah dengan judul “Implementasi Media Permainan Bahasa *Bithoqoh Al-Mufradat* (Kartu Kosakata) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V SDIT Al-Khairat Yogyakarta”.<sup>12</sup> Skripsi yang ditulis pada tahun 2020 ini berisi mengenai penggunaan media permainan bahasa *Bithoqoh Al-Mufradat* (kartu kosakata) pada pembelajaran bahasa Arab siswa kelas V SDIT Al-Khairat Yogyakarta. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Arab siswa setelah menerapkan media permainan *Bithoqoh Al-Mufradat* mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata sebesar 85,00 menjadi 93,88. Dengan adanya peningkatan nilai rata-rata tersebut tentunya penggunaan media permainan bahasa ini dapat dijadikan solusi alternatif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas V SDIT Al-Khairat Yogyakarta. Persamaan dengan penelitian Hafidzotul Azizah yaitu pada jenis media pembelajarannya yang mana sama-sama menggunakan media permainan dalam pembelajaran bahasa Arab, persamaan kedua penelitiannya menggunakan metode penelitian kuantitatif. Adapun perbedaannya yaitu pada jenis permainan yang digunakan, penelitian Hafidzotul Azizah menggunakan permainan *Bithoqoh Al-Mufradat* (kartu kosakata) sedangkan peneliti menggunakan permainan tebak kata, selain itu objek dan tahun penelitian juga berbeda.

**Kedua**, skripsi Ridwan Abdul Aziz dengan judul “Implementasi Media Prezi sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XII Mipa 1 MAN 1 Sleman Tahun Pelajaran 2019/2020”.<sup>13</sup> Skripsi yang diselesaikan tahun 2019 ini berisi mengenai penerapan media prezi dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab pada siswa kelas XII

---

<sup>12</sup> Hafidzotul Azizah, *Implementasi Media Permainan Bahasa Bithoqoh Al-Mufradat (Kartu Kosakata) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V SDIT Al-Khairat Yogyakarta*, Skripsi Pendidikan Bahasa Arab, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga 2020).

<sup>13</sup> Ridwan Abdul Aziz, *Implementasi Media Prezi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XII Mipa 1 MAN 1 Sleman Tahun Pelajaran 2019/2020*, Skripsi Pendidikan Bahasa Arab, (Yogyakarta: Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga 2019).

Mipa 1 MAN 1 Sleman. Hasil penelitian ini menunjukkan pada siklus I presentase minat belajar siswa 68% dikategorikan sedang, siklus II presentase minat belajar sebesar 72% dikategorikan sedang, siklus III presentase minat belajar bahasa Arab sebesar 80% dikategorikan tinggi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah akhir tindakan dengan menggunakan media prezi. Persamaan dengan penelitian Ridwan Abdul Aziz ialah pada variabel terikat penelitian yang mana sama-sama mengukur minat belajar siswa terhadap pengaruh media pembelajaran yang diterapkan, persamaan lainnya ialah peneliti meneliti pada bidang studi yang sama yaitu bahasa Arab. Adapun perbedaannya terdapat pada jenis media yang digunakan, penelitian Ridwan Abdul Aziz menggunakan media prezi yang berbasis teknologi sedangkan peneliti menggunakan media permainan tebak kata. Perbedaan lainnya terdapat pada metode penelitian, Ridwan Abdul Aziz menggunakan penelitian tindakan kelas sedangkan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen.

**Ketiga**, skripsi Fatkhul Malik Ahfa dengan judul “Pengaruh Media Permainan Dengar dan Rebut Kata terhadap Kemampuan Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas VIII Mts N 9 Bantul”.<sup>14</sup> Skripsi yang diselesaikan tahun 2019 ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 71,40 sedangkan kelas kontrol sebesar 64,68. Uji t juga menunjukkan bahwa hasil belajar kelas kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol ( $t \text{ hitung } (2,987) > t_{\text{tabel}} (2,042)$ ) atau ( $\text{signifikansi } 0,004 < 0,05$ ). Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan media Permainan Dengar dan Rebut kata pada materi Assa’ah. Persamaan dengan penelitian Fatkhul Malik

---

<sup>14</sup> Fatkhul Malik Afha, *Pengaruh Media Permainan Dengar dan Rebut Kata terhadap Kemampuan Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas VIII Mts N 9 Bantul*. Skripsi Pendidikan Bahasa Arab (Yogyakarta: Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga 2019).



Ahfa terletak pada media pembelajaran yaitu sama-sama menggunakan media permainan dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Adapun perbedaannya ialah terletak pada jenis permainan yang digunakan, penelitian Fatkhul Malik Ahfa menggunakan media Permainan Dengar dan Rebut Kata sedangkan peneliti menggunakan media permainan tebak kata. Selain itu, peneliti juga meneliti terkait minat belajar bahasa Arab siswa sedangkan peneliti sebelumnya meneliti tentang kemampuan menyimak dalam pembelajaran bahasa Arab.

**Keempat**, jurnal dari Rosalinda dengan judul “Pengaruh Permainan Bahasa terhadap Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Dasar Negeri 09 Dewantara”.<sup>15</sup> Berdasarkan penelitian yang ditulis dalam jurnal pada tahun 2021 ini menyatakan bahwa permainan bahasa memiliki pengaruh yang besar dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab. Dan hasil ini terlihat jelas dari analisis terhadap jawaban siswa dalam test pada setiap siklus dengan hasil akhir yang diperoleh 9,05 dan hasil ini sempurna sesuai dengan yang diharapkan. Persamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan media, yang mana peneliti juga menggunakan media berbasis permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab, selain itu jenjang pendidikan yang diteliti juga yakni jenjang pendidikan sekolah dasar. Adapun perbedaannya terletak pada metode penelitian, dalam penelitiannya Rosalinda menggunakan penelitian tindakan kelas sedangkan peneliti menggunakan metode eksperimen. Perbedaan lainnya juga terletak pada jenis permainan bahasa yang digunakan, pada penelitian ini menerapkan beberapa jenis permainan bahasa dalam proses pembelajaran diantaranya; bisik berantai, mencari kata, berbagi informasi, permainan abjad, permainan kata. Sedangkan peneliti hanya menerapkan satu jenis permainan bahasa yakni permainan tebak kata.

---

<sup>15</sup> Rosalinda, “Pengaruh Permainan Bahasa terhadap Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Dasar Negeri 09 Dewantara”, (Serambi Konstruktivis: Juni 2021), Vol. 3, No. 2.

**Kelima**, jurnal dari Bidari dan Baiq Wahyu Diniyati Hidayatillah dengan judul “Pengaruh Metode *Outbound Fun Game* untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Al Badriyah Sundak Rarang Lombok Timur Tahun 2020/2021”.<sup>16</sup> Berdasarkan penelitian yang ditulis dalam jurnal pada tahun 2022 ini menyatakan bahwa hasil penelitiannya menunjukkan nilai signifikansi berdasarkan hasil analisis regresi linier diperoleh sebesar  $0,000 < 0,05$ , dan nilai  $t$  hitung sebesar  $5,906 > t$  tabel 2,048 dengan nilai koefisien determinasi/  $R$  square sebesar 0,555, yang mengandung pengertian bahwa  $H_0$  ditolak dengan  $H_1$  diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan antara variabel  $X$  (metode *outbound fun game*) terhadap variabel  $Y$  (minat belajar siswa). Persamaan dengan penelitian ini ialah terletak pada variabel  $Y$  yakni meneliti tentang meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa. Adapun perbedaannya ialah terletak pada variabel  $X$  yang mana penelitian di atas menggunakan sebuah metode berbasis permainan yang dilakukan di luar kelas atau alam terbuka, sedangkan peneliti menggunakan sebuah media berbasis permainan bahasa yang biasanya hanya dilakukan dalam ruangan kelas saja. Perbedaan lainnya juga terdapat pada objek dan tahun penelitian serta jenjang pendidikan.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah memahami penulisan dan penyusunan dalam penelitian skripsi ini, maka perlu dikemukakan sistematika penulisan yang secara garis besar terbagi tiga bagian, yaitu sebagai berikut:

Bagian Awal : Pada bagian ini terdiri dari halaman judul, pernyataan keaslian, persetujuan bimbingan, halaman pengesahan, motto, kata pengantar,

---

<sup>16</sup> Badri dan Baiq, “Pengaruh Metode *Outbound Fun Game* untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Badriyah Sundak Rarang Lombok Timur Tahun 2020/2021”, (Al-Fakkaar: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab, Februari 2022), Vol. 3, No.1.

abstrak, daftar isi, pedoman transliterasi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Bagian Tengah : Pada bagian ini merupakan inti dari skripsi yang terdiri dari 5 bab pembahasan, dengan rincian sebagai berikut:

Bab I : Bagian pendahuluan yang merupakan gambaran umum mengenai keseluruhan isi skripsi yang akan dibahas, diantaranya meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka dan sistematika penulisan.

Bab II : Berisi landasan teori yang membahas terkait seluruh variabel penelitian, selanjutnya membahas hipotesis penelitian, dan metode penelitian meliputi pendekatan dan jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, penentuan sumber data, teknik dan instrumen pengumpulan data, serta teknik analisis data.

Bab III : Gambaran umum MI Al Iman Sorogenen bantul, meliputi latar belakang madrasah, letak geografis, visi, misi dan tujuan madrasah.

Bab IV : Berisi mengenai pembahasan hasil analisis data yang diperoleh peneliti dari hasil penelitian.

Bab V : Berisi kesimpulan dan saran yang bisa diambil dari hasil penelitian.

Bagian Akhir : Pada bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran dan biodata peneliti.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian terkait pengaruh media permainan tebak kata dalam meningkatkan minat belajar bahasa arab siswa kelas V MI Al Iman Sorogenen dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengaruh media permainan tebak kata dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V MI Al Iman Sorogenen didapati mengalami peningkatan secara bertahap yang mana pada pertemuan pertama, siswa masih merasa canggung karena masih tahap beradaptasi dengan pengajar. Pertemuan kedua, siswa sudah bisa beradaptasi dan sudah lebih masuk dalam permainan sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan serta tidak lagi merasa canggung untuk aktif dalam proses pembelajaran. Pertemuan ketiga, siswa lebih aktif dan sangat kompetitif untuk memenangkan permainan yang diadakan.
2. Hasil uji hipotesis minat belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.104 yang berarti lebih besar dari 0.005. Berdasarkan pengambilan keputusan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa  **$H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak**, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar bahasa Arab siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kajian dan analisis dari beberapa permasalahan di atas terkait minat belajar siswa dan pengaruh penggunaan media permainan tebak kata dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa kelas V MI Al Iman Sorogenen, maka pada bagian akhir skripsi ini peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Guru

Guru bahasa Arab diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media, model, dan metode pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih mudah, menyenangkan dan tidak monoton. Tidak hanya menggunakan metode ceramah namun sesekali guru dapat menerapkan metode bermain sambil belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa agar pembelajaran menjadi lebih menarik minat belajar siswa.

### 2. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan serta menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif khususnya padapembelajaran bahasa Arab.

### 3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan dan masukkan bagi peneliti lainnya, serta dapat mengembangkan berbagai media pembelajaran bahasa Arab sehingga penelitian selanjutnya dapat lebih baik dari penelitian sebelumnya.

## C. Kata Penutup

Dengan mengucapkan Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Peneliti menyadari dengan sepenuh hati bahwa selesainya skripsi ini karena adanya pertolongan Allah, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini walau terdapat beberapa hambatan yang membuat skripsi ini memiliki bagian yang kurang sempurna dikarenakan keterbatasan peneliti dan waktu penelitian yang bersamaan dengan waktu libur semester sekolah. Oleh sebab itu peneliti mengharapakan kritik dan saran yang membangun dari pembaca agar menjadi modal dalam perbaikan karya selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Munip, et. al. "Pedoman Penulisan Skripsi Jurusan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan", (Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015).
- Afifah, Ikhwan, dan Anna, "Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab", (Konferensi Nasional Bahasa Arab VI, Oktober 2020).
- Ahmad Arifin, "Peranan Permainan Bahasa dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab", (Jurnal An Nabhigoh, 2017), Vol. 19, No. 2.
- Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenada Media Group, 2013).
- Arif Sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Karya Grafindo Persada, 1996).
- Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Rajagrafindo Pesada, 2013).
- Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan metode pengajarannya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010).
- Asnawir dan Basyaruddin, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers , 2002).
- Asnul dan Zakiyah, "Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab", (Shaut Al-'Arabiyah, 2019), Vol. 7, No. 1.
- Badri dan Baiq, "Pengaruh Metode *Outbound Fun Game* untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Badriyah Sundak Rarang Lombok Timur Tahun 2020/2021", (Al-Fakkaar: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab, Februari 2022), Vol. 3, No.1.
- Diansyah, Andre Rahman, *et.al*, "Media Pembelajaran Big Book sebagai Penunjang dalam Pembelajaran Membaca Permulaan di Sekolah Dasar" (Jurnal: FKIP UNMA, 2019).
- Elvia Susanti, dkk, "Pengaruh penggunaan Media Powerpoint, terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa", (Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab Mei 2020), Vol. 4, No. 1.
- Fatkul Malik Afha, *Pengaruh Media Permainan Dengar dan Rebut Kata terhadap Kemampuan Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas VIII Mts N 9 Bantul*. Skripsi Pendidikan Bahasa Arab (Yogyakarta: Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga, 2019).



- Hafidzotul Azizah, *Implementasi Media Permainan Bahasa Bithoqoh Al-Mufradat (Kartu Kosakata) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V SDIT Al-Khairat Yogyakarta*, Skripsi Pendidikan Bahasa Arab, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2020).
- Hanifah, Zainal, dan Arief, “Strategi Motivasi Belajar dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Bahasa Arab”, (TAWAZUN: Jurnal Pendidikan Islam, Juni 2019), Vol. 12, No. 1.
- Hari Ariyanti dan Syarifah, “Strategi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Nurul Mutaqqin Simpang Tiga”, (Al-Mu’arrib; Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Juni 2021), Vol. I, No. 1.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kamus versi online <https://kbbi.web.id/media> diakses pada 11 September 2023, pukul 15.35 WIB.
- Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aswaja Persindo, 2014).
- Kustandi Cecep dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital* (Bogor, Ghalia Indonesia, 2011).
- Makmun Khairani, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014).
- Mikha Agus Widiyanto, *STATISITIK TERAPAN: Konsep & Aplikasi SPSS dalam Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi, & Ilmu Sosial Lainnya*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013).
- Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi Data dan Analisis Data Sekunder*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012).
- Nurhayati dan Julita, “Hubungan antara Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII SMPIT Fajar Ilahi Batam”, (Jurnal AS-SAID: 2022), Vol. 2, No. 1.
- Pratama Artha Satria dan Rita Intan Permatasari, “Pengaruh Penerapan Standar Operasional Prosedur dan Kompetensi Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Divisi Ekspor PT Dua Koda Indonesia”, (Jurnal Ilmiah M-Progres, Januari 2021), Vol. 11, No. 1.
- Ridwan Abdul Aziz, *Implementasi Media Prezi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XII Mipa 1 MAN 1 Sleman Tahun Pelajaran 2019/2020*, Skripsi Pendidikan Bahasa Arab, (Yogyakarta: Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga 2019).
- Rosalinda, “Pengaruh Permainan Bahasa terhadap Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Dasar Negeri 09 Dewantara”, (Serambi Konstruktivis: Juni 2021), Vol. 3, No. 2.

- Saiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008).
- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafind Persada, 2007).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2018).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Manajemen*, (Bandung: Alfabeta, 2013).
- Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran; Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Jawa Barat, CV Jejak 2021).
- Siti Mahmuda, “Media Pembelajaran Bahasa Arab”, (An-Nabighoh: 2018), Vol. 20, No. 1.
- Tafanao, “Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa”, (Jurnal Komunikasi Pendidikan 2018), Vol. 2, No. 2.
- Wakhidati Nurrohmah Putri, “Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah”, (Lisania: Journal of Arabic Education and Literature 2017), Vol. 1, No. 1.
- Zelika Afaria, dkk, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Digital terhadap Minat Belajar Bahasa Arab pada Siswa Kelas X MA Miftahul Huda”, (Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Juli 2022), Vol. 3, No. 2.
- Zulhannan, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*, (Jakarta: Rajagrafindo, 2014).

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA