

**EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM
PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB PESERTA
DIDIK KELAS V MIS NURUL FALAH TANGKULU**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

Herniama

Nim. 190105011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB (PBA)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN
(UIAD) SINJAI
TAHUN 2023**



**EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM
PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB PESERTA
DIDIK KELAS V MIS NURUL FALAH TANGKULU**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

HERNIAMA

Nim. 190105011

Pembimbing:

1. Amran Ar, S.Pd.I.,M.Pd.I
2. Sardiyannah, S.Ag.,M.Pd.I

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB (PBA)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN
(UIAD) SINJAI
TAHUN 2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Herniama
NIM : 190105011
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab (PBA)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari Proposal skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 31 Mei 2023
Yang membuat pernyataan,



Herniama
NIM: 190105011

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul, Efektivitas Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MIS Nurul Falah Tangkulu, yang ditulis oleh Herniama Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 190105011, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, tanggal 1 Agustus 2023 M bertepatan dengan 14 Muharram 1445 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

| | | |
|-------------------------------|---------------|---------|
| Dr. Firdaus, M.Ag. | Ketua | (.....) |
| Dr. Suriati, M.Sos.I. | Sekretaris | (.....) |
| Dr. Takdir, M.Pd.I. | Penguji I | (.....) |
| Laeli Qadrianti, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | (.....) |
| Amran AR., S.Pd.I., M.Pd.I. | Pembimbing I | (.....) |
| Sardiyannah, S.Ag., M.Pd.I. | Pembimbing II | (.....) |

Mengetahui:
Dekan FTIK UIAD,

Dr. Takdir, M.Pd.I.
NIM. 190105011

ABSTRAK

Herniama. *Penerapan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Kosakta Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MIS Nurul Falah Tangkulu.* Skripsi. Sinjai. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai, 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab peserta didik kelas V MIS Nurul Falah Tangkulu.

Jenis penelitian dalam penelitian ini termasuk dalam kategori *Pre-Experimental Design* dengan *One group pretest posttest design*, dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V MIS Nurul Falah Tangkulu dengan jumlah 13 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *sampling jenuh*.

Hasil penelitian berdasarkan analisis dari uji T (*paired sampel t-test*) diperoleh nilai *sig (2-tailed)* sebesar $0.000 < 0.05$ karena dalam kaidah pengujian *sig, (2-tailed) < 0.05*. Adapun nilai signifikan yang diperoleh lebih kecil dari 0.05 atau 0.000 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan ular tangga efektif terhadap pembelajaran kosakata bahasa Arab peserta didik kelas V MIS Nurul Falah Tangkulu.

Kata Kunci: *Penerapan, Media Permainan Ular Tangga, Kosakata Bahasa Arab*

ABSTRACT

Herniama. Application of Snakes and Ladders Game Media in Students' Arabic Vocabulary Learning at Class V MIS Nurul Falah Tangkulu. Thesis. Sinjai. Arabic Language Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Islamic University of Ahmad Dahlan Sinjai, 2023.

This research aims to determine the effectiveness of using the snakes and ladders game media in learning Arabic vocabulary for students at class V MIS Nurul Falah Tangkulu.

This research is a Pre-Experimental Design with One group pretest posttest design, using quantitative research methods. The population in this research were all students at class V of MIS Nurul Falah Tangkulu with a total of 13 people. The sampling technique used was a saturated sampling technique.

The research results based on analysis from the T test (paired sample t-test) obtained a sig (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$ because according to the sig testing rule, (2-tailed) < 0.05 . If the significant value obtained is smaller than 0.05 or 0.000, then H_0 is rejected and H_a is accepted. From the results of this research, it can be concluded that the application of the snake and ladder game media is effective in learning Arabic vocabulary for students at class V MIS Nurul Falah Tangkulu.

Keywords: Application, Snakes and Ladders Game Media, Arabic Vocabulary

المستخلص

حينها. تطبيق وسائط لعبة السلم والثعبان في تعلم المفردات العربية للطلاب في الصف الخامس بمدرسة الإبتائية تانكلو. البحث. سنجائي. قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية وإعداد المعلمين، جامعة أحمد دحلان الإسلامية سنجائي، ٢٠٢٣.

يهدف هذا البحث إلى تحديد مدى فاعلية استخدام وسائط لعبة الثعابين والسلام في تعلم مفردات اللغة العربية لطلاب الصف الخامس بمدرسة الإبتائية تانكلو.

هذا البحث عبارة عن تصميم قبلي تجريبي مع تصميم الاختبار القبلي لمجموعة واحدة، وذلك باستخدام أساليب البحث الكمي. كان المجتمع في هذا البحث جميع الطلاب في الفصل الخامس من مدرسة الإبتائية تانكلو بإجمالي ١٣ شخصًا. وكانت تقنية أخذ العينات المستخدمة هي تقنية أخذ العينات المشبعة.

حصلت نتائج البحث المستندة إلى التحليل من اختبارات (اختبارات للعينة المقترنة) على قيمة-2 sig (tailed) بقيمة $0.05 < sig$ ، لأنه وفقًا لقاعدة اختبار sig ، $0.05 > 0.0001$ ، فسيتم رفض H_0 ويتم قبول H_a . من نتائج هذا البحث يمكن استنتاج أن تطبيق وسائط لعبة السلم والثعبان فعال في تعلم مفردات اللغة العربية لطلاب الصف الخامس بمدرسة الإبتائية تانكلو.

الكلمات الأساسية: التطبيق، وسائط لعبة الثعابين والسلام، المفردات العربية

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَ بِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَالصَّلَاةَ وَالسَّلَامَ
عَلَى أَصْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua Orang Tua dan Suami Tercinta yang telah mendidik dan memberikan motivasi;
2. Rektor Universitas Ahmad Dahlan Sinjai selaku pimpinan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai;
3. Wakil Rektor I, Wakil Rektor II, dan Wakil Rektor III, Selaku unsur pimpinan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai;
4. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, selaku Pimpinan pada Tingkat Fakultas;
5. Amran AR, S.Pd.I.,M.Pd.I Selaku Pembimbing I dan Sardiyannah S.Ag.,M.Pd.I Selaku Pembimbing II;
6. Amran AR, S.Pd.I.,M.Pd.I Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab;

7. Seluruh Dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai
8. Seluruh Pegawai dan Jajaran Universitas Islam Ahmad Dahlan yang telah membantu kelancaran Akademik;
9. Kepala dan Staff Perpustakaan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai;
10. Kepala Madrasah, Guru-guru, dan para siswa Madrasah Sinjai, yang telah membantu kelancaran selama penelitian;
11. Teman-teman mahasiswa Universitas Islam Ahmad Dahlan dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi.

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah Swt, dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amin

Sinjai, 31 Mei 2023



Herniama

NIM: 190105011

DAFTAS ISI

| | |
|---|-----|
| SAMPUL | i |
| HALAMA PEMBATAS | ii |
| HALAMAN JUDUL..... | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iv |
| LEMBAR PENGESAHAN | v |
| ABSTRAK..... | vi |
| ABSTRACT..... | vii |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 6 |
| C. Tujuan Penelitian..... | 6 |
| D. Manfaat Penelitian | 7 |
| BAB II KAJIAN TEORI..... | 9 |
| A. Kajian Pustaka..... | 9 |
| 1. Media Permainan Ular Tangga | 9 |
| 2. Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab..... | 24 |
| B. Hasil Penelitian Relevan | 34 |
| C. Hipotesis..... | 38 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 40 |
| A. Jenis dan Desain Penelitian..... | 40 |
| B. Prosedur Penelitian..... | 42 |
| C. Definisi Variabel | 44 |
| D. Tempat dan Waktu Penelitian | 46 |
| E. Populasi dan Sampel..... | 46 |

| | |
|--|-----------|
| F. Teknik Pengumpulan Data | 48 |
| G. Instrumen Penelitian | 49 |
| H. Validitas Instrumen | 50 |
| I. Analisis Data..... | 52 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN | 56 |
| A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian | 56 |
| B. Hasil dan Pembahasan Penelitian..... | 58 |
| BAB V PENUTUP..... | 74 |
| A. Kesimpulan | 74 |
| B. Saran..... | 74 |
| DAFTAR PUSTAKA | 76 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Desain Penelitian | 42 |
| Tabel 4.1 Hasil Penilaian Pretest | 59 |
| Tabel 4.2 Hasil Penilaian Posttest | 60 |
| Tabel 4.3 Hasil Hitung Uji Validitas dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab (Pre Test) menggunakan Proudct Moment | 62 |
| Tabel 4.4 Hasil Hitung Uji Validitas tes dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab (Pos Test) menggunakan Proudct Moment | 63 |
| Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas Tes (Pre Test) | 65 |
| Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Tes (Pos Test) | 66 |
| Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas (Pretest dan Posttest) | 67 |
| Tabel 4.8 Hasil Uji Statistik Deskriptif..... | 68 |
| Tabel 4.9 Hasil Uji Paired Sampel T-Test (Pretest dan Posttest) | 70 |

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

- 1.1 Kisi-Kisi Instrumen *Pre test*
- 1.2 Kisi-Kisi Instrumen *Pos Tes*

LAMPIRAN 2 INSTRUMEN PENELITIAN

- 2.1 Soal *Pre Test dan Pos Tes*
- 2.2 Lembar Observasi

LAMPIRAN 3 HASIL INSTRUMEN PENELITIAN

- 3.1 Hasil *pre test dan post tes*
- 3.2 Hasil Observasi

LAMPIRAN 4 DISTRIBUSI NILAI R_{TABEL}

- 4.1 Distribusi nilai r_{tabel}

LAMPIRAN 5 HASIL UJI VALIDITAS, RELIBILITAS, NORMALITAS, UJI DESKRIPTIF, DAN PAIRED SAMPLE T-TEST

- 5.1 Hasil uji validitas *pre-test dan pos ttest*
- 5.2 Hasil Uji Relibilitas *pre test dan post test*
- 5.3 Uji Normalitas Tes
- 5.4 Hasil Uji Deskriptif
- 5.5 Uji Hipotesis (*Uji-t Paired Sample T-Test*) *Maharah kalam*

LAMPIRAN 6 DOKUMENTASI

- 6.1 Dokumentasi Kegiatan

LAMPIRAN 7 ADMINISTRASI PENELITIAN

7.1 SK Pembimbing Penelitian

7.2 Surat Izin Penelitian

7.3 Surat Telah Penelitian

LAMPIRAN 8 BIODATA PENULIS

8.1 Biodata

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Halliday dan Hasan berpendapat bahwa bahasa adalah sarana utama pertukaran dan negosiasi dan komunikasi sosial atau sosial. Bahasa dapat ditransmisikan jika menyajikan isi komunikasi dalam bentuk beberapa berita atau informasi. Sementara itu, jika digunakan untuk mengajar dan menciptakan hubungan dan tingkah laku, maka fungsi yang digunakan bahasa adalah interaktif. Artinya pembelajaran bahasa lebih banyak pada penggunaan bahasa daripada kaidah bahasa (Muhlisoh, 2017).

Bahasa Arab merupakan bahasa asing yang sudah lama digunakan di Indonesia. Namun, meskipun setiap bahasa memiliki tingkat kesulitan dan kemudahan yang berbeda-beda tergantung karakteristik, belajar bahasa Arab masih tergolong susah dan sulit (Mardliyyah, 2018).

Pembelajaran bahasa Arab dapat dimulai dari beberapa tingkatan seperti menulis, kosakata dan kalimat. Tahapan tersebut merupakan tahapan terendah dalam belajar bahasa Arab dan juga menjadi pondasi pertama yang

akan membimbing peserta didik menuju beberapa keterampilan yang harus diketahui untuk memahami bahasa Arab sepenuhnya. Untuk memahami bahasa Arab memang perlu melalui tahapan-tahapan tersebut satu kali, namun karena bahasa Arab bukan bahasa Indonesia, banyak peserta didik yang beranggapan bahwa bahasa Arab adalah bahasa yang sulit (Latifah, 2021).

Pembelajaran bahasa Arab adalah kegiatan pembelajaran untuk membimbing, mendorong dan mengembangkan keterampilan bahasa Arab, melalui interaksi langsung dan tidak langsung antara peserta didik dan pendidik untuk mengkomunikasikan pengetahuan bahasa secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu, pendidik sebagai fasilitator berupaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif dengan menggunakan berbagai cara dan metode pembelajaran bahasa yang efektif dan efisien (Amran et al., 2022).

Adapun, tujuan mempelajari Bahasa Arab yaitu sebagai alat dan tujuan. Dalam mempelajari Bahasa Arab tidak terlepas dari empat *maharah* yaitu *istima*, *kalam*, *qira'ah* dan *kitabah*. Adapun pembelajaran itu sendiri

merupakan suatu kombinasi yang tersusun dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran terdapat komponen-komponen yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan di antaranya adalah materi, metode, media, dan evaluasi (Mardliyyah, 2018).

Kosakata dalam bahasa Arab disebut *mufradat*, dalam bahasa inggrisnya *vocabulary* adalah himpunan kata atau khazanah kata yang diketahui oleh seseorang atau etnis lain yang merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Menurut Horne, kosakata adalah sekelompok kata yang membentuk sebuah bahasa. Kosakata memainkan peran yang sangat penting dalam memperoleh empat keterampilan berbahasa. Karena vallet menunjukkan bahwa kemampuan memahami empat ketrampilan berbahasa sangat bergantung pada kosakata seseorang.

Media merupakan salah satu komponen yang harus diperhatikan oleh pendidik sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran. Dalam konteks pembelajaran, media juga berfungsi sebagai alat perantara memahami konsep tertentu

yang kurang jelas atau sulit dijelaskan dengan menggunakan bahasa. Apa yang tidak dapat dijelaskan pendidik dalam materi dapat disampaikan melalui mediator atau media (Djamarah, 2010).

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan di MIS Nurul Falah Tangkulu penggunaan media pembelajaran masih sangat minim salah satunya disebabkan oleh kurangnya kesadaran pendidik untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Hal ini terbukti dari hasil wawancara dengan salah satu guru bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyyah Swasta Nurul Falah Tangkulu pada hari senin 19 Desember 2022 dapat diketahui bahwa proses belajar mengajar tidak berjalan dengan lancar atau kondusif. Karena peserta didik sering asyik dengan kegiatannya sendiri, ada yang saling mengobrol, ada yang sibuk bermain, dan pada saat ditanya mereka pun menjawab dengan asal-asalan. Hal ini juga di dukung dengan hasil wawancara dengan salah satu peserta didik bahwa peserta didik merasa kesulitan dan sangat bosan jika belajar hanya dengan mendengarkan penjelasan dari guru saja. Terutama ketika mereka di suruh menghafal kosakata, mereka merasa

kesulitan mengingat banyak kosakata yang telah di berikan.

Setiap pembelajaran bahasa, tidak terlepas dari pendekatan, metode, media, dan strategi yang digunakan agar tujuan dari pembelajaran bahasa tersebut dapat tercapai secara cepat, efektif dan efisien. (Rizqi, 2015) Adapun tujuan dari peneliti ingin menerapkan *Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab*. Untuk itu penggunaan media sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Arab maupun bahasa Inggris. Tanpa media, pembelajaran bahasa Arab akan kurang maksimal dan penyerapan dari pembelajaran tersebut kurang begitu efektif terutama untuk tingkat dasar.

Peneliti menemukan media yang cukup menarik dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab. Media tersebut adalah permainan ular tangga yang didrancang khusus untuk pembelajaran kosa kata bahasa Arab. Media bermain “ular tangga” termasuk dalam alat peraga pembelajaran visual, yaitu yang dapat dilihat secara kasat mata (Rizqi, 2015).

Ular tangga adalah permainan tradisional anak indonesia. Permainan ini mudah, sederhana, mendidik,

menyenangkan dan sangat interaktif jika dimainkan bersama. Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Lapangan permainan dibagi menjadi kotak-kotak yang lebih kecil, dan digambarkan sebagai rangkaian tangga dan ular yang menghubungkan beberapa kotak satu dengan kotak lainnya (Cahyo, 2011).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan melakukan penelitian eksperimen dengan judul **“Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MIS Nurul Falah Tangkulu”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti jabarkan maka dapat didefinisikan rumusan masalah yaitu “Apakah media permainan ular tangga efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab peserta didik kelas V di MIS Nurul Falah Tangkulu ?”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan permainan ular tangga dalam pembelajaran kosakata

kata bahasa Arab peserta didik kelas V MIS Nurul Falah Tangkulu

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Pada penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan di bidang pendidikan pada umumnya dan dalam metode dan media pembelajaran Bahasa arab terutama dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab serta dapat di pakai untuk penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini juga memberikan manfaat, yaitu:

a. Bagi Peneliti

1) Agar peneliti dapat mengetahui seberapa efektif media tersebut diterapkan di dunia pendidikan

b. Bagi Peserta Didik

1) Dapat menambah kosakata peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Arab

- 2) Meningkatkan peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Arab.
- 3) Meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Guru

- 1) Memberikan informasi dan wacana tentang media permainan ular tangga
- 2) Sebagai alternatif bagi guru dalam mata pelajaran bahasa Arab.

d. Bagi sekolah

- 1) Sekolah dapat menerapkan media pembelajaran untuk mata pelajaran kosakata bahasa Arab pada khususnya dan mata pelajaran lain pada umumnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Efektivitas Media Permainan Ular Tangga

a. Pengertian Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas merupakan unsur pokok untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan di dalam setiap organisasi, kegiatan ataupun program. Pembelajaran efektif adalah kegiatan kreatif yang dilakukan oleh pendidik yang dapat mendorong peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui metode dan strategi tertentu. Efektivitas pendidikan merujuk pada pengaruh proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar peserta didik dapat belajar dengan mudah, dan bersenang-senang bila diperlukan. Pendidikan dapat dikatakan baik jika memberikan informasi baru, mengembangkan kemampuan peserta didik dan membantu mencapai tujuan yang baik (Faturrahman et al., 2019).

b. Pengertian Media Permainan Ular Tangga

Kata media berasal dari bahasa Latin yang berarti perantara atau petunjuk. Dari proses belajar mengajar, mengajar adalah proses dimana guru mengenalkan peserta didik pada pembelajaran yang baik. Secara khusus, dalam proses pendidikan, media didefinisikan sebagai gambar, atau perangkat elektronik yang digunakan untuk menangkap, mengolah, dan memproduksi informasi, yang biasanya secara visual atau verbal (Hasan, n.d.). Musfiqon menunjukkan bahwa media pendidikan dapat menjadi sarana antara pendidik dan peserta didik untuk memahami kurikulum secara efektif dan efisien. Berdasarkan konten yang disajikan, publikasi ditemukan sebagai transfer pengetahuan selama penelitian.

Media yang digunakan untuk menjalankan penelitian adalah permainan yang telah dimodifikasi. Hal tersebut dirancang untuk membuat anak-anak tetap terlibat dan kecil kemungkinannya untuk bosan dengan permainan yang telah disediakan. Sehingga sangat diharapkan media ular

tangga yang sangat banyak dikenal orang dan disenangi oleh anak-anak. Permainan media ular tangga merupakan permainan yang berisi tentang gambaran yang menceritakan tentang sebuah peristiwa yang mempertanyakan perasaan senang, marah, sedih yang akan diekspresikan oleh anak (Kurniatisyah, 2021).

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan kebutuhan batiniah anak, karena mampu menyenangkan hati, meningkatkan keterampilan, dan meningkatkan perkembangan anak. Anak dapat memuaskan pengetahuannya melalui aktivitas bermain dan kemampuan fisiknya semakin kuat karena aktif menggunakan otot-otot tubuhnya untuk selalu bergerak dan bekerja dalam permainan yang dilakukannya (Supriwidayanti, 2019).

Permainan adalah kegiatan yang tidak dianggap serius (hanya untuk bersenang-senang). Kamus bahasa Indonesia. Dalam dunia anak-anak,

bermain bukanlah sesuatu yang benar-benar dilakukan, melainkan kegiatan yang meniru orang lain. Karena permainan ini merupakan alat untuk mengungkapkan mimpi anak, anak meniru peran orang yang dikenalnya yang sesuai dengan mimpinya saat bermain (Supriwidayanti, 2019).

Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimanikan oleh dua orang atau lebih. Layang-layang dan tangga juga dapat meningkatkan interaksi siswa di dalam kelas. Ini jelas ada hubungan antara gaya belajar dan kreativitas secara kognitif dengan prestasi belajar efektif menggunakan media permainan layang-layang dan tangga (Kurniatisyah, 2021).

c. Tujuan Media Ular Tangga

Tujuan permainan ular tangga adalah untuk memberikan motivasi belajar kepada anak agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga membantu anak dalam memahami pelajaran dan lebih terasa menyenangkan bagi peserta didik dalam

belajar. Tujuan permainan tersebut selaras dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Ginsburg dan Opper dalam Indah Nursuprianah. Bahwa anak kecil akan lebih mudah belajar dari pengalaman-pengalaman yang nyata (kongkret) dan pemberian tugas akan mengakibatkan anak selalu mengingatnya, memperhatikannya dan mempelajarinya (Kurniatisyah, 2021).

Dari pernyataan-pernyataan para ahli tersebut bahwa tujuan digunakannya media permainan ular tangga adalah untuk memberikan motivasi belajar anak. Dengan adanya permainan media ular tangga ini akan lebih mudah mengingatnya, memperhatikannya, dan mempelajarinya, dan melalui proses pemahaman anak tersebut lebih meningkat.

d. Manfaat dari Media Permainan Ular Tangga

Dalam sebuah permainan tentu memiliki manfaat di dalamnya dan berguna. Permainan ular tangga juga memiliki kelebihan dibandingkan dengan permainan yang lain. Menurut Khoirunnisa keunggulan dari permainan ular tangga terletak pada

alat permainan edukasinya. Karena permainan ini membuat anak senang, dapat mengembangkan kemampuan, mengasah logika anak dan meningkatkan keterampilan anak yang mengajarkan anak konsentrasi, ketelitian dan kesabaran saat menunggu giliran bermain. Sugiwati mengatakan bahwa permainan ular tangga dapat membantu anak berkembang anak dengan baik dengan membuat mereka percaya bahwa belajar itu menyenangkan dan tidak membosankan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain ular tangga adalah membantu melatih konsentrasi, kesabaran, meningkatkan kemampuan logika dan menyakinkan anak bahwa permainan itu menyenangkan (Putriastuti, 2022).

Sedangkan menurut Ratnaningsih, keunggulan media ular tangga terdiri dari beberapa bagaian yaitu:

1. Memberikan pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran berupa permainan selama pembelajaran

2. Dapat merangsang kecerdasan, kreativitas dan perkembangan bahasa untuk meningkatkan sikap, jiwa dan akhlak yang baik
3. Ciptakan lingkungan permainan yang menyenangkan dan memberikan stabilitas dan kesenangan
4. Akui kekalahan dan menangkan
5. Belajar bekerja sama dan menunggu giliran (Mulyati, 2014).

Mulyati (Ratnaningsih) secara khusus menyatakan bahwa media ular tangga memiliki beberapa keunggulan pembelajaran:

1. Dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
2. Mendorong lebih banyak peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar individu dan kelompok.
3. Dapat mengembangkan kreativitas anak, kemandirian anak, kemandirian dapat menciptakan komunikasi timbal balik,

meningkatkan rasa tanggung jawab dan disiplin anak.

4. Struktur kognitif yang diperoleh anak sebagai hasil dari proses pembelajaran bermakna stabil dan terstruktur dengan baik untuk disimpan dalam memori (Mulyati, 2014).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media ular tangga memberikan manfaat bagi anak usia dini yaitu memberikan suasana yang menyenangkan, mengembangkan kreativitas dan kognitif, membantu anak mempermudah dan mengingat apa yang dia alami.

e. Karakteristik Media Permainan Ular Tangga

Menurut Arif S. Sadiman, bahwa setiap permainan harus memiliki komponen dasar sebagai berikut:

1. Adanya pemain
2. Adanya lingkungan yang dapat berinteraksi dengan pemain.
3. Adanya aturan mainnya.
4. Adanya tujuan dimainkan (Sadiman, 2003).

Mengenai uraian diatas, menurut cepp Kustandi dan Bambang Sutjipto, fitur media permainan ular tangga yaitu:

1. Permainan ini dimainkan di papan.
2. Permainan ini dimainkan 2 orang atau lebih.
3. Pada bagian ular tangga, ada yang memiliki tangga atau ular.
4. Permainan ini dimainkan dengan menggunakan dadu yang sesuai jumlah pemainnya.
5. Pion berjalan sesuai dengan jumlah mata dadu yang dijatuhkan, dan jika seorang pemain memiliki 6 dadu, mereka akan berpindah ke pemain berikutnya.
6. Pemenang permainan ular tangga ini adalah yang bisa sampai ke kandang terakhir (Sutjipto, 2011)

f. Langkah-langkah dalam Media Permainan Ular
Tangga

Menurut Alamsyah Saiddan Andi Budmanjay, langkah-langkah memainkan permainan media ular tangga yaitu:

1. Setiap peserta didik bergiliran melempar dadu.
2. Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 5, maka peserta didik harus berjalan 5 kotak melintasi taman bermain dengan ular dan tangga.
3. Jika bidang bidak berupa gambar ular dengan posisi ke bawah, skor pemain harus mengikuti posisi ular ke bawah.
4. Pemenang dari pemain ini adalah peserta didik yang pertama kali menyelesaikan permainan ular tangga (Alamsyah, 2015).

Menurut Sriningsih, langkah-langkah dalam permainan media ular tangga yaitu sebagai berikut:

1. Hompimpah mendefinisikan aturan main.
2. kocok dan hitung aturan mainnya.
3. Mulai bagian permainan.
4. Siapa pun yang mencapai garis finish terlebih dahulu adalah pemenangnya (Srianingsih, 2006).

Dari beberapa penjelasan di atas bahwa bermain media ular tangga memiliki peraturan yang harus dipatuhi oleh pemainnya, dengan memahami peraturan permainan dan belajar bagaimana memahami dan mematuhi peraturan yang telah disepakati. Anak-anak dapat memahami bahwa setiap permainan memiliki aturan yang berbeda-beda tergantung dari jenis permainannya.

g. Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Ular Tangga

Setiap permainan memiliki kelebihan dan kekurangan terutama dalam proses pembelajaran. Seperti halnya media-media pembelajaran yang lainnya, permainan ular tangga juga memiliki pro

dan kontra. Berikut adalah kelebihan dan kekurangannya yaitu:

1. Permainan ular tangga dapat digunakan untuk belajar mengajar karena merupakan kegiatan menyenangkan, sehingga menarik bagi anak untuk belajar sambil bermain.
2. Anak dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran.
3. Permainan ular tangga dapat bermanfaat bagi semua aspek perkembangan anak, terutama kecerdasan logika.
4. Bermain ular tangga dapat mendorong anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari.
5. Pelaksanaan permainan ular tangga dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas.

Adapun kelemahannya antara lain:

1. Pelaksanaan permainan ular tangga membutuhkan banyak waktu untuk dijelaskan pada anak-anak.

2. Anak-anak yang tidak mengerti aturan permainan dapat menyebabkan kebingungan.
3. Anak yang belum menguasai keterampilan berbicara akan kesulitan bermain (Muhlisoh, 2017)

Adapun solusinya yaitu:

1. Agar permainan ular tangga tidak memakan banyak waktu saat menjelaskan pada anak maka, peneliti akan membagi kelompok menjadi 4 kelompok.
 2. Untuk mengantisipasi kurangnya pemahaman aturan permainan maka, peneliti akan menjelaskan secara berkelompok sehingga anak tersebut mendapatkan pemahaman yang lebih dan tidak mudah terkecoh.
 3. Berdasarkan hasil penelitian, peserta didik kelas V MIS Nurul Falah tangkulu semuanya menguasai bahasa lisan..
- h. Komponen Pengembangan Media Ular Tangga
- Media permainan ular tangga dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar,

2. Pion

Dalam permainan media ular tangga, pion digunakan sebagai petunjuk posisi pemain. Pion biasanya berbentuk seperti pion biasanya dalam permainan media ular tangga.



3. Dadu

Dadu dalam permainan media ular tangga berbentuk kubus dengan masing-masing sisi memiliki mata dadu 1-6 pengundian dadu dilakukan oleh pemain satu kali pengundian, dan setelah pemain mendapatkan mata dadu 6 maka pion

ditempatkan sesuai dengan skor yang diterima (Alamsyah, 2015).



2. Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab

a. Pengertian Kosa Kata Bahasa Arab

Kosa kata atau yang disebut mufrodat dalam bahasa Arab, dan dalam bahasa Inggris adalah *vocabulary* adalah himpunan kata atau kumpulan kata yang dikenal oleh seseorang atau orang lain sebagai bagian dari suatu bahasa. Menurut Hom, kata adalah sekelompok kata yang membentuk bahasa (Rizqi, 2015).

Kosakata adalah bahasa yang harus dipelajari oleh pembelajar bahasa asing,

termasuk bahasa Arab. Bahasa Arab yang cukup baik dapat mendukung seseorang dalam berkomunikasi dan menulis dalam bahasa tersebut. Untuk itu, dapat dikatakan bahwa berbicara dan menulis sebagai keterampilan berbahasa tidak lepas dari pengembangan pengetahuan dan keterampilan berbahasa yang kaya, produktif, dan efektif (Hijriyah, 2018).

Kosakata (mufrodlat) adalah sekumpulan kata tertentu yang membentuk suatu bahasa. Sebuah kata adalah bagian terkecil dari bahasa yang sifatnya independen (bebas). Pemahaman membuat perbedaan antara kata dan morfem. Morfem adalah unit bahasa terkecil yang maknanya tidak dapat dipecah menjadi bagian-bagian bermakna yang lebih kecil yang relatif stabil. Jadi kata-kata terdiri dari morfem. Contohnya, kata معلم dalam bahasa Arab terdiri dari satu morfem. Kata المعلم memiliki dua morfem: ال dan معلم. Kata-kata dengan tiga morfem adalah kata-kata yang terdiri dari morfem-morfem yang setiap morfemnya

memiliki makna tertentu. Misalnya, kata al-muallim (المعلمون) terdiri dari tiga morfem: ال, معلم, ون (Rizqi, 2015).

Jadi, kosa kata merupakan himpunan kata atau kumpulan kata-kata yang membentuk sebuah bahasa yang digunakan seseorang dalam berkomunikasi dan menulis dengan bahasa tersebut.

b. Tujuan Pembelajaran Kosakata

Tujuan umum pembelajaran kosakata bahasa Arab adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik belajar kosa kata baru melalui membaca dan bantuan fahm al-mas.
2. Mengajarkan peserta didik cara melafalkan kosa kata dengan baik dan benar, karena pelafalan yang baik dan benar akan menghasilkan keterampilan berbicara dan membaca yang baik dan benar
3. Memahami makna kata baik secara denotatif maupun leksikal saat digunakan dalam konteks kalimat tertentu.

4. Kosakata itu dievaluasi dan dapat digunakan baik secara lisan maupun tulis sesuai dengan konteksnya (Karim, 2018).

c. Prinsip Pembelajaran Bahasa Arab

Adapun beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran bahasa Arab diantaranya:

1. Berpusat pada peserta didik
2. Belajar melalui contoh dan pembiasaan.
3. Menumbuhkan sifat bertauhid, rasa ingin tahu, dan imajinasi.
4. Mengembangkan keterampilan memecahkan masalah.
5. Mengembangkan kreatifitas peserta didik.

Pembelajaran adalah interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar yang hadir dalam sistem lingkungan belajar. (Siska, 2018) Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memungkinkan peserta didik memperoleh keterampilan, pengetahuan dan sikap tertentu serta membuat peserta didik merasa senang dan nyaman saat belajar. Pendidik atau guru yang

efektif memiliki harapan yang jelas tentang apa yang diharapkan siswa capai dan mengkomunikasikan harapan tersebut kepada siswa. Salah satu metode penyampaiannya adalah dengan memberikan diskusi dan penjelasan kepada siswa sebelum, selama dan sesudah pelatihan. Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dalam bahasa Arab.

d. Metode Pembelajaran Kosakata

Pada hakikatnya, mengajar adalah seni membawakan bahan-bahan berbagai jenis kepada peserta didik dan menggunakannya sesuai dengan kebutuhan mereka. Demikian pula pembelajaran bahasa Arab, khususnya kosa kata, memerlukan metode dasar yang dapat diterapkan tanpa bimbingan, yang tidak tersedia di lembaga pendidikan yang mengajarkan bahasa Arab (Putri, 2019).

Dalam mempelajari kosakata, sebaiknya mulai dengan kosakata dasar yang

sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti istilah kekerabatan, bagian tubuh, kata ganti, dan kata kerja dasar, serta beberapa kata yang mudah dipahami (Putri, 2019).

Tahapan dan strategi dalam mengenal dan memperoleh makan kosakata, sebagai berikut:

1. *Mendengarkan Kata.* Pada tahap ini, peserta didik mendapat kesempatan untuk mendengar pendidik atau media lain mengucapkan kata-kata secara individu maupun dalam kalimat. Ketika peserta didik menguasai komponen bunyi kata, peserta didik dapat mendengarnya dengan benar.
2. *Mengucapkan kata.* Langkah selanjutnya pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengucapkan kata-kata yang didengarnya. Mengucapkan kata-kata baru membantu peserta didik mengingat kata-kata lebih lama.
3. *Mendapatkan makna kata.* Pada tahap ini, pendidik harus menghindari penerjemahan

saat menyampaikan arti kata kepada peserta didik. Ini karena tidak ada komunikasi langsung dalam bahasa yang dipelajari dan pembelajar cepat lupa arti kata. Ada beberapa trik yang dapat digunakan pendidik untuk menghindari penerjemahan saat mencoba memahami arti sebuah kata. Jika kata-kata tersebut benar-benar sulit untuk dipahami peserta didik, terjemahkan sebagai pilihan terakhir.

4. *Membaca kata.* Setelah melalui langkah-langkah mendengar, melafalkan, dan memahami kata-kata baru (vocabulary), pendidik menuliskannya di papan tulis. Peserta didik kemudian mendapatkan kesempatan untuk membaca kata-kata keras.
5. *Menulis kata.* Karena karakteristik kata yang baru di pelajari (mendengarkan, berbicara, memahami, membaca) masih jelas dalam ingatan peserta didik, meminta mereka untuk menuliskannya akan sangat membantu mereka dalam memperoleh kosa kata.

e. Kriteria kosakata yang dipilih dalam pembelajaran bahasa Arab

1. Pilihan kosakata bahasa Arab

Dasar pemikiran pemilihan kosakata atau mufrodat dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Frequency, yaitu seberapa sering penggunaan kata-kata tersebut dan anda harus sering memilihnya.
- b. Range, yaitu prioritas kata-kata yang banyak digunakan baik dinegara Arab maupun di negara-negara non Arab atau di suatu negara tertentu yang mana kata-kata itu lebih sering digunakan.
- c. Availability, pengutamakan kata atau mufrodat yang mudah dipelajari dan digunakan dalam media atau wacana lain.
- d. Familiarity, yakni pengutamaan kata-kata yang sudah dikenal dan cukup familiar untuk di dengar.

- e. Coverage, yakni kemampuan untuk menutupi, memiliki banyak arti, dengan demikian memperluas cakupannya.
- f. Significance, yakni mengutamakan kata-kata penting untuk menghindari kata-kata umum yang sering diabaikan atau jarang digunakan.
- g. Arabisme, yakni penyusunan kata-kata Arab dengan cara menyerap kata-kata Arab dari bahasa lain (Mustofa, 2017).

2. Strategi Pembelajaran Bahasa Arab

Banyak ahli pertahanan yang berkaitan dengan pembelajaran, diantaranya adalah: Wingkel mengartikan pembelajaran sebagai serangkaian tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang mendukung rangkaian kejadian internal yang terjadi dalam diri peserta didik. Defenisi lain mengartikan pembelajaran sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan peserta didik. Dalam pengertian lain, pembelajaran

adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Meski begitu, istilah pembelajaran lebih menggambarkan usaha guru untuk membuat belajar para siswanya. Ada satu syarat mutlak yang harus dipenuhi untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, yaitu kondisi interaksi siswa dengan sumber belajar. Dengan demikian, pembelajaran hanya terjadi bila ada interaksi antara pembelajar dengan sumber belajar. Kursus studi yang baik membangun kapasitas intelektual, pemikiran kritis, kreativitas, dan perubahan perilaku berdasarkan praktik dan pengalaman tertentu (Anwar, 2014).

Jadi dapat disimpulkan bahwasanya proses pembelajaran adalah segala upaya bersama antara guru dan siswa untuk berbagi dan mengolah informasi, dengan harapan pengetahuan yang telah diberikan bisa

bermanfaat untuk peserta didik. Strategi pembelajaran adalah suatu cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat menerima dan memahami materi pembelajaran dengan mudah, yang bertujuan agar pembelajaran dapat dikuasai di akhir kegiatan pembelajaran.

B. Hasil Penelitian Relevan

Adapun hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan judul atau permasalahan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Muhlisoh dengan judul “Keefektifan Permainan Ular Tangga Dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VII Di MTs Negeri Sumbang Banyumas”

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan permainan ular tangga bagi keterampilan berbicara siswa kelas VII di MTs N sumbang Banyumas tahun ajaran 2015/2016, untuk mengetahui keefektifan permainan ular tangga bagi

peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas VII di MTs Negeri Sumbang Banyumas tahun ajaran 2015/2016. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan. Nilai rata-rata kelas kontrol dari 73,4 menjadi 77,36 dan nilai rata-rata kelas eksperimen dari 73,6 menjadi 80,8 dan diperoleh t_{hitung} 8,09 dan t_{tabel} 2,045. Karena $t_{tabel} \leq t_{hitung}$, hipotesis yang diterima adalah hipotesis kerja (H_a) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Siti Muhlisoh dengan penelitian ini adalah menggunakan permainan ular tangga. Sedangkan perbedaannya adalah tujuan yang hendak dicapai yaitu, pelaksanaan permainan ular tangga bagi peningkatan keterampilan berbicara siswa serta menggunakan jenis penelitian kualitatif (Muhlisoh, 2017).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Lailatur Rizqi dengan judul “ Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan

Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Jadid Kolomayan Kabupaten Blitar”

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas IV MI Nurul jadid Kolomayan, untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas IV MI Nurul jadid kolomayan, serta untuk mengetahui hasil penilaian pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas IV MI Nurul jadid kolomayan.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan Lailatur Rizqi dengan penelitian ini adalah menggunakan media pembelajaran ular tangga dan membahas tentang kosakata bahasa

Arab. Sedangkan perbedaannya adalah subyek dan lokasi penelitian, tujuan yang hendak dicapai yaitu, mengetahui hasil penilaian pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas IV MI Nurul Jadid Kolomayan, dan menggunakan metode penelitian kualitatif (Rizqi, 2015).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Aisyam Mardliyyah dengan judul “ Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MI Ma’rif Bego Sleman Yogyakarta”

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab dan mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Ma’rif Bego sleman yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan tersusunnya media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab kelas V tingkat madrasah ibtidaiyah dengan kriteria sangat baik berdasarkan penilaian ahli materi dengan presentase 84,61%, penilaian ahli media dengan

presentase 91,11%, dan penilaian peer reviewer dengan presentase 84,67%, dan respon siswa dalam uji coba lapangan secara keseluruhan memperoleh kategori penilaian “positif” dengan presentase 89,58% serta adanya pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Persamaan penelitian yang dilakukan Aisyah Mardliyyah dengan penelitian ini adalah menggunakan media permainan ular tangga. Adapun perbedaannya yaitu subyek dan lokasi penelitian yang berbeda, tujuan yang hendak dicapai yaitu, mengembangkan media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab (Mardliyyah, 2018).

C. Hipotesis

Hipotesis atau hipotesis adalah pernyataan yang sifatnya sementara, kesimpulan sementara, atau tebakan logis tentang suatu populasi. Dalam statistik, hipotesis adalah deskripsi parameter populasi. Parameter populasi ini menggambarkan variabel dalam populasi yang dihitung dengan menggunakan statistik sampel. Oleh karena itu, jenis penelitian yang sangat membutuhkan

hipotesis adalah penelitian kuantitatif. Berdasarkan penelitian teoritis di atas, penulis akan menetapkan hipotesis sebagai berikut.

- Ho : Media permainan ular tangga tidak efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab peserta didik kelas V MIS Nurul Falah Tangkulu.
- Ha : Media permainan ular tangga efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab peserta didik kelas V MIS Nurul Falah Tangkulu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Karena metode penelitian kuantitatif sudah lama digunakan maka disebut metode tradisional dan menjadi tradisional sebagai metode penelitian (Sugiyono, 2019).

Metode ini disebut dengan positivistik karena metode ini memenuhi kaidah kaidah keilmuan seperti konkrit/empiris, objektif, terukur, rasional, dan sistematis. Merupakan metode ilmiah, disebut juga metode penemuan karena dapat menemukan dan mengembangkan berbagai pengetahuan baru. Metode ini disebut kuantitatif karena menyajikan data penelitian secara numerik dan menggunakan statistik untuk analisisnya (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini termasuk dalam kategori *Pre-Experimental Design* dengan *One group pretest posttest design*, yaitu penelitian yang dirancang

untuk melihat apakah ada pengaruh media permainan ular tangga atau sesuatu yang diterapkan pada subjek. Sebelum perlakuan, subyek penelitian dilakukan pretest, sehingga hasil perlakuan dapat diketahui secara akurat karena dapat dibandingkan dengan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan, penelitian ini dilakukan pada satu kelas tanpa menggunakan kelas pembanding (Sulfikar et al., 2022).

2. Desain penelitian

Desain penelitian adalah kerangka kerja yang digunakan untuk melakukan riset pasar. Desain penelitian menyediakan prosedur untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk mengembangkan atau memecahkan pertanyaan penelitian. Rancangan penelitian menjadi dasar dilakukannya penelitian. Oleh karena itu, desain penelitian yang baik akan menghasilkan penelitian yang efektif dan efisien (Hadi, 2009).

Adapun desain penelitiannya yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1. Desain Penelitian

| Model Desain Penelitian | | | |
|-------------------------|----------------|-----------|-----------------|
| Kelas | <i>Pretest</i> | Treatment | <i>Posttest</i> |
| Eksperimen | O1 | T | O2 |

Keterangan:

O1 : Tes awal (*pretest*)

T : Perlakuan/Treatment (Penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab)

O2 : Tes akhir (*posttest*)

B. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian atau langkah-langkah penelitian secara garis besar dibagi menjadi tiga bagian yaitu sebagai berikut:

1. Perencanaan

Tahap ini merupakan suatu tahap untuk melakukan suatu perlakuan, pada tahap ini langkah-langkah peneliti meliputi:

- a. Melakukan konsultasi dengan penasehat akademik, dosen pembimbing, serta pihak sekolah mengenai teknis penelitian.
- b. Menentukan tempat dan waktu penelitian.

- c. Menelaah materi pelajaran bahasa Arab untuk kelas V di MIS Nurul Falah Tangkulu
 - d. Membuat skenario pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
 - e. Mempersiapkan instrumen penelitian.
 - f. Mencatat jumlah populasi dan memilih teknik pengambilan sampel
 - g. Memilih teknik pengumpulan data
 - h. Merumuskan instrument penelitian
 - i. Mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan ketika berkspereimen, seperti alat, bahan, dan strategi.
 - j. Menyediakan lembar kerja berisi soal *Pretest* dan *Posttest*
2. Pelaksanaan penelitian
- Pelaksanaan penelitian meliputi:
- a. Melaksanakan eksperimen dengan menggunakan media permainan ular tangga dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.
 - b. Peneliti berdiskusi dengan peserta didik tentang prosedur, alat, dan langkah-langkah eksperimen.

- c. Peneliti membimbing, membantu, dan mengawasi peserta didik yang melakukan eksperimen.
 - d. Memberikan penjelasan secara singkat kepada peserta didik kelas V MIS Nurul Falah Tangkulu.
 - e. Memberikan tes awal dengan menggunakan *pre-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media permainan ular tangga.
 - f. Mengumpulkan data dari proses eksperimen
 - g. Menganalisis data menggunakan aplikasi SPSS
3. Evaluasi

Setelah melakukan eksperimen, selanjutnya peserta didik akan diberikan evaluasi dengan menggunakan lembar tes (*post-test*) akhir agar eksperimen selanjutnya dapat berjalan dengan lancar.

C. Defenisi Variabel

Variabel penelitian adalah suatu eksplorasi atau sifat, karakteristik, atau nilai seseorang, objek, atau aktivitas yang memiliki transformasi tertentu, yang

ditentukan oleh peneliti untuk tujuan penelitian dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019).

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel lain. Variabel independen dinamakan demikian karena independen dari pengaruh variabel lain. Variabel bebas juga disebut variabel independen atau variabel sebelumnya, atau variabel penjelas. Karena variabel independen merupakan prediktor terhadap variabel lain, variabel independen menyebabkan variabel dependen berubah atau muncul (Muhyi, 2018). Variabel bebas dalam hubungan variabel disebut juga dengan variabel X.

Variabel terikat sering disebut sebagai variabel Out Put, kriteria, hasil, variabel efek, variabel yang terpengaruh, atau variabel dependen. Dalam *Structural Equation Modeling* (SEM) atau pemodelan persamaan struktural, variabel independen disebut juga sebagai variabel indogen. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Disebut variabel terikat karena variabel ini dipengaruhi oleh variabel bebas/variabel independent (Muhyi, 2018).

Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan diatas maka penulis menjelaskan devenisi variabel dalam penelitian sebagai berikut:

1. Adapun variabel bebas atau variabel X yaitu, Media permainan ular tangga adalah sebuah media yang digunakan untuk memberikan kosakata (Mufradat) oleh pendidik kepada peserta didik kelas V MIS Nurul Falah Tangkulu.
2. Variabel terikat atau variabel Y yaitu, Pembelajaran kosa kata bahasa Arab adalah proses penyampaian bahan pembelajaran yang berupa kosakata atau perbendaharaan kata sebagai unsur dalam pembelajaran bahasa Arab.

D. Tempat dan waktu Penelitian

Adapun tempat dan waktu penelitian yaitu:

1. Tempat penelitian: MIS Nurul Falah Tangkulu, Desa Pattongko, Kecamatan Sinjai Tengah, Kabupaten Sinjai.
2. Waktu penelitian : Mei-Juni 2023

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Muhammad Mukhi, populasi

adalah domain umum yang terdiri dari: Objek/subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk tujuan penelitian dan pembentukan kesimpulan selanjutnya (Muhyi, 2018).

Jadi populasi bukan hanya manusia, tetapi juga benda dan benda alam lainnya. Populasi juga merupakan kuantitas yang ada pada suatu subjek penelitian, serta semua ciri/karakteristik dari subjek tersebut (Muhyi, 2018).

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V MIS Nurul Falah Tangkulu yang berjumlah 13 peserta didik, yang terdiri dari 8 laki-laki dan 5 perempuan.

2. Sampel

Menurut Sugiyono Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2019).

Dalam pengambilan sampel ini peneliti menggunakan teknik *sampling jenuh*. Teknik *sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila

semua anggota populasi di gunakan sebagai sampel, hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil, istilah lain sampling jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah proses mengumpulkan dan mengukur informasi tentang variabel-variabel penelitian yang akan diteliti, dengan cara sistematis yang memungkinkan seseorang untuk menjawab pertanyaan penelitian yang ditanyakan, menguji hipotesis, dan mengevaluasi hasil.

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan beberapa metode, yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan yang dilakukan secara langsung dan alami untuk memperoleh data dan informasi tentang perkembangan peserta didik dalam berbagai situasi dan kegiatan yang dilakukan.

2. Tes

Tes merupakan instrumen atau alat untuk mengukur tingkah laku, atau kinerja (*Performance*) seseorang. Alat ukur tersebut berupa sekumpulan pertanyaan yang ditanyakan kepada masing-masing subyek yang membutuhkan penemuan tugas-tugas kognitif (*cognitif task*) (Syahrums & Salim, 2012).

3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata “dokumen”, dokumen merupakan catatan peristiwa masa lalu. Sebuah dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Faidz, 2020).

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah antara lain:

1. Lembar observasi

Lembar observasi dalam penelitian ini berupa lembar berisikan tentang hasil pengamatan peneliti terhadap objek penelitian. Lembar observasi ini berupa catatan proses pembelajaran yang diamati peneliti.

2. Lembar Tes

Lembar tes yang berisi sejumlah soal pertanyaan sebelum *pretest* dan setelah perlakuan *posttest*. Lembar tes ini digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan kosakata bahasa Arab setelah diterapkan media permainan ular tangga. Tes ini disusun dalam bentuk tes lisan dan tulisan yang terdiri dari beberapa kosakata kemudian meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan terkait dengan yang diinstruksikan oleh peneliti.

3. Dokumentasi

Dalam instrumen ini peneliti akan mengumpulkan data berdasarkan dokumen yang berhubungan dengan penelitian ini seperti, foto kegiatan, lembar observasi, dan lain-lain sebagainya yang berkaitan dengan penelitian.

H. Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat keefektifan atau kesahihan suatu alat. Seperti yang dikatakan Marsi Singarimbun, mengatakan bahwa “untuk menentukan apakah setiap elemen soal untuk setiap variabel dinilai valid atau tidak,

dilakukan dengan membandingkan r hitung dengan r tabel antara nilai skor item yang di uji dengan jumlah seluruh skor yang dikaji”. Suatu unsur dinyatakan valid jika r hitung $<$ r tabel dinyatakan tidak valid atau gugur pada taraf signifikansi (α)= 0,05. Dengan menetapkan $db=n-2=40-2=38$ dan 5%, maka diperoleh nilai tabel koefisien korelasi adalah 0,312. Pada uji instrument ini peneliti menggunakan SPSS versi 24. (Suardi, 2019)

Validitas mengacu pada sejauh mana suatu alat ukur dapat secara akurat mengukur apa yang yang diukurinya. Validitas adalah tes yang paling mendasar dan mencakup beberapa pertimbangan sebagai acuan terhadap reliabilitas. Artinya jika validitas suatu tes tidak mempunyai validitas yang tinggi, maka kesahihan tes tersebut masih diragukan. (Sarkadi, 2017)

Validitas tidak hanya dimaksudkan untuk mengukur ketepatan suatu tes, tetapi juga digunakan untuk mengukur alat penelitian. Dalam study kelayakan, data harus di ungkapkan sesuai dengan permasalahan yang diungkapkan secara tepat dan benar seperti situasi dan kondisi yang sebenarnya (Sarkadi, 2017).

I. Teknik Analisis Data

Data kuantitatif diolah dan dianalisis dengan menggunakan statistik. Defenisi metode statistik yang akan didasarkan kepada dua unsur, yaitu tujuan penelitian dan jenis data yang akan dianalisis (Syahrum & Salim, 2014).

Adapun bentuk pengujiannya berupa *uji-t* dengan menggunakan SPSS. Namun, sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji validitas, uji normalitas, uji reliabilitas dan uji deskriptif.

1. Uji Validitas

Validitas merupakan alat pengukuran yang umum dipakai pada kuesioner dan tes. Artinya, validitas suatu penelitian berkaitan dengan sejauh mana peneliti mengukur apa yang seharusnya diukur. Secara khusus, validitas penelitian kuantitatif berakar pada pandangan empirisme yang menekankan pada bukti, objektivitas, kebenaran, dedukasi, nalar, fakta dan data angka. Suatu tes dikatakan valid jika mengukur apa yang hendak diukur. Suatu tes memiliki validitas yang tinggi jika

hasilnya sesuai dengan kriteria, yaitu terdapat kesamaan antara tes dan kriteria (Bandur, 2013).

Adapun tingkat signifikan yang digunakan untuk pengujian validasi yaitu 0.05 dengan kriteria pengujiannya yaitu:

- a. H_0 diterima apabila r hitung $>$ r tabel instrumen dinyatakan valid
- b. H_a diterima apabila r hitung $>$ r tabel instrumen dinyatakan tidak valid (Yunus, 2018)

2. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Distribusi normal adalah distribusi simetris yang berpusat pada modus, mean dan median (Nuryadi et al., 2017).

Uji Normalitas digunakan untuk membantu peneliti dengan mudah menentukan jenis analisis statistika yang harus digunakan (Widana & Lia, 2020).

3. Uji Realibilitas

Uji Reliabilitas adalah konsistensi sebuah hasil penelitian dengan menggunakan berbagai metode penelitian dalam kondisi (tempat dan waktu) yang berbeda. Secara khusus, konsep reliabilitas mengacu pada konsistensi hasil evaluasi untuk item yang dimasukkan dalam kuesioner, tes reliabilitas yang sebenarnya mengkonfirmasi keakuratan skala pengukuran alat penelitian (Bandur, 2013).

4. Uji Deskriptif

Uji deskriptif (deduktif) dapat diartikan sebagai statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena terteliti berdasarkan data yang terkumpul. Statistik deskriptif tidak bermaksud menarik sebuah kesimpulan, namun hanya terbatas pada penyajian data yang telah dikumpulkan dan diolah/disusun dalam bentuk tabel, grafik (diagram), tendensi sentral dan variasi (variabilitas), agar dapat memberi gambaran yang teratur, ringkas, dan jelas mengenai data suatu peristiwa atau keadaan (Mundir, 2012).

5. Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan kriteria yang digunakan yaitu H_0 diterima apabila nilai $p > \alpha$ dan H_0 ditolak jika $p < \alpha$ dimana nilai $\alpha = 0,05$

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat MIS Nurul Falah Tangkulu

Pada tahun 1960 MIS Nurul Falah Tangkulu yang ada sekarang ini merupakan kelas jauh dari SD 64 Sattulu Desa Pattongko Kecamatan Sinjai Tengah Kabupaten Sinjai, yang didirikan oleh bapak A. Muhammad Ali Mappima pada tahun 1968. Akan tetapi, pada tahun 1971 di ambil alih oleh Departemen agama lalu dijadikanlah sebagai Madrasah Ibtidaiyyah Swasta yang dipelopori oleh Bapak H. Muhammad Tahir pate BA beliau sebagai penilik agama pada saat itu. Dan Madrasah Ibtidaiyyah pada saat itu masih berstatus Swasta dan itu masih berada di bawah kolong rumah masyarakat setempat.

Setelah Madrasah tersebut berkembang, kepala desa pattongko yaitu A. Ibnu Hajar mengambil inisiatif untuk membuatkan sebuah gedung darurat yang tanahnya adalah hasil hibah dari beberapa masyarakat yang seluas 1.162 m² yang di

prakarsai oleh Bapak Tomboni Dg. manambung untuk pembangunan gedung madrasah yang di gunakan sampai saat ini.

Adapun beberapa kepala sekolah yang pernah menjabat di MIS Nurul Falah Tangkulu adalah sebagai berikut:

- a. Muhammad Ali pada tahun 1968-1971
- b. Hardin B pada tahun 1971-1993
- c. St. Hajrah T, S.Ag pada tahun 1993-2024
- d. Muhammad Asdar, S.Pd pada tahun 2024 sampai sekarang.

Demikian secara singkat sejarah MIS Nurul Falah Tangkulu yang telah saya dapatkan dari hasil wawancara dari Bapak Muhammad Asdar selaku kepala sekolah. (Kepala Madrasah)

2. Visi

Unggul dalam prestasi, ramah dalam pelayanan.

3. Misi

- a. Membentuk generasi bangsa yang unggul dalam prestasi dan kreatif
- b. Mengoptimalkan kemampuan peserta didik

- c. Memberikan kenyamanan dalam pelayanan
- d. Membudayakan nilai-nilai islami dalam kehidupan sehari-hari.

B. Hasil dan Pembahasan Penelitian

1. Deskripsi Data Responden

Data responden berperan penting dalam penelitian karena data tersebut menunjukkan karakteristik tertentu pada responden. Penelitian ini melibatkan peserta didik di kelas V MIS Nurul Falah Tangkulu Sinjai sebanyak 13 responden.

2. Deskripsi Instrumen Penelitian

Untuk mengetahui keefektifan dalam menerapkan permainan ular tangga dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab peserta didik kelas V Mis Nurul Falah Tangkulu, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Pre test dan Pos test yang terdiri dari 10 pertanyaan dimana sampelnya sebanyak 13 peserta didik. Data dikumpulkan dengan memberikan tes secara langsung. Dari hasil pemberian tes diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4.1 Hasil Pre Test

| No | Nama | Kelas | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | Jumlah |
|----|----------------------|-------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|--------|
| 1 | Devi Aulia | V | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 20 |
| 2 | Hendriawan | V | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 22 |
| 3 | Hikmahul Haeriyah | V | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 25 |
| 4 | Muh. Fahril | V | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 28 |
| 5 | Febriansyah | V | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 24 |
| 6 | Muhammad Alfaresa | V | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 20 |
| 7 | Muhammad Alif | V | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 20 |
| 8 | Muhayyirah | V | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 25 |
| 9 | Nur'afkiah | V | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 30 |
| 10 | Rahmah Irsi | V | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 23 |
| 11 | Sandi | V | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 13 |
| 12 | Sudarman | V | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 20 |
| 13 | Uccahril | V | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 22 |

Tabel 4.2 Hasil Post Test

3.

| No | Nama | Kelas | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | Jumlah |
|----|----------------------|-------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|--------|
| 1 | Deri Aulia | V | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 100 |
| 2 | Hendriawan | V | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 9 | 8 | 81 |
| 3 | Hikmahul Haeriyah | V | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 100 |
| 4 | Muh. Fahril | V | 8 | 9 | 9 | 9 | 8 | 9 | 9 | 8 | 9 | 9 | 87 |
| 5 | Febriansyah | V | 10 | 9 | 9 | 9 | 10 | 9 | 9 | 10 | 10 | 9 | 94 |
| 6 | Muhammad Alfaresa | V | 10 | 9 | 9 | 9 | 10 | 9 | 9 | 10 | 9 | 9 | 93 |
| 7 | Muhammad Alif | V | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 90 |
| 8 | Muhayyirah | V | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 100 |
| 9 | Nur'afkiah | V | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 9 | 10 | 99 |
| 10 | Rahmah Irsi | V | 8 | 9 | 9 | 9 | 8 | 9 | 9 | 8 | 9 | 9 | 87 |
| 11 | Sandi | V | 10 | 10 | 9 | 9 | 10 | 10 | 10 | 10 | 9 | 10 | 97 |
| 12 | Sudarnan | V | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 90 |
| 13 | Ucecahriil | V | 10 | 9 | 9 | 9 | 10 | 9 | 9 | 10 | 9 | 9 | 93 |

3. Analisis data Penelitian

a. Uji Validitas

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan menghafal kosakata bahasa Arab peserta didik dan observasi. Akan tetapi, sebelum instrumen tes digunakan dalam pelaksanaan penelitian, terlebih dahulu, instrumen tersebut diuji coba kepada sejumlah responden yang telah ditentukan untuk menguji validitasnya. Apabila instrumen yang sudah di uji coba dinyatakan valid maka instrumen tersebut siap untuk digunakan dalam penelitian. Instrumen dalam penelitian ini telah di uji coba kepada 13 responden.

Tabulasi data asli dari uji coba tes kemampuan menghafal kosakata bahasa Arab dapat dilihat pada bagian lampiran. Pengujian validitas instrumen penelitian menggunakan *product moment* dengan bantuan program *SPSS* dengan ketentuan membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} . Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item

soal tes dinyatakan valid. Namun, jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item soal tes dinyatakan tidak valid. Adapun hasil uji validitas tes kemampuan menghafal kosakata bahasa Arab adalah sebagai berikut.

Tabel 4.3

Hasil Hitung Uji Validitas Tes Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (*Pre Test*) Menggunakan *Product Moment*

| Correlations | | | |
|--------------|---------------------|-------------------|------------|
| No item soal | Pearson Correlation | Rtabel (sig.0.05) | Keterangan |
| P1 | 0,646 | 0.553 | Valid |
| P2 | 0,780 | 0.553 | Valid |
| P3 | 0,781 | 0.553 | Valid |
| P4 | 0,713 | 0.553 | Valid |
| P5 | 0,646 | 0.553 | Valid |
| P6 | 0,657 | 0.553 | Valid |
| P7 | 0,781 | 0.553 | Valid |
| P8 | 0, | 0.553 | Valid |

| | | | |
|-----|-------|-------|-------|
| | 623 | | |
| P9 | 0,678 | 0.553 | Valid |
| P10 | 0,781 | 0.553 | Valid |

Berdasarkan tabel 4.1, hasil uji validitas tersebut dapat diketahui jika item soal dinyatakan valid apabila hasil hitung *correlation person* > r_{tabel} (sig. 0.05). Dalam menentukan nilai r_{tabel} (sig.0.05) dapat dilihat pada *r product moment* dengan jumlah data (N) = 13 pada lampiran. Berdasarkan tabel *r product moment* pada signifikan 5% diketahui r_{tabel} sebesar 0.532. Sehingga item setiap skala *pre test* yang berjumlah 10 item pertanyaan dinyatakan valid.

Tabel 4.4

Hasil Hitun Uji Validitas Tes Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (*Post Test*) Menggunakan *Product Moment*

| Correlations | | | |
|--------------|---------------------|-------------------|------------|
| No item soal | Pearson Correlation | Rtabel (sig.0.05) | Keterangan |
| P1 | 0.880 | 0.553 | Valid |
| P2 | 0.932 | 0.553 | Valid |

| | | | |
|-----|-------|-------|-------|
| P3 | 0.892 | 0.553 | Valid |
| P4 | 0.892 | 0.553 | Valid |
| P5 | 0.880 | 0.553 | Valid |
| P6 | 0.932 | 0.553 | Valid |
| P7 | 0.932 | 0.553 | Valid |
| P8 | 0.880 | 0.553 | Valid |
| P9 | 0.617 | 0.553 | Valid |
| P10 | 0.932 | 0.553 | Valid |

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS 25.0

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji validitas tersebut dapat diketahui jika item pertanyaan dinyatakan valid apabila hasil hitung *correlation person* > r_{tabel} (sig.0.05) dapat dilihat pada tabel *r product moment* dengan jumlah data (N) = 13 pada lampiran. . Berdasarkan tabel *r product moment* pada signifikan 5% diketahui r_{tabel} sebesar 0.532. Sehingga item setiap skala *pre test* yang berjumlah 10 item pertanyaan dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas secara umum merupakan suatu hal yang dapat dipercaya. Dalam statistik, uji reliabilitas berfungsi untuk menilai seberapa akurat alur ukur

konsistennya alat ukur yang digunakan sehingga alat ukur yang berupa tes dapat diandalkan.

Uji reabilitas pada penelitian ini menggunakan *alpha cronbach moment* dengan bantuan program *SPSS 25.0 for windows*. Dalam uji reliabilitas, dasar pengambilan keputusan yang digunakan yaitu, jika nilai *cronbach's alpha* < 0.60 maka tes dinyatakan akurat dan konsisten. Akan tetapi, jika nilai *cronbach's alpha* > 0.60 maka tes dinyatakan tidak akurat. Adapun hasil hitung uji reliabilitas tes adalah sebagai berikut.

Tabel 4.5

Hasil Uji Reliabilitas Tes (*Pre Test*)

| Reliability Statistics | |
|-------------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| ,889 | 10 |

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS 25.0

Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas di atas, dapat diketahui bahwa nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,889 atau $0.889 > 0.60$. sehingga item-item pertanyaan dari *pre test* memiliki tinggi reliabilitas yang tinggi.

Tabel 4.6
 Hasil uji Reliabilitas Tes (Post Test)

| Reliability Statistics | |
|-------------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| ,963 | 10 |

Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas di atas, dapat diketahui bahwa nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,963 atau $0.963 > 0.60$. sehingga item-item pertanyaan dari *pre test* memiliki tinggi reliabilitas yang tinggi.

c. Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, uji normalitas yang digunakan bertujuan untuk mengetahui data-data siswa yang diperoleh berdistribusi normal. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Shapiro wilk* yaitu dengan ketentuan taraf signifikan > 0.05 dengan menggunakan *SPSS 25.0 for windows*. Adapun hasil perhitungan dari uji normalitas adalah sebagai berikut.

Tabel 4.7
Uji Normalitas Tes

| Tests of Normality | | | | | | |
|--|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Statistic | Df | Sig. | Statistic | Df | Sig. |
| Sebelum | ,205 | 13 | ,141 | ,944 | 13 | ,516 |
| Sesudah | ,142 | 13 | ,200* | ,922 | 13 | ,268 |
| *. This is a lower bound of the true significance. | | | | | | |
| a. Lilliefors Significance Correction | | | | | | |

Berdasarkan tabel di atas, hasil tes peserta didik diperoleh nilai signifikan dari nilai *pre test* yaitu sebesar 0. 516. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada tabel sig. nilai signifikan yang diperoleh lebih besar dari 0.05 atau $0.516 > 0.05$. sedangkan untuk nilai *post test*, nilai signifikan yang diperoleh adalah 0.268 pada tabel sig. nilai signifikan yang diperoleh lebih besar dari 0.05 atau $0.268 > 0.05$. sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai dari tes berdistribusi normal.

d. Uji Statistik Deskriptif

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, maka statistik skor *pretest* dan *posttest* dalam pembelajaran

kosakata bahasa Arab peserta didik kelas V MIS Nurul Falah Tangkulu disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 4.8
Uji Statistik Deskriptif

| Descriptive Statistics | | | | | |
|-------------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
| Sebelum | 13 | 13 | 30 | 22,46 | 4,255 |
| Sesudah | 13 | 81 | 100 | 93,15 | 6,012 |
| Valid N (listwise) | 13 | | | | |

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa nilai maksimum merupakan nilai tertinggi dari tes dalam pembelajaran bahasa Arab (*Pre Test*) peserta didik yang diperoleh sebelum *treatment* menggunakan media permainan ular tangga dengan 30. Sementara nilai minimum merupakan nilai terendah yang diperoleh siswa yaitu dengan nilai 13. Sedangkan nilai *mean* atau rata-rata yang diperoleh peserta didik sebesar 22.46. untuk nilai standar deviasi sebesar 4.255.

Sedangkan nilai hasil tes pembelajaran kosakata bahasa Arab peserta didik setelah dilakukan *treatment* atau perlakuan diperoleh nilai maksimum sebesar 100, nilai minimum yang diperoleh sebesar 81, untuk nilai

mean atau rata-rata sebesar 93.15, untuk nilai standar deviasi sebesar 6.012.

e. Uji T (*Paired Sampel T-Test*)

Setelah uji prasyarat berupa uji Reliabilitas dan normalitas maka terbukti data yang telah dianalisis berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis yang bertujuan untuk membuktikan kebenaran atau menjawab hipotesis yang dipaparkan pada penelitian ini. Adapun dalam penelitian ini, uji hipotesis yang digunakan adalah uji *paired sampel T-Test*. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui penerapan media permainan ular tangga dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab peserta didik kelas V Mis Nurul Falah Tangkulu.

Adapun tabel dari hasil uji *paired sampel t-test* dengan menggunakan program *SPSS 25.0 for windows* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9
 Hasil Uji T (*Paired Sampel T-Test*)

| Paired Samples Test | | | | | | | | | |
|---------------------|-------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|---------|---------|----|-----------------|
| | | Paired Differences | | | | | T | df | Sig. (2-tailed) |
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 | Sebelum – Sesudah | -70,692 | 7,239 | 2,008 | -75,067 | -66,318 | -35,212 | 12 | ,000 |

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai *sig. (2-tailed)* sebesar $0.000 < 0.05$. karena kaidah pengujian nilai *sig. (2-tailed)* < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan kata lain, penerepan media permainan ular tangga efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa arab pada peserta didik kelas V Mis Nurul Falah Tangkulu.

4. Pembahasan Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara pembelajaran kosakata bahasa Arab peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media permainan ular

tangga. Hal tersebut berdasarkan hasil uji T (*paired sampel t-test*) sebesar 0.000. Adapun signifikan yang diperoleh lebih kecil dari 0.05, karena kaidah pengujian *sig. (2-tailed)* < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan dalam penerapan media permainan ular tangga dalam pembelajaran kosakata bahasa arab peserta didik kelas V MIS Nurul falah tangkulu. Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu media permainan ular tangga (X) dan pembelajaran kosakata bahasa Arab (Y). Penelitian ini termasuk penelitian *pre experimental*. Data dikumpulkan dari hasil pemberian tes kepada 13 responden yang merupakan peserta didik kelas V MIS Nurul Falah tangkulu.

Berdasarkan dari hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga, semua aktivitas dilakukan dengan baik. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan sangat baik dan sesuai dengan langkah-langkah dari permainan ular tangga yaitu melaksanakan eksperimen dengan menggunakan media permainan ular tangga dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab, peneliti berdiskusi dengan peserta didik tentang prosedur, alat dan langkah-langkah

eksperimen, peneliti membimbing, membantu, dan mengawasi peserta didik yang melakukan eksperimen, memberikan penjelasan secara singkat kepada peserta didik kelas V MIS Nurul Falah Tangkulu, memberi tes awal dengan menggunakan *pretest* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media permainan ular tangga, mengumpulkan data dari proses eksperimen, dan menganalisis menggunakan aplikasi SPSS.

Hasil penelitian sebelumnya mendukung dari penelitian ini yaitu yang menunjukkan bahwa setelah penerapan permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab, terjadi peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab (Rizqi, 2015). Dalam penelitian lain juga menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan tersusunnya media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab kelas V tingkat Madrasah Ibtidaiyah dengan kriteria sangat baik (Mardiyah, 2018).

Berdasarkan gambaran dari efektivitas media permainan ular tangga dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab peserta didik menunjukkan bahwa terdapat perbedaan *signifikan* sebelum dan sesudah *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan media permainan ular tangga, dapat

membuktikan adanya peningkatan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab peserta didik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penerapan media permainan ular tangga efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji *paired sampel t-test* dimana diperoleh sig. (2-tailed) sebesar 0.000 nilai signifikan tersebut lebih kecil dari 0.05 atau $0.000 < 0.05$, karena dalam kaidah pengujian hipotesis, jika nilai sig. (2-tailed) < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Atau dengan kata lain, penerapan media permainan ular tangga efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab peserta didik kelas V MIS Nurul Falah Tangkulu.

B. Saran

1. Bagi peserta didik agar menggunakan media permainan ular tangga untuk meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Arab.
2. Bagi pendidik untuk dapat menggunakan beberapa media yang menarik dalam pembelajaran bahasa Arab salah satunya adalah penerapan media permainan ular tangga yang dapat meningkatkan pembelajaran kosakata

bahasa Arab sehingga peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran yang di sampaikan.

3. Bagi pihak sekolah, agar dapat meningkatkan sarana dan prasarana yang dapat menunjang dan mendukung dalam proses pembelajaran dengan baik agar pendidik dan peserta didik dapat menikmati proses pembelajaran yang langsung dengan nyaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, S. (2015). *Strategi Mengajar Multiple intelegences Mengajar Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*.
- Amran, A, Ramli, R., & Hijrah, N. (2022). *Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab*.
- Anwar, C. (2014). *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan*.
- Bandur, A. (2013). *Validitas dan Reliabilitas Penelitian*.
- Cahyo, A. N. (2011). *Game Khusus menyeimbang Otak Kanan dan Kiri Anak*. Flash Books.
- Djamarah, S. B. (2010). *Stategi Belajar Mengajar Edisi Revisi*.
- Faidz, A. (2020). *Analisis Efektivitas Lembaga Bahasa IAIM Sinjai Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Mahasiswa Prodi PBA Angkatan 2019*.
- Faturrahman, A., Sumardi, S, Yusuf, A. E., & Harijanto, S. (2019). *Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompotensi Pedagogik Dan Teamwork*.
- Hadi, A. K. (2009). *Pengaruh Persepsi Nilai Konsumen terhadap Perilaku Pembelian Private Label*.
- Hasan, M. (n.d.). *Media Pembelajaran*.
- Hijriyah, U. (2018). *Analisis Pembelajaran Mufrodat*.
- Karim, A. (2018). *Pengembangan Kosakata Bahasa Arab Berbasis Anti Radikalisme Melalui Buku Saku Mahasiswa*

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Mataram.

- Kurniatisyah, K. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Pada Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun Di KB Melati Putih Kampung Ekan Gayo Lues.*
- Latifah, N. (2021). *Efektifitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Di Madrasah Diniyah Al-Ayyuby Kesiman.*
- Mardliyyah, A. (2018). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V MI Ma'rif Bego Sleman Yogyakarta.* 1.
- Muhlisoh, S. (2017). *Keefektivan Permainan Ular Tangga Dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VII Di MTs Negeri Sumbang Banyumas.*
- Muhyi, M. (2018). *Metodologi Penelitian.*
- Mulyati, M. (2014a). *Penggunaan Permainan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar.*
- Mulyati, M. (2014b). *Penggunaan Permainan Ular Tangga.*
- Mundir, M. (2012). *Statistik Pendidikan Pengantar Analisis Data Untuk Penulisan Skripsi dan Tesis.*
- Mustofa, S. (2017). *Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif.*
- Nuryadi, N, Tutut, D., Sri, E., & Budiantara. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian.*

- Putri, R. A. (2019). *Eefktivitas Media Flash Card Terhadap Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Peserta didik Kelas III MIN 2 Bandar Lampung.*
- Putriastuti, M. C. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Komponen Ekosistem Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah dasar.*
- Rizqi, L. (2015). *Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Jadid Kolomayan Kabupaten Blitar. IV.*
- Sadiman, A. S. (2003). *Media Pembelajaran Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan.*
- Sarkadi, D. K., & D. (2017). *Evaluasi Pembelajaran.*
- Siska, Y. (2018). *Pembelajaran IPS Di SD/MI.*
- Srianingsih, N. (2006). *Pembelajaran Matematika Terpadu Bandung.*
- Suardi, S. (2019). *Pengaruh Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Pada PT Bank Mandiri, Tbk Kantor Cabang Pontianak.*
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.*
- Sulfikar, S, Takdir, T. & Sardiyannah, S. (2022). *Pemanfaatan Kartun Spongebob Berbahasa Arab dalam Meningkatkan Maharah Kalam Mahasiswa. NASKHI Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab.*

- Supriwidayanti, S. (2019). *Efektivitas Permainan Ular Tangga Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata.*
- Sutjipto, C. K. dan B. (2011). *Media Pembelajaran Manual Dan Digital.*
- Syahrum, S., & Salim, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif.*
- Syahrum, S., & Salim, S. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif.*
- Widana, W., & Lia, P. (2020). *Uji Persyaratan Analisis.*
- Yunus, D. (2018). *Analisis Data Penelitian teori dan Aplikasi Dalam Bidang Perikanan.*

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN I

KISI-KISI INSTRUMENT

1.1 KISI-KISI INSTRUMENT PRE TEST

1.2 KISI-KISI INSTRUMENT POST-TEST

1.1 Kisi-kisi Instrument Pre Test

KISI-KISI INSTRUMENT PRETEST

Satuan Pendidikan : MIS Nurul Falah Tangkulu
 Mata Pelajaran : Bahasa Arab
 Materi Pokok : في الفصل
 Kelas/Semester : V/Genap
 Bentuk Soal : Isian

| KD | Indikator Soal | Jumlah Butir Soal | Skor | | | | |
|--|---|-------------------|------|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 3.1 Mengidentifikasi bunyi huruf, kata, frase, dan kalimat sederhana terkait topik: في الفصل لسان maupun tulisan | 1. Menerjemahkan <i>mufrodhat</i> yang berkaitan dengan في الفصل dalam bahasa indonesia | 5 Soal | | | | | |
| | 2. Menerjemahkan <i>mufrodhat</i> yang berkaitan dengan في الفصل dalam bahasa Arab | 5 Soal | | | | | |

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Amran AR., S.Pd.I., M.Pd. I
 NIDN: 2108068101

Sardiyanah, S.Ag., M.Pd.I
 NIDN: 2111077701

Mengetahui,
 Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

Amran AR., S.Pd. I., M. Pd. I
 NBM: 1230119

KISI-KISI INSTRUMENT POST-TEST

Satuan Pendidikan : MIS Nurul Falah Tangkulu
 Mata Pelajaran : Bahasa Arab
 Materi Pokok : في الفصل
 Kelas/Semester : V/Genap
 Bentuk Soal : Isian

| KD | Indikator Soal | Jumlah Butir Soal | Skor | | | | |
|--|---|-------------------|------|---|---|---|----|
| | | | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 3.1 Mengidentifikasi bunyi huruf, kata, frase, dan kalimat sederhana terkait topik: في الفصل في lisan maupun tulisan | 1. Menerjemahkan <i>mufrodhat</i> yang berkaitan dengan في الفصل dalam bahasa indonesia | 5 Soal | | | | | |
| | 2. Menerjemahkan <i>mufrodhat</i> yang berkaitan dengan في الفصل dalam bahasa Arab | 5 Soal | | | | | |

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Amran AR., S.Pd.I., M.Pd. I

NIDN: 2108068101

Sardiyanah, S.Ag., M.Pd.I

NIDN: 2111077701

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

Amran AR., S.Pd. I., M. Pd. I

NBM: 1230119

LAMPIRAN II

INSTRUMEN PENELITIAN

2.1 SOAL TES PRE-TEST DAN TES POST-TEST

2.2 LEMBAR OBSERVASI

2.1 SOAL PRETEST

Nama :
Kelas :
Hari/Tanggal :

أَجِبْ عَنِ الْأَسْئَلَةِ الْآتِيَةِ!
تَرْجِمُ إِلَى اللُّغَةِ الْإِنْدُونِيسِيَّةِ!

1. فَصَلْ

2. كِتَابُ

3. قَلَمٌ

4. مُمْسَحَةٌ

5. قِرْطَاسٌ

اكتب بالعربية

6. Guru

7. Penggaria

8. Bangku

9. Buku

10. Jendela

SOAL POS TEST

Nama :
Kelas :
Hari/Tanggal :

أَجِبْ عَنِ الْأَسْئَلَةِ الْآتِيَةِ!
تَرْجِمِ إِلَى اللُّغَةِ الْإِنْدُونِيسِيَّةِ!

1. رَبَاطٌ

2. سَبُّورَةٌ

3. قَمِيصٌ

4. كُرْسِيٌّ

5. حَقِيْبَةٌ

اكتب بالعربية

6. Kapur

7. Lemari

8. Sekolah

9. Buku tulis

10. Meja

2.2 FORMAT OBSERVASI

Efektivitas Media Permainan ular tangga dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab peserta didik kelas V MIS Nurul Falah Tangkulu

| No | Hal-hal yang diobservasi | Ya | Tidak |
|-----------------------------|--|----|-------|
| Kegiatan pendahuluan | | | |
| 1. | Pendidik membuka pelajaran dengan salam dan doa | | |
| 2. | Pendidik menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran peserta didik | | |
| 3. | Pendidik menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan dicapai | | |
| Kegiatan inti | | | |
| 1. | Tiap peserta didik melempar dadu | | |
| 2. | Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 5, maka peserta didik harus berjalan 5 kotak pada papan permainan media ular tangga | | |
| 3. | Apabila kotak yang dituju peserta didik terdapat gambar ular dengan posisi turun, maka poin pemain harus mengikuti posisi ular turun | | |

| | | | |
|-------------------------|--|--|--|
| 4. | Pemenang dari pemain ini adalah peserta didik yang terlebih dahulu finish dari permainan ular tangga | | |
| Kegiatan penutup | | | |
| 1. | Pendidik bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar | | |
| 2. | Pendidik menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya | | |
| 3. | Menutup pembelajaran dengan doa dan salam penutup. | | |

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Amran AR., S.Pd.I., M.Pd. I
NIDN: 2108068101

Sardiyanah, S.Ag., M.Pd.I
NIDN: 2111077701

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

Amran AR., S.Pd. I., M. Pd. I
NBM: 1230119

LAMPIRAN 3

HASIL INSTRUMEN PENELITIAN

3.1 HASIL PRE-TEST DAN POST-TEST

3.2 HASIL OBSERVASI

3.1 Hasil Pre Test

| No | Nama | Kelas | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | Jumlah |
|----|----------------------|-------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|--------|
| 1 | Devi Aulia | V | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 20 |
| 2 | Hendriawan | V | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 22 |
| 3 | Hikmatul Haeriyah | V | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 25 |
| 4 | Muh. Fahril | V | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 28 |
| 5 | Febriansyah | V | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 24 |
| 6 | Muhammad Alfaresa | V | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 20 |
| 7 | Muhammad Alif | V | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 20 |
| 8 | Muhayyirah | V | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 25 |
| 9 | Nur' afdkah | V | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 30 |
| 10 | Rahmah Irsi | V | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 23 |
| 11 | Sandi | V | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 13 |
| 12 | Sudarnan | V | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 20 |
| 13 | Ucecahriil | V | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 22 |

LEMBAR PRE TEST

Nama : SUJAR MAN

Kelas : 5

Hari/Tanggal :

أجب عن الأسئلة الآتية!

ترجم إلى اللغة الإثيوبية!

- 2 كراس فصل 1.
- 2 كتاب 2.
- 2 قلم 3.
- 2 ممسحة 4.
- 2 فزطاس 5.
- 2 كتب بالعربية
- 2 VSTAFJA Guru .6
- 2 MISTAFU.N Penggaria .7
- 2 MAKADU Bangku .8
- 2 KAFABUN Buku .9
- 2 Abmrru Jendela .10

20

LEMBAR PRE TEST

Nama : Nur Afifah

Kelas : V

Hari/Tanggal : ~~Sabtu~~ Sabtu

أجب عن الأسئلة الآتية!

ترجم إلى اللغة الإندونيسية!

3 كاتوس .1 فصل

3 كتاب .2 كتاب

3 قلم .3 قلم

3 ممتحة .4 ممتحة

تارتاس .5 تارتاس

اكتب بالعربية kartos

3 أشهاد .6 Guru

3 منظره .7 Penggaria

3 مقعر .8 Bangku

3 كتاب .9 Buku

3 نافذة .10 Jendela

30

Hasil Pos Test

| No | Nama | Kelas | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | Jumlah |
|----|-------------------|-------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|--------|
| 1 | Dewi Aulia | V | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 100 |
| 2 | Hendriawan | V | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 81 |
| 3 | Hikmatul Haeriyah | V | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 100 |
| 4 | Muh. Fahril | V | 8 | 9 | 9 | 9 | 8 | 9 | 9 | 8 | 9 | 9 | 87 |
| 5 | Febriansyah | V | 10 | 9 | 9 | 9 | 10 | 9 | 9 | 10 | 10 | 9 | 94 |
| 6 | Muhammad Alfaresa | V | 10 | 9 | 9 | 9 | 10 | 9 | 9 | 10 | 9 | 9 | 93 |
| 7 | Muhammad Ahif | V | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 90 |
| 8 | Muhayyirah | V | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 100 |
| 9 | Nur'afkiah | V | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 9 | 10 | 99 |
| 10 | Rahmah Irsi | V | 8 | 9 | 9 | 9 | 8 | 9 | 9 | 8 | 9 | 9 | 87 |
| 11 | Sandi | V | 10 | 10 | 9 | 9 | 10 | 10 | 10 | 10 | 9 | 10 | 97 |
| 12 | Sudarman | V | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 90 |
| 13 | Uccahril | V | 10 | 9 | 9 | 9 | 10 | 9 | 9 | 10 | 9 | 9 | 93 |

LEMBAR POST TEST

Nama : HENDRI ANAN
Kelas :
Hari/Tanggal :

أجب عن الأسئلة الآتية

ترجم إلى اللغة الإنكليزية!

- ⊗ 1. رباط DAS
- ⊗ 2. منبورة PAPAKUL
- ⊗ 3. قميص KEMIS
- ⊗ 4. كرسى BUKU TULIS
- ⊗ 5. حقيبة TAS

اكتب بالعربية

- ⊗ 6. كبريت كَابُر
- ⊗ 7. خزانة لَمَارِي
- ⊗ 8. مدرسة مَدْرَسَة
- ⊗ 9. كتاب BUKU TULIS
- ⊗ 10. طاولة مِجَا

81

LEMBAR POST TEST

Nama : Muhayyira
Kelas : V
Hari/Tanggal : Sabtu / 27

أجب عن الأسئلة الآتية!

ترجم إلى اللغة الإندونيسية!

- 10 رباط Dast 1.
- 10 ستورة Papanulis 2.
- 10 قميص Kameja 3.
- 10 كرسي Kursi 4.
- 10 حقيبة Tas 5.

اكتب بالعربية

- 10 طبا نبيير Kapur 6.
- 10 شراية Lemari 7.
- 10 سورسه Sekolah 8.
- 10 كتبه Buku tulis 9.
- 10 مكتبه Meja 10.

100

3.2 HASIL OBSERVASI

Efektivitas Media Permainan ular tangga dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab peserta didik kelas V MIS Nurul Falah Tangkulu

| No | Hal-hal yang diobservasi | Ya | Tidak |
|-----------------------------|--|----|-------|
| Kegiatan pendahuluan | | | |
| 1. | Pendidik membuka pelajaran dengan salam dan doa | √ | |
| 2. | Pendidik menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran peserta didik | √ | |
| 3. | Pendidik menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan dicapai | √ | |
| Kegiatan inti | | | |
| 1. | Tiap peserta didik melempar dadu | √ | |
| 2. | Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 5, maka peserta didik harus berjalan 5 kotak pada papan permainan media ular tangga | √ | |
| 3. | Apabila kotak yang dituju peserta didik terdapat gambar ular dengan posisi turun, maka poin pemain harus mengikuti posisi | √ | |

| | | | |
|-------------------------|--|---|--|
| | ular turun | | |
| 4. | Pemenang dari pemain ini adalah peserta didik yang terlebih dahulu finish dari permainan ular tangga | √ | |
| Kegiatan penutup | | | |
| 1. | Pendidik bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar | √ | |
| 2. | Pendidik menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya | √ | |
| 3. | Menutup pembelajaran dengan doa dan salam penutup. | √ | |

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Amran AR., S.Pd.I., M.Pd. I
NIDN: 2108068101

Sardiyanah, S.Ag., M.Pd.I
NIDN: 2111077701

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

Amran AR., S.Pd. I., M. Pd. I
NBM: 1230119

LAMPIRAN 4
DISTRIBUSI R_{TABEL}
4.1 DISTRIBUSI NILAI r_{tabel}

**DISTRIBUSI NILAI R_{Tabel}
Signifikan 5% dan 1%**

| N (df) | <i>The Level Of Significance</i> | |
|-----------|----------------------------------|-------|
| | 5% | 1% |
| 3 | 0.997 | 0.999 |
| 4 | 0.950 | 0.990 |
| 5 | 0.878 | 0.959 |
| 6 | 0.811 | 0.917 |
| 7 | 0.754 | 0.874 |
| 8 | 0.707 | 0.834 |
| 9 | 0.666 | 0.798 |
| 10 | 0.632 | 0.765 |
| 11 | 0.602 | 0.735 |
| 12 | 0.567 | 0.708 |
| 13 | 0.553 | 0.684 |
| 14 | 0.532 | 0.661 |
| 15 | 0.514 | 0.641 |
| 16 | 0.497 | 0.623 |
| 17 | 0.482 | 0.606 |
| 18 | 0.468 | 0.590 |
| 19 | 0.456 | 0.575 |
| 20 | 0.444 | 0.561 |
| 21 | 0.433 | 0.549 |
| 22 | 0.432 | 0.532 |

LAMPIRAN 5

5.1 HASIL UJI VALIDITAS PRETES-POSTTES

5.2 HASIL UJI RELIBILITAS PRETES-POSTTEST

5.3 HASIL UJI NORMALITAS

5.4 HASIL UJI DESKRIPTIF

5.5 HASIL UJI PAIRED SAMPLE T-TEST

| | | | | | | | | | | | | |
|-----|---------------------|-------|------|------|------|-------|------|-------|------|------|------|------|
| | Sig. (2-tailed) | .606 | .139 | .242 | .282 | .606 | .242 | | .005 | .000 | .000 | .002 |
| | N | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | | 13 | 13 | 13 | 13 |
| x8 | Pearson Correlation | .272 | .053 | .297 | .212 | .272 | .094 | .723 | 1 | .666 | .723 | .623 |
| | Sig. (2-tailed) | .368 | .863 | .324 | .487 | .368 | .761 | .005 | | .013 | .005 | .023 |
| | N | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 |
| x9 | Pearson Correlation | .000 | .260 | .229 | .222 | .000 | .458 | .901 | .666 | 1 | .901 | .678 |
| | Sig. (2-tailed) | 1,000 | .391 | .452 | .466 | 1,000 | .116 | .000 | .013 | | .000 | .011 |
| | N | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 |
| x10 | Pearson Correlation | .158 | .433 | .349 | .323 | .158 | .349 | 1,000 | .723 | .901 | 1 | .781 |
| | Sig. (2-tailed) | .606 | .139 | .242 | .282 | .606 | .242 | .000 | .005 | .000 | | .002 |
| | N | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 |
| TO | Pearson Correlation | .646 | .780 | .781 | .713 | .646 | .667 | .781 | .623 | .678 | .781 | 1 |
| TA | | | | | | | | | | | | |
| L | Sig. (2-tailed) | .017 | .002 | .002 | .006 | .017 | .015 | .002 | .023 | .011 | .002 | |
| | N | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 |

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|---------------------|---------------------|---------------------|--------------------|-------------------|---------------------|--------------------|
| x6 | Pearson Correlation | .678 [*] | 1,00 | .899 ^{**} | .899 ^{**} | .678 [*] | 1 | 1,000 ^{**} | .678 [*] | .487 | 1,000 ^{**} | .932 ^{**} |
| | Sig. (2-tailed) | .011 | .000 | .000 | .000 | .011 | | .000 | .011 | .092 | .000 | .000 |
| | N | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 |
| | Pearson Correlation | .678 [*] | 1,00 | .899 ^{**} | .899 ^{**} | .678 [*] | 1,000 ^{**} | 1 | .678 [*] | .487 | 1,000 ^{**} | .932 ^{**} |
| | Sig. (2-tailed) | .011 | .000 | .000 | .000 | .011 | .000 | | .011 | .092 | .000 | .000 |
| | N | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 |
| x8 | Pearson Correlation | 1,00 | .678 [*] | .616 [*] | .616 [*] | 1,000 ^{**} | .678 [*] | .678 [*] | 1 | .491 | .678 [*] | .880 ^{**} |
| | Sig. (2-tailed) | .000 | .011 | .025 | .025 | .000 | .011 | .011 | | .088 | .011 | .000 |
| | N | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 |
| | Pearson Correlation | .491 | .487 | .601 [*] | .601 [*] | .491 | .487 | .487 | .481 | 1 | .487 | .617 [*] |
| | Sig. (2-tailed) | .088 | .092 | .030 | .030 | .088 | .092 | .092 | .088 | | .092 | .025 |
| | N | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 |
| x10 | Pearson Correlation | .678 [*] | 1,00 | .899 ^{**} | .899 ^{**} | .678 [*] | 1,000 ^{**} | 1,000 ^{**} | .678 [*] | .487 | 1 | .932 ^{**} |
| | Sig. (2-tailed) | .011 | .000 | .000 | .000 | .011 | .000 | .000 | .011 | .092 | | .000 |
| | N | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 |
| | Pearson Correlation | .880 ^{**} | .932 ^{**} | .892 ^{**} | .892 ^{**} | .880 ^{**} | .932 ^{**} | .932 ^{**} | .880 ^{**} | .617 [*] | .932 ^{**} | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | .000 | .000 | .000 | .000 | .000 | .000 | .000 | .000 | .025 | .000 | .000 |
| | N | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 |
| L | Pearson Correlation | .880 ^{**} | .932 ^{**} | .892 ^{**} | .892 ^{**} | .880 ^{**} | .932 ^{**} | .932 ^{**} | .880 ^{**} | .617 [*] | .932 ^{**} | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | .000 | .000 | .000 | .000 | .000 | .000 | .000 | .000 | .025 | .000 | .000 |
| | N | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 |
| | Pearson Correlation | .880 ^{**} | .932 ^{**} | .892 ^{**} | .892 ^{**} | .880 ^{**} | .932 ^{**} | .932 ^{**} | .880 ^{**} | .617 [*] | .932 ^{**} | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | .000 | .000 | .000 | .000 | .000 | .000 | .000 | .000 | .025 | .000 | .000 |
| | N | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 |
| * Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed). | | | | | | | | | | | | |
| ** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed). | | | | | | | | | | | | |

5.2 HASIL UJI RELIABILITAS PRE-TEST

| Case Processing Summary | | | |
|---|-----------------------|----|-------|
| | | N | % |
| Cases | Valid | 13 | 100,0 |
| | Excluded ^a | 0 | ,0 |
| | Total | 13 | 100,0 |
| a. Listwise deletion based on all variables in the procedure. | | | |

| Reliability Statistics | |
|-------------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| ,889 | 10 |
| | |

HASIL UJI RELIBILITAS POS-TEST

| Case Processing Summary | | | |
|---|-----------------------|----|-------|
| | | N | % |
| Cases | Valid | 13 | 100,0 |
| | Excluded ^a | 0 | ,0 |
| | Total | 13 | 100,0 |
| a. Listwise deletion based on all variables in the procedure. | | | |

| Reliability Statistics | |
|-------------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| ,963 | 10 |

5.3 HASIL UJI NORMALITAS PRETEST DAN POSTTEST

| Case Processing Summary | | | | | | |
|--------------------------------|-------|---------|---------|---------|-------|---------|
| | Cases | | | | | |
| | Valid | | Missing | | Total | |
| | N | Percent | N | Percent | N | Percent |
| Sebelum | 13 | 100,0% | 0 | 0,0% | 13 | 100,0% |
| Sesudah | 13 | 100,0% | 0 | 0,0% | 13 | 100,0% |

| Descriptives | | | | |
|---------------------|----------------------------------|-------------|-----------|------------|
| | | | Statistic | Std. Error |
| Sebelum | Mean | | 22,46 | 1,180 |
| | 95% Confidence Interval for Mean | Lower Bound | 19,89 | |
| | | Upper Bound | 25,03 | |
| | 5% Trimmed Mean | | 22,57 | |
| | Median | | 22,00 | |
| | Variance | | 18,103 | |
| | Std. Deviation | | 4,255 | |
| | Minimum | | 13 | |
| | Maximum | | 30 | |
| | Range | | 17 | |
| | Interquartile Range | | 5 | |

| | | | | |
|---------|----------------------------------|-------------|--------|-------|
| | Skewness | | -,348 | ,616 |
| | Kurtosis | | 1,298 | 1,191 |
| Sesudah | Mean | | 93,15 | 1,667 |
| | 95% Confidence Interval for Mean | Lower Bound | 89,52 | |
| | | Upper Bound | 96,79 | |
| | 5% Trimmed Mean | | 93,45 | |
| | Median | | 93,00 | |
| | Variance | | 36,141 | |
| | Std. Deviation | | 6,012 | |
| | Minimum | | 81 | |
| | Maximum | | 100 | |
| | Range | | 19 | |
| | Interquartile Range | | 11 | |
| | Skewness | | -,501 | ,616 |
| | Kurtosis | | -,458 | 1,191 |

| Tests of Normality | | | | | | |
|--------------------|---------------------------------|----|-------------------|--------------|----|------|
| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | Df | Sig. |
| Sebelum | ,205 | 13 | ,141 | ,944 | 13 | ,516 |
| Sesudah | ,142 | 13 | ,200 [*] | ,922 | 13 | ,268 |

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

5.4 HASIL UJI DESKRIPTIF PRETEST DAN POSTTEST

| Descriptive Statistics | | | | | |
|------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
| Sebelum | 13 | 13 | 30 | 22,46 | 4,255 |
| Sesudah | 13 | 81 | 100 | 93,15 | 6,012 |
| Valid N (listwise) | 13 | | | | |

5.5 HASIL UJI PAIRED SAMPEL T-TEST PRETEST DAN POSTTEST

| Paired Samples Statistics | | | | | |
|---------------------------|---------|-------|----|----------------|-----------------|
| | | Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Pair 1 | Sebelum | 22,46 | 13 | 4,255 | 1,180 |
| | Sesudah | 93,15 | 13 | 6,012 | 1,667 |

| Paired Samples Correlations | | | | |
|-----------------------------|-------------------|----|-------------|------|
| | | N | Correlation | Sig. |
| Pair 1 | Sebelum & Sesudah | 13 | ,036 | ,907 |

| Paired Samples Test | | | | | | | | | |
|---------------------|-------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|---------|---------|----|-----------------|
| | | Paired Differences | | | | | T | df | Sig. (2-tailed) |
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 | Sebelum - Sesudah | -70,692 | 7,239 | 2,008 | -75,067 | -66,318 | -35,212 | 12 | ,000 |

LAMPIRAN 6
6.1 DOKUMENTASI KEGIATAN

6.1 DOKUMENTASI KEGIATAN







LAMPIRAN 7

7.1 SK PEMBIMBING PENELITIAN

7.2 SURAT PERMOHONAN IZIN PENELITIAN

7.3 SURAT KETERANGAN TELAH PENELITIAN



**INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Kampus : Jl. Sultan Hassanudin No. 20 Kab. Sinjai, Tlp. 082291930870, Kode Pos 92612

Email : filkdaim@gmail.com

Website : <http://www.iainmsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 1088/SK/BAN-PT/Akred/PT/11/2020



**SURAT KEPUTUSAN
NOMOR: 1055.D1/III.3.AU/F/KEP/2022**

**TENTANG
DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A. 2022/2023**

**DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI**

- Menimbang** : 1. Bahwa untuk penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2022/2023, maka dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan.
2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang di amanahkan kepadanya.
- Mengingat** : a. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah.
b. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.
c. Undang-Undang R.I No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
d. Keputusan Menteri Agama R.I No. 6722 Tahun 2015, tentang perubahan nama STAI Muhammadiyah Sinjai menjadi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
e. Surat Keputusan Rektor IAIM Nomor : 216/I.3.AU/D/KEP/2016 tentang Pendirian Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
f. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/1.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah.
g. Statuta Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- Memperhatikan** : 1. Kalender Akademik Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2022/2023.
2. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai nomor: 305.R/III.3.AU/F/KEP/2022 tanggal 15 Oktober 2022 tentang nama-nama Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tahun akademik 2022/2023.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.
Pertama : Mengangkat dan menetapkan saudara(i) :

| Pembimbing I | Pembimbing II |
|-----------------------------|-----------------------------|
| Amran AR., S.Pd.I., M.Pd.I. | Sardiyannah, S.Ag., M.Pd.I. |

untuk penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : HERNIAMA

NIM : 190105011

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Judul Skripsi : Efektivitas Metode Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VI MIS Darul Falah Tangkulu



INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Kampus : Jl. Sultan Hasanuddin No. 20 Kab. Sinjai, Tlp. 082291930870, Kode Pos 92612

Email : fikaiim@gmail.com

Website : <http://www.iainsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 1089/SK/BAN-PT/Akred/PT/XII/2020



- Kedua : Hal-hal yang menyangkut pendapatan/nafkah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- Ketiga : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Keempat : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Sinjai
Pada Tanggal : 25 Oktober 2022 M
: 29 Rabiul Awal 1444 H

Dekan,

Takdir, S. Pd.L., M.Pd.L.
NBM: 1213495

Tembusan Disampaikan Kepada Yang Terhormat:

1. BPH IAIM Sinjai
2. Rektor IAIM Sinjai
3. Ketua Program Studi PAI, PGMI, PBA, TBI & TM IAIM Sinjai



Nomor : 086.D1/III.3.AU/F/2023

Lamp : Satu Rangkap

Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Sinjai 09 Zulkaidah 1444 H

29 Mei 2023M

Kepada Yang Terhormat

Kepala Sekolah MIS Nurul Falah Tangkulu

Di -

Sinjai

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S-1), dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Herniama

NIM : 190105011

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab (PBA)

Semester : VIII (Delapan)

Akan melaksanakan penelitian dengan judul:

“ Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MIS Nurul Falah Tangkulu”.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di **MIS Nurul Falah Tangkulu Kab. Sinjai**

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Dr. F. Adir, M.Pd.I
NPM: 1213495

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Rektor UIAD Sinjai
2. Kepala Kementerian Agama Kab. Sinjai



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
MADRASAH IBTIDAIYAH NURUL FALAH TANGKULU
KABUPATEN SINJAI**

Alamat: Jl. Pendidikan Tangkulu Desa Pattongko Kec. Sinjai Tengah, Kab. Sinjai
Email : nurulfalahukl@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : B.016/ML.21.19.09/PP.00/06/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala MIS Nurul Falah Tangkulu menerangkan bahwa:

Nama : Herniama
NIM : 190105011
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai

Benar telah melakukan penelitian di MIS Nurul Falah Tangkulu dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul " Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Kosa kata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MIS Nurul Falah Tangkulu"

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 26 Juni 2023

Mengetahui,
Kepala Madrasah

Muhammad Asdar, S.Pd.I
NIP. 197003112000031002



LAMPIRAN 8
8.1 BIODATA PENULIS

8.1 BIODATA PENULIS

BIODATA PENULIS

Nama : Herniama
NIM : 190105011
Tempat/Tgl Lahir : 16 September 2003
Alamat : Dusun Bulu Lohe, Desa Bonto, Kec.
Sinjai Tengah
Pengalaman : 1. Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah
(IMM)
Organisasi 2. Pengurus Himpunan Mahasiswa
Pendidikan Bahasa Arab
(HIMDIBA), Tahun 2020-2021
3. Pengurus Gerakan Kepanduan
Hizbul Wathan (GKHW) IAI
Muhammadiyah Sinjai, Tahun 2020-
2021

Riwayat :
Pendidikan
1) SD/MI : SD Negeri 146 Kessi Tamat Tahun
2013
2) SLTP/MTS : MTs. Negeri Sinjai Tengah Tamat
Tahun 2016
3) SMU/MA : UPT SMA Negeri 13 Sinjai Tengah
Tamat Tahun 2019
4) D1/D2 : Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai
Tamat Tahun 2023

Handphone : 08875815141/085236685705
Email : herniama001@gmail.com
Nama Orang Tua : Jarre (Ayah)
Nurmin (Ibu)

PAPER NAME

HERNIAMA 190105011

WORD COUNT

5911 Words

CHARACTER COUNT

39443 Characters

PAGE COUNT

33 Pages

FILE SIZE

451.8KB

SUBMISSION DATE

Mar 18, 2024 10:22 AM GMT+7

REPORT DATE

Mar 18, 2024 10:22 AM GMT+7



- 23% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 22% Internet database
- 9% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 15% Submitted Works database

