

**EFEKTIVITAS PERMAINAN MONOPOLI DALAM
PENGUASAAN MUFRODAT PADA SISWA
KELAS VIII MTs. DARUL HIKMAH
LENGGO-LENGGO**



SKRIPSI

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

Oleh:

FITRIANI

NIM. 200105007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB (PBA)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN (UIAD)
KABUPATEN SINJAI
TAHUN 2024**

**EFEKTIVITAS PERMAINAN MONOPOLI DALAM
PENGUASAAN MUFRODAT PADA SISWA
KELAS VIII MTs. DARUL HIKMAH
LENGGO-LENGGO**



SKRIPSI

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

Oleh:

FITRIANI

NIM: 200105007

Pembimbing:

1. Dr. Firdaus, M.Ag.
2. Dr. A. Taufiq Nur, M.Pd.I.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB (PBA)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN (UIAD)
KABUPATEN SINJAI
TAHUN 2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : FITRIANI

NIM : 200105007

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 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 di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 29 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,

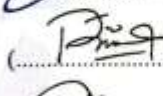


Fitriani
NIM. 200105007

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul Efektivitas Permainan Monopoli Dalam Penguasaan Mufradat Pada siswa kelas VIII MTs Darul Hikmah Lenggo- Lenggo, yang ditulis oleh Fitriani Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 200105007, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai, yang dimunaqasyahkan pada hari Sabtu tanggal 10 Agustus 2024 M bertepatan dengan 5 Safar 1446 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dewan Penguji

Dr. Suriati, M.Sos.I.	Ketua	(..... )
Dr. Jamaluddin, M.Pd.I.	Sekretaris	(..... )
Dr. Rahmatullah, M.A.	Penguji I	(..... )
Nurul Islamiah, S.Pd.I., M.Pd.	Penguji II	(..... )
Dr. Firdaus., M.Ag.	Pembimbing I	(..... )
Dr. A.Taufiq Nur, M.Pd.I.	Pembimbing II	(..... )

Mengetahui:

Dekan ETIK UIAD,


Dr. Tukdir, M.Pd.I.
NBM 1213495

ABSTRAK

Fitriani, *Efektivitas Permainan Monopoli Dalam Penguasaan Mufrodad Pada Siswa Kelas VIII Mts. Darul Hikmah Lenggo-Lenggo*. Skripsi. Sinjai: Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan monopoli efektif dalam penguasaan mufrodad pada materi *الساعة* siswa kelas VIII MTs. Darul Hikmah Lenggo-Lenggo.

Jenis penelitian ini adalah pre-eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest* dengan pendekatan kuantitatif. Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa MTs. Darul hikmah lenggo-lenggo yang berjumlah 53 siswa, dengan sampel penelitian yaitu kelas VIII dengan jumlah 23 siswa diperoleh dengan menggunakan teknik *sampling purposive*. Teknik pengumpulan data yaitu tes dan observasi. Adapun analisis data yang digunakan berupa uji deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian berdasarkan *pretest* dan *posttest* yang telah dibagikan kepada siswa diperoleh bahwa skor penguasaan mufrodad siswa pada materi *الساعة* mengalami peningkatan dari *pretest* ke *posttest*, dengan rata-rata yang meningkat dari 50,4 menjadi 71,2 dan nilai minimum dan maksimum pun mengalami peningkatan, yaitu dari 20 ke 60 untuk nilai minimum dan nilai maximum dari 80 ke 100. Jika dilihat pada skor gain ternormalisasi pada kategori rendah hanya 1 siswa, sedang ada 17 siswa dan pada kategori tinggi ada 5 siswa. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat 17 siswa ada pada kategori sedang dan 5 pada kategori tinggi dari data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas penguasaan mufrodad siswa mengalami peningkatan. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak sedangkan H_a diterima. Berdasarkan hal tersebut, maka Penggunaan media Permainan Monopoli efektif terhadap mufrodad siswa kelas VIII MTs Darul Hikmah Lenggo-lenggo.

Kata Kunci: Efektivitas, Permainan Monopoli, Penguasaan Mufrodad

ABSTRACT

Fitriani. *The Effectiveness of the Monopoly Game in Vocabulary Mastery for Eighth-Grade Students of MTs. Darul Hikmah Lenggong-Lenggong.* Thesis. Sinjai: Arabic Language Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Ahmad Dahlan Islamic University, Sinjai, 2024.

This study aims to determine the effectiveness of the Monopoly game in enhancing vocabulary mastery among eighth-grade students of MTs. Darul Hikmah Lenggong-Lenggong.

Employing a quantitative approach, the research applied a pre-experimental design using a one-group pretest-posttest model. The population consisted of all 53 students of the school, while the sample included 23 eighth-grade students selected through purposive sampling. Data were collected through tests and observations, and analyzed using descriptive statistics, normality and homogeneity tests, as well as hypothesis testing through paired sample t-tests.

The results revealed a significant improvement in students' vocabulary mastery, particularly in Arabic materials related to Islamic teachings. The average score increased from 50.4 (pretest) to 71.2 (posttest), with both minimum and maximum scores rising from 20 to 60 and from 80 to 100, respectively. The normalized gain analysis showed that one student fell into the low category, 17 students into the medium category, and 5 students into the high category, indicating that the majority experienced moderate to high improvement. Furthermore, the results of the paired sample t-test revealed a significance value below 0.05, leading to the rejection of the null hypothesis (H_0) and acceptance of the alternative hypothesis (H_a). These findings confirm that the use of the Monopoly game is effective in improving the vocabulary mastery of eighth-grade students at MTs. Darul Hikmah Lenggong-Lenggong.

Keywords: Effectiveness, Monopoly Game, Vocabulary Mastery



مستخلص البحث

فطرياني، فعالية ألعاب المونوبولي في إتقان المفردات لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة المتوسطة دار الحكمة لنغو-لنغو. البحث. سنجاكي: قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة أحمد دحلان الإسلامية، سنجاكي، ٢٠٢٤.

هدف هذا البحث إلى تحديد ألعاب المونوبولي فعالة في إتقان المفردات في مادة الساعة لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة المتوسطة دار الحكمة لنغو-لنغو.

استخدم هذا البحث تصميمًا تجريبيًا مسبقًا بمجموعة واحدة من الاختبارات القبلي والبعدي باستخدام نصح كمي. بلغ مجتمع الدراسة ٥٣ طالبًا من مدارس دار الحكمة لنغو-لنغو. وتألفت عينة البحث من ٢٣ طالبًا من الصف الثامن تم اختيارهم باستخدام أسلوب أخذ العينات القصدي. وشملت أساليب جمع البيانات الاختبارات والملاحظات. استخدم تحليل البيانات الاختبارات الوصفية واختبارات التوزيع الطبيعي واختبارات التجانس واختبار الفرضيات باستخدام اختبارات t للعينات المقترنة.

أظهرت نتائج البحث، المستندة إلى الاختبار القبلي والبعدي الموزع على الطلاب، أن درجات إتقان الطلاب للمفردات في موضوع التعاليم الإسلامية (اللغة العربية) قد زادت من الاختبار القبلي إلى الاختبار البعدي، مع زيادة المتوسط من ٥٠.٤ إلى ٧١.٢. كما زادت كل من الدرجات الدنيا والعليا، من ٢٠ إلى ٦٠ للدرجة الدنيا ومن ٨٠ إلى ١٠٠ للدرجة القصوى. أظهرت درجات الكسب المعيارية أن طالبًا واحدًا فقط كان في الفئة المنخفضة، و١٧ طالبًا في الفئة المتوسطة، و٥ طلاب في الفئة العالية. لذلك، يمكن الاستنتاج أن ١٧ طالبًا كانوا في الفئة المتوسطة و٥ في الفئة العالية. تشير البيانات إلى أن إتقان غالبية الطلاب للمفردات قد تحسن. أظهرت نتائج اختبار الفرضيات باستخدام اختبار t للعينات المقترنة قيمة دلالة أقل من ٠.٠٠٥. لذلك، يمكن الاستنتاج أن H_0 مرفوضة و H_a مقبولة. بناءً على ذلك، يُعد استخدام وسائل لعبة المونوبولي فعالاً في إتقان المفردات لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة المتوسطة دار الحكمة لنغو-لنغو.

الكلمات الأساسية: الفعالية، لعبة المونوبولي، إتقان المفردات

KATA PENGANTAR

الرد يم الرحمن الله ب سم
سَيِّدَنَا وَالْمُرْسَلِينَ الْأَنْبِيَاءِ أَشْرَفَ عَلَى وَالسَّلَامُ الصَّلَاةُ وَالْعَلَمِينَ رَبِّ الْحَمْدُ لِلَّهِ
أَمَّا بَعْدُ أَجْمَعِينَ وَأَصْحَابِهِ آلِهِ عَلَى وَ مُحَمَّدٌ

Ucapan terima kasih yang tulus peneliti haturkan kepada seluruh pihak yang telah mengulurkan bantuan, baik berupa bimbingan maupun motivasi selama menempuh masa studi. Sebagai bentuk apresiasi, rasa terima kasih ini peneliti tujukan secara khusus kepada:

1. Ungkapan terima kasih dan penghargaan peneliti haturkan dengan penuh kerendahan hati dan rasa hormat kepada kedua orang tua tercinta, terkasih dan tersayang kepada bapak Askar dan ibu Norma atas segala bentuk pengorbanannya yang tak akan pernah peneliti lupakan atas jasa-jasa mulia mereka. Serta doa, nasehat, petunjuk, dan cinta kasihnya dalam mengiringi setiap langkah peneliti.
2. Ungkapan terima kasih kepada manusia yang sudah saya anggap menjadi guru dalam kehidupan saya karena sampai saat ini masih menjadi cahaya bagi peneliti menunjukkan jalan serta arah yang baik bagi peneliti kedepannya.
3. Ungkapan terima kasih untuk seseorang laki-laki yang menemani dari sebelum penulisan judul, hingga sampai pada titik penyelesaian skripsi ini karena sudah menemani setiap langkah peneliti dan sudah menjadi support untuk peneliti hingga bisa sampai pada titik ini.
4. Jabatan Wakil Rektor I, II, dan III merupakan bagian dari jajaran pimpinan yang ada di Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai.
5. Dr. Suriati, M.Sos.I., selaku pemimpin Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai, memegang posisi sebagai Rektor di universitas tersebut.
6. Dr. Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan, Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai.

7. Penulisan ini dibimbing oleh Dr. Firdaus, M.Ag. selaku Pembimbing I dan Dr. A. Taufik Nur, M.Pd.I. selaku Pembimbing II.
8. Dr. Amran AR., M.Pd.I. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab.
9. Dr. A. Taufiq Nur, M.Pd.I. Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Arab.
10. Segala proses akademik telah dibantu kelancarannya oleh segenap sivitas, baik pegawai maupun jajaran pimpinan di lingkungan UIAD Sinjai."
11. Pihak pengelola Perpustakaan Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai, yang terdiri dari kepala dan para stafnya.
12. Kepala madrasah, pembina pondok, guru-guru serta para santri pondok pesantren Darul Hikmah Lenggo-lenggo Sinjai, yang telah membantu kelancaran selama penelitian.
13. Dukungan moral yang tiada henti telah diberikan oleh rekan-rekan Mahasiswa PBA Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai serta berbagai pihak lainnya yang tidak mungkin disebutkan satu per satu, sehingga peneliti berhasil mencapai tahap ini.
14. Teman seposko KKN-P atas nama Nurazizah Rahmah (TM) dan Khusnul Khatimah (PAI) karena sudah mau menemani perjalanan peneliti dalam penyusunan skripsi sampai selesai.

Teriring doa semoga amal kebaikan atas apa yang telah dilakukan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang sesuai dengan apa yang telah diberikan dari Allah Swt., dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin

Sinjai, 29 Juni 2024



Fitriani

NIM. 200105007

DAFTAR ISI

SAMPUL

HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	i
A. Latar Belakang Masalah.....	i
B. Rumusan Masalah.....	iv
C. Tujuan Penelitian	iv
D. Manfaat penelitian.....	5
BAB II KAJIAN TEORI	vi
A. Kajian Pustaka	vi
1. Tinjauan tentang Efektivitas	vi
2. Tinjauan tentang Permainan Monopoli.....	vii
3. Tinjauan Penguasaan Mufrodat	xviii
B. Hasil Penelitian Relevan	xix
C. Hipotesis	xxi
BAB III METODE PENELITIAN	xxii
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	xxii
B. Prosedur Penelitian.....	23
C. Definisi Variabel.....	23

D. Tempat dan Waktu Penelitian	25
E. Populasi dan Sampel Penelitian	25
F. Teknik Pengumpulan Data.....	xxvii
G. Instrumen Penelitian	xxvii
H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	xxviii
I. Teknik Analisis Data.....	xxix
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	xxxii
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	xxxii
B. Hasil Penelitian	xxxvi
C. Pembahasan penelitian.....	xliv
BAB V PENUTUP.....	xlvii
A. Kesimpulan	xlvii
B. Saran	xlvii
DAFTAR PUSTAKA.....	48
LAMPIRAN.....	51

DAFTAR TABEL

TABEL 3. 1 DESAIN PENELITIAN.....	21
TABEL 3. 2 JUMLAH SISWA KESELURUHAN.....	24
TABEL 3. 3 KRITERIA NILAI N-GAIN.....	28
tabel 4.1 Hasil Hitung Uji Validitas Tes Penguasaan Mufrodat	34
TABEL 4. 2 HASIL UJI RELIABILITAS LEMBAR SOAL	35
TABEL 4. 3 DESKRIPTIF SKOR PENGUASAAN MUFRODAT PADA SISWA.....	36
TABEL 4. 4 DISTRIBUSI FREKUENSI DAN PERSENTASE SKOR	36
TABEL 4. 5 STATISTIKA SKOR GAIN TERNORMALISASI	38
TABEL 4. 6 KLASIFIKASI GAIN TERNORMALISASI.....	38
TABEL 4. 7 HASIL ANALISIS UJI NORMALITAS	39
TABEL 4. 8 HASIL ANALISIS UJI HOMOGENITAS.....	40
TABEL 4. 9 DATA HASIL UJI <i>PAIRED SAMPLE T-TEST</i>	41

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2. 1 PAPAN PERMAINAN MONOPOLI MUFRODAT	XVI
GAMBAR 2. 2 PION PERMAINAN MONOPOLI MUFRODAT	XVI
GAMBAR 2. 3 DADU PERMAINAN MONOPOLI MUFRODAT	XVII
GAMBAR 2. 4 KERTAS UNDIAN PERMAINAN MONOPOLI MUFRODAT	XVII
GAMBAR 2. 5 KERTAS PERTANYANAN PERMAINAN MONOPOLI MUFRODAT	XVIII
Gambar 4. 1 Diagram Batang <i>Pre Test</i> Dan <i>Post Test</i> Penguasaan	37

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. 1 KISI-KISI INSTRUMEN <i>PRE TEST</i>	LIII
LAMPIRAN 1. 2 KISI-KISI INSTRUMEN <i>POST TEST</i>	51
LAMPIRAN 2 1 SOAL <i>Pre Test</i>	lvi
LAMPIRAN 2 2 SOAL <i>POST TEST</i>	LX
LAMPIRAN 2 3 LEMBAR OBSERVASI	LXIV
LAMPIRAN 3 1 HASIL PRE TEST DAN POST TEST	62
LAMPIRAN 3 2 HASIL OBSERVASI.....	64
Lampiran 4. 1 Distribusi Nilai r_{Tabel}	lxxii
Lampiran 5. 1 Hasil Uji Validitas Soal Penguasaan Mufrodat Siswa	lxxiv
LAMPIRAN 5. 2 HASIL UJI RELIABILITAS SOAL	LXXV
LAMPIRAN 6. 1 HASIL ANALISIS STATISTIK DESKRIPTIF <i>PRE TEST</i>	LXXIX
LAMPIRAN 6. 2 HASIL ANALISIS STATISTIK DESKRIPTIF <i>POST TEST</i>	LXXIX
Lampiran 7. 1 Hasil Uji Normalitas Tes Penguasaan Mufrodat Siswa	lxxxii
LAMPIRAN 7. 2 HASIL UJI HOMOGENITAS TES PENGUASAAN MUFRODAT SISWALXXXIV	
Lampiran 8. 1 Hasil Uji <i>Paired Sampel T-Test</i> Tes Penguasaan Mufrodat Siswa	
lxxxvi	
LAMPIRAN 10. 4 DOKUMENTASI KEGIATAN.....	81
LAMPIRAN 10. 1 JADWAL PENELITIAN	84
LAMPIRAN 10. 2 SK PEMBIMBING PENELITIAN.....	85
LAMPIRAN 10. 3 SURAT PERMOHONAN IZIN MENELITI	87
LAMPIRAN 10. 4 SURAT KETERANGAN TELAH MENELITI	88
LAMPIRAN 10. 5 SURAT KETERANGAN KEABSAHAN ABSTRAK	89
LAMPIRAN 10. 4 SURAT KETERANGAN HASIL TURNITIN.....	90

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keseimbangan serta kesempurnaan dalam pertumbuhan individu maupun sosial sangat bergantung pada proses pendidikan. Pendidikan melampaui sekadar transfer kemahiran dan ilmu pengetahuan; ia menitikberatkan pada pembentukan karakter serta kesadaran manusia. Melalui mekanisme inilah, sebuah bangsa dapat menurunkan nilai religius, kebudayaan, pemikiran, dan keahlian kepada penerus bangsa demi mewujudkan masa depan negara yang lebih cerah (Nurkholis, 2013).

Imam barnadib (2004:4) berpandangan bahwa pendidikan telah menjadi bagian tak terpisahkan dari sejarah manusia sejak awal kemunculannya. Sebagai fenomena sentral, proses ini menitikberatkan pada bantuan yang diberikan oleh sosok dewasa kepada para siswa dalam mendukung pertumbuhan serta perkembangan mereka menuju fase kedewasaan, manusia melakukan kegiatan pendidikan berdasarkan pengalaman, bukan berdasarkan teori tentang cara terbaik mendidik. Dalam hal ini yang dimaksud dengan pendidikan adalah pendidikan secara umum, yaitu pendidikan yang diselenggarakan oleh masyarakat umum (Wasitohadi, 2014)

Tujuan utama pendidikan adalah untuk meningkatkan kedewasaan dan keahlian seseorang (Said, 2011). Untuk mencapai hal ini, manusia harus dapat tumbuh dan berkembang secara optimal serta memenuhi tanggung jawabnya untuk menjaga dan memperbaiki lingkungan hidup, yang dapat dicapai melalui sistem dan manajemen pendidikan yang tepat (Ariyani & Novianti, 2021).

Tugas pendidikan nasional meliputi pengembangan potensi peserta didik, pencerdasan kehidupan bangsa, pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, serta pengembangan keterampilan untuk mewujudkan apa yang diyakini dan diamanatkannya, yang bertujuan untuk menjangkau orang. Dirinya Tuhan Yang Maha Esa dengan kepribadian yang mulia, masyarakat yang sehat,

berilmu, kompeten, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab (Hartono et al., 2022).

Bahasa bukan hanya bunyi atau sesuatu yang dapat diucapkan akan tetapi juga sebagai elemen kebudayaan yang berasal dari kebutuhan dasar manusia untuk meningkatkan peradabannya (Sakholid Nasution, 2017). Bahasa berkembang seiring perkembangan manusia dan memainkan peran penting dalam kehidupan manusia karena berfungsi sebagai alat komunikasi dan media untuk menyampaikan dan mengungkapkan pikiran seseorang.

Bahasa adalah alat untuk berkomunikasi. Bahasa selalu berubah seiring dengan masyarakat karena hukum perubahan. Ahli bahasa mengatakan bahwa tidak ada bahasa yang benar-benar sempurna di dunia. Akibatnya, bahasa dapat memengaruhi satu atau dua pihak. Meminjam kata-kata dari satu bahasa ke bahasa lain tidak baru. Hal ini disebabkan oleh tiga hal: lokasi, kapasitas, dan permintaan (Pantu, 2014).

Bahasa adalah suatu sistem yang sistematis yang terdiri dari subsistem seperti fonologi, morfologi, sintaksis, dan kosakata. Sistem sistematis juga berarti bahwa bahasa disusun menurut suatu pola yang jelas, tidak sembarangan, atau serampangan (Misbahuddin, 2020).

Bahasa adalah salah satu hal yang sangat penting untuk kehidupan manusia. Karena dengan bahasa manusia dapat berkomunikasi menyampaikan ide, isi pikiran dan gagasan, bahasa itu beragam atau dengan kata lain banyak seperti bahasa Indonesia, bahasa Jepang, bahasa Arab, bahasa isyarat dan masih banyak lagi.

Bahasa dalam kamus bahasa Arab disebut dengan “*اللغة*”, dalam bahasa latin disebut dengan “*lingua*”. Kata yang terakhir diserap oleh beberapa bahasa yang berasal dari bahasa latin, seperti halnya dengan bahasa itali menyebut bahasa dengan “*lingua*”, orang spanyol menyebut bahasa dengan “*lengua*” dan orang Prancis menyebut bahasa dengan “*langue*” dan “*langage*”, sementara itu

orang inggris menyebut bahasa dengan “*language*”, (sebagai kata pungutan dalam bahasa ini dari bahasa prancis) (Sakholid Nasution, 2017).

Eksistensi bahasa Arab sebagai bahasa resmi dunia telah dimulai sejak tahun 1973. Pengakuan ini diperkuat oleh UNESCO lewat ketetapan No. 3190 yang mengukuhkan 18 Desember sebagai Hari Bahasa Arab Internasional setiap tahunnya. Keunggulan bahasa ini terletak pada variasi diksinya yang masif, di mana total kosakatanya mencapai lebih dari 12,3 juta kata (Sakholid Nasution, 2017).

Agar siswa dapat mumpuni dalam empat kompetensi bahasa Arab yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis sangat mendesak bagi mereka untuk memperkaya perbendaharaan kata (mufradat). Keempat aspek tersebut, yang masing-masing dikenal sebagai maharah istima', kalam, qira'ah, dan kitabah, menjadi pondasi utama dalam mempelajari bidang ilmu ini

Permainan monopoli digunakan sebagai media pembelajaran karena siswa pada umumnya sudah familiar dengan permainan tersebut, sehingga tidak hanya membuat kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan menjadi lebih menarik dan suasana santai, tetapi juga memberikan banyak pengetahuan (Suciati et al., 2016). Karna pertimbangan hal tersebut sepertinya permainan monopoli bagus digunakan untuk pelajaran bahasa Arab termasuk pada proses pembelajaran tentang mufrodat.

Jumlah kata yang dikuasai seseorang, termasuk pemahaman terhadap makna dan konteks penggunaannya, disebut sebagai penguasaan mufrodat. Hal ini menjadi unik karena setiap bahasa membawa karakteristik serta sifatnya masing-masing (Hunaidu, 2019).

Penelitian ini berlokasi di MTs Darul Hikmah Lenggol-lenggol khususnya pada kelas VIII, karena memiliki siswa dengan beragam latar belakang dan tingkat kemampuan yang berbeda. Adapun masalah yang di dapatkan yaitu kosakata yang dimiliki oleh siswa masih kurang dan mudah dilupa. Berdasarkan hasil pengamatan langsung yang telah dilakukan peneliti pada saat melaksanakan program magang bahwasannya siswa mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat dengan baik dan tepat dikarenakan kurangnya kosakata yang dimiliki dan adapula kosakata yang

sudah diajarkan akan tetapi siswa lupa (observasi, 07/11/2023). Masalah tersebut terjadi karena pembelajaran yang diberikan tidak kreatif dan inovatif serta *mufrodad* cenderung menggunakan metode menghafal dan jarang mengaplikasikan atau menggunakannya serta tidak mengulang pelajaran mufrodad atau materi sehingga siswa mudah lupa. Maka dari itu, peneliti tertarik menggunakan permainan monopoli dalam penguasaan mufrodad.

Pencarian metode inovatif guna menciptakan suasana belajar bahasa Arab yang menyenangkan menjadi hal yang krusial. Ini dikarenakan banyak siswa yang merasa jenuh akibat beban hafalan yang cukup banyak dalam mata pelajaran tersebut (Takdir, 2019).

Oleh karena itu peneliti tertarik menggunakan permainan monopoli sebagai metode pembelajaran agar dapat menciptakan proses belajar siswa semakin aktif dan kritis dan jenis permainan ini belum pernah diterapkan di Mts. Darul Hikmah Lenggo-lenggo terkhusus kelas VIII.

Susanto, (2012) mengungkapkan bahwa menggunakan media pembelajaran monopoli lebih efektif karena memfokuskan pembelajaran pada siswa daripada guru, membuat siswa lebih aktif.

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini merumuskan masalah yang berpijak pada latar belakang di atas: Apakah permainan Monopoli efektif dalam penguasaan mufrodad siswa kelas VIII MTs Darul Hikmah Lenggo-lenggo?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: untuk mengetahui efektivitas permainan monopoli dalam penguasaan mufrodad pada siswa kelas VIII mts darul hikmah lenggo-lenggo.

D. Manfaat Penelitian

Berikut ini manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berkontribusi dalam menyediakan data dan pengetahuan baru terkait keberhasilan penerapan permainan monopoli untuk penguasaan kosakata bahasa Arab bagi siswa kelas VIII di MTs Darul Hikmah Lenggolenggo.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Penelitian ini berpotensi memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan menarik, yang secara efektif membuat bahan ajar lebih mudah diakses dan dipahami, serta mendorong peningkatan minat dan motivasi belajar.

- b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan memberikan informasi untuk memperbaiki metode pembelajaran khususnya bagaimana memenuhi kebutuhan siswa terutama membuat kelas aktif dengan media permainan monopoli.

- c. Bagi Madrasah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu diaplikasikan guna memberikan pengaruh positif serta mengoptimalkan proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran bahasa Arab.

- d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengalaman baru bagi peneliti ketika melakukan proses penelitian.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Tinjauan tentang Efektivitas

a. Pengertian Efektivitas

Efektivitas dalam proses edukasi ditentukan oleh kualitas hubungan guru-murid dalam merealisasikan tujuan pembelajaran. Beberapa faktor kunci yang memengaruhinya meliputi penguasaan materi oleh siswa, aktivitas kelas, dan umpan balik mereka. Pencapaian efektivitas ini menuntut kerja sama yang harmonis antara pengajar dan pelajar serta kesiapan sarana, prasarana, dan lingkungan madrasah yang adaptif. Penggunaan media belajar pun harus diarahkan untuk mendukung perkembangan siswa secara komprehensif (Chartier, 1972).

Berdasarkan definisi di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa efektivitas adalah pemantauan tindakan. Terkait dengan penelitian ini, dikaji sejauh mana media permainan monopoli dalam berkontribusi terhadap mufrodat. Efektivitas adalah komunikasi melalui proses tertentu yang dapat diukur, seperti tercapainya tujuan atau sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya, anggaran biaya, dan penentuan waktu dan jumlah orang. Jika proses ini berjalan lancar, tujuan yang direncanakan akan tercapai. Efektivitas dalam proses edukasi ditentukan oleh kualitas hubungan guru-murid dalam merealisasikan tujuan pembelajaran. Beberapa faktor kunci yang memengaruhinya meliputi penguasaan materi oleh siswa, aktivitas kelas, dan umpan balik mereka. Pencapaian efektivitas ini menuntut kerja sama yang harmonis antara pengajar dan pelajar serta kesiapan sarana, prasarana, dan lingkungan madrasah yang adaptif. Penggunaan media belajar pun harus diarahkan untuk mendukung perkembangan siswa secara komprehensif (Chartier, 1972).

Berdasarkan definisi di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa efektivitas adalah pemantauan tindakan. Terkait dengan penelitian ini, dikaji sejauh mana media permainan monopoli dalam berkontribusi terhadap mufrodat. Efektivitas adalah komunikasi melalui proses tertentu yang dapat diukur, seperti tercapainya tujuan atau sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya, anggaran biaya, dan penentuan waktu dan jumlah orang. Jika proses ini berjalan lancar, tujuan yang direncanakan akan tercapai.

b. Indikator Efektivitas

Meneliti efektivitas upaya jangka panjang dan berkelanjutan seperti pendidikan menunjukkan metrik efektivitas apa yang berlaku pada setiap tahap. Indikator ini menunjukkan tidak hanya apa yang ada, tetapi juga proses yang sedang terjadi. Output program dapat dibandingkan dengan tujuan program, dan pendapat peserta dapat digunakan untuk mengukur efektivitas program. Pembelajaran yang efektif didasari oleh lima indikator utama yang saling berhubungan dan mendukung satu sama lain. Indikator-indikator tersebut adalah: (1) pengelolaan pelaksanaan pembelajaran, (2) proses komunikasi, dan (3) reaksi siswa, (4) aktivitas belajar, (5) hasil belajar. Kelima indikator pembelajaran efektif tersebut saling berkaitan dan saling mendukung (Bistari, 2018).

2. Tinjauan tentang Permainan Monopoli

a. Pengertian Permainan Monopoli

Monopoli adalah jenis permainan strategi yang membutuhkan keterampilan. Untuk memenangkan permainan, Anda harus pandai membuat strategi, mengelola uang, dan memiliki ide kreatif. Permainan ini menggunakan seperangkat dadu, pion, uang seni, dan manajemen miniatur yang rumit (Allukmana, 2015). Berdasarkan uraian tersebut, permainan Monopoli dapat dimainkan minimal dua orang pemain dan empat orang pemain secara proporsional tergantung pada sudut papan permainan.

Pada akun youtube Buya Yahya (Prof. KH. Yahya Zainul Ma'arif, Lc., Ph.D.) beliau menjawab sebuah pertanyaan yaitu: apa hukumnya bermain monopoli dan catur? Beliau mengatakan orang yang beragama yang baik itu meninggalkan sesuatu yang tidak berguna dan tidak bermanfaat, sehingga itu termasuk golongan malahi, selagi tidak ada judi memang tdk dikatakan haram akan tetapi makruh. Kalau sudah menjadi judi atau meninggalkan waktu sholat maka menjadi haram tapi yang jelas itu bukan pekerjaan yang dianjurkan karena banyak waktu yang terbuang.

Allah Ta'ala berfirman pada Q.S Al-Maidah ayat 90 dan 91:

تَقْلُحُونَ لَعَلَّكُمْ فَاجْتَنِبُوهُ الشَّيْطَانُ عَمَلٍ مِّنْ رَّجْسٍ وَالْأَزْوَاجُ وَالْأَنْصَابُ وَالْمَيْسِرُ الْخَمْرُ إِنَّمَا أَمْثَلُ الَّذِينَ يُأْتِيهَا

٩٠

Terjemahan: “Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung” (Q.S Al-Maidah (90))

Dalam surat Al-Maidah ayat 90, Allah mengecam perbuatan-perbuatan jahat tersebut. Dijelaskannya bahwa semua perbuatan itu adalah perbuatan setan dan merupakan perbuatan buruk, maka dari itu hindarilah perbuatan-perbuatan tersebut agar kamu mendapatkan keberuntungan. keberuntungan tidak akan dapat dicapai kecuali meninggalkan apa yang dilarang oleh Allah, terutama perbuatan-perbuatan buruk yang disebutkan di sini. Itu semua adalah permainan yang didalamnya terdapat pembayaran (timbang balik) dari kedua belah pihak, seperti khamar yaitu mabuk-mabukan yang memabukkan dan merusak pikiran dengan berjudi yaitu bertaruh. Berhala yang dibangun dan disembah sebagai pengganti Allah, yaitu berhala, saingan, dan sebagainya, serta anak panah yang digunakan untuk menarik peruntungan. Allah mengharamkan keempat hal tersebut, memfitnahnya, dan menjelaskan dampak negatif yang patut ditinggalkan.

الصَّلَاةَ وَعَنِ اللَّهِ ذِكْرَ نَعٍ وَيَصُدُّكُمْ وَالْمَيْسِرِ الْخَمْرِ فِي وَالْبَغْضَاءِ الْعَدَاوَةِ بَيْنَكُمْ يُوقِعَ أَنَّ الشَّيْطَانَ يُرِيدُ إِنَّمَا
٩١ مُنْتَهَوْنَ أَنْتُمْ فَهَلْ

Terjemahan: “Sesungguhnya setan hanya bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu melalui minuman keras dan judi serta (bermaksud) menghalangi kamu dari mengingat Allah dan (melaksanakan) salat, maka tidakkah kamu mau berhenti?” (Q.S Al-Maidah (91))

Sesuai dengan ayat diatas dan pendapat buya yahya mengenai permainan monopoli (permainan dadu) tidak diharamkan, oleh karena itu peneliti menggunakan permainan ini sebagai media pembelajaran. Dan pada saat pembelajaran menggunakan permainan ini tidak menggunakan taruhan dalam bentuk apapun, permainan ini diambil sebagai media pembelajaran agar menarik fokus siswa menggunakan permainan yang mereka senangi.

Monopoli sudah ada sejak tahun 1903 monopoli berasal dari Landlord's Game, sebuah permainan papan yang dirancang dan dipatenkan oleh Lizzie G. Magie pada tahun 1904 yang merupakan seorang anti monopoli pada masa itu. Kemudian nama monopoli dipatenkan oleh Charles Darrow pada tahun 1935 (PRASETYO, 2023).

Permainan monopoli membutuhkan kecerdasan, tekad dan keterampilan pemainnya dengan melakukan transaksi gabungan antara menyewa, menjual dan membeli aset hingga akhirnya menjadi kaya raya atau disebut monopoli (Luthfatul Qibtiyah & Irma Suryani, 2023).

b. Teori Pembelajaran

Peningkatan kompetensi belajar dapat dicapai ketika pembelajaran menjadi agen aktif dalam proses perolehan pengetahuan. Guru tidak dapat hanya memberi tahu siswanya; mereka harus secara aktif membangun pemahaman mereka sendiri. Pembelajaran dari perspektif konstruktivisme mengalami proses seperti ini (Nurfatimah, 2019).

Konstruktivisme terdiri dari kata “konstruktif” dan “isme”. Secara konstruktif, artinya pembangunan, perbaikan, bangunan. Berdasarkan Kamus

Besar Bahasa Indonesia, istilah "isme" merujuk pada suatu ajaran atau paham. Salah satunya adalah konstruktivisme, sebuah filsafat keilmuan yang berpandangan bahwa pengetahuan merupakan hasil bentukan atau konstruksi dari diri kita sendiri. Konstruktivisme memandang proses pembelajaran sebagai momen di mana anak mendapatkan peluang untuk mengimplementasikan teknik belajar mereka sendiri, seiring dengan arahan pengajar menuju penguasaan materi yang lebih kompleks (Masgumelar & Mustafa, 2021). Pendidik yang telah memulai pendekatan pembelajaran konstruktivis antara lain: pendekatan konstruktivisme, yang berakar pada pemikiran Maria Montessori, Jean Piaget, dan Lev Vygotsky, ditujukan untuk memfasilitasi siswa dalam menguasai keterampilan mencari, mendalami, dan memanfaatkan berbagai informasi (Masgumelar & Mustafa, 2021).

Pendidikan konstruktivis didasarkan pada proses pembelajaran di mana siswa berpartisipasi secara aktif dalam membangun makna dan pengetahuan. Pendidikan konstruktivis mendorong siswa untuk berpikir kritis dan belajar sendiri. Konstruktivisme sangat berdampak pada pendidikan. Guru konstruktivis bukan sekedar guru monolog yang mengajarkan materi baru. Guru konstruktivis memimpin siswanya dan memberi mereka kesempatan untuk memeriksa seberapa baik mereka memahami materi. Mereka membuat lingkungan belajar yang mempertimbangkan apa yang sudah mereka ketahui dan memanfaatkan perbedaan antara apa yang mereka ketahui dan pengalaman baru mereka (Nurfatimah, 2019).

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan permainan monopoli adalah teori belajar konstruktivisme dimana partisipasi siswa dalam proses pembelajaran harus lebih aktif dan kritis dalam meningkatkan pemahaman siswa atau memaksimalkan pemahaman siswa.

c. Metode dan pendekatan pembelajaran

Pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan kelompok yang memungkinkan siswa heterogen bekerja sama dan berdiskusi. Metode ini

bersifat terarah karena guru bertindak sebagai fasilitator yang merancang bahan ajar serta instruksi kerja secara spesifik agar siswa dapat menyelesaikan tugas kelompoknya dengan efektif (Shamdani, 2020).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa metode yang digunakan adalah metode kooperatif dalam proses pembelajaran bahasa Arab terkhusus pada penguasaan mufrodat dengan menggunakan permainan monopoli.

Pendekatan belajar dalam penelitian ini yang menggunakan permainan monopoli adalah pendekatan deduktif. stilah pendekatan deduktif merujuk pada strategi instruksional untuk memacu keterampilan berpikir siswa melalui berbagai model, seperti pembelajaran berbasis proyek, kasus, masalah, penemuan, maupun metode inkuiri (Sinta et al., 2021).

d. Gaya belajar

Beberapa karakteristik gaya belajar kinestetik adalah sebagai berikut:

- 1) Menyentuh segala sesuatu yang dijumpainya, termasuk saat belajar;
- 2) Sulit berdiam diri atau duduk manis, selalu ingin bergerak;
- 3) Mengerjakan segala sesuatu yang memungkinkan tangannya aktif;
- 4) Suka menggunakan objek nyata sebagai alat bantu belajar;
- 5) Sulit menguasai hal-hal abstrak.

Dari uraian diatas dapat dikatakan bahwa pembelajaran menggunakan permainan terkhusus permainan monopoli, merupakan gaya belajar kinestetik dimana pada saat pembelajaran menggunakan permainan ini siswa lebih aktif bergerak atau aktivitas fisik.

e. Tujuan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran

Tujuan menggunakan media Permainan Monopoli yaitu sebagai berikut:

- 1) Permainan ini memungkinkan Anda mengubah pembelajaran menjadi pembelajaran di mana Anda dapat mengajarkan materi dalam lingkungan kelas yang nyaman.

- 2) Siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran dikarenakan siswa bisa fokus apabila pelajaran menarik.
- 3) Konsep pembelajaran dengan permainan Monopoli bertujuan untuk melatih kreativitas siswa dan mampu bekerjasama dengan teman sebayanya.
- 4) Dalam menggunakan media pembelajaran Monopoli ini, siswa dianjurkan untuk bermain, namun materi ini diajarkan secara ringkas dengan menggunakan kartu soal dan papan Monopoli; Anda dapat berkonsentrasi pada materi pelajaran dan tidak bosan. (Allukmana, 2015).

f. Langkah-langkah Permainan Monopoli Dalam Pembelajaran

Dalam media permainan monopoli untuk pembelajaran bahasa Arab peneliti menggunakan sistem permainan sederhana berbicara tentang mufrodat, istilah yang mengacu pada kemampuan untuk berbicara dalam bahasa Arab. Mereka masih menggunakan dadu dan pion, tetapi mereka tidak menggunakan uang mainan seperti di monopoli awal. Dalam permainan, mufrodat akan berfungsi sebagai pengganti untuk mengelola kompleks perumahan kecil. Media ini bertujuan untuk meningkatkan semangat siswa dalam penguasaan kosakata (Allukmana, 2015). Selain yang telah dijelaskan diatas, dalam penelitian ini pada pelajaran penguasaan mufrodat kita menggunakan hanya satu dadu dan papan monopoli sederhana.

Langkah-langkah permainan monopoli dalam pelajaran penguasaan mufrodat yaitu sebagai berikut:

- 1) Peneliti memberitahukan kepada siswa bahwa kita akan belajar mufrodat sambil bermain monopoli sederhana
- 2) Siswa dibagi perkelompok, setiap kelompok terdiri atas dua siswa. Karna pada penelitian ini melibatkan 26 siswa, jadi ada 13 kelompok.
- 3) Peneliti memberikan arahan bahwa setiap kelompok mempunyai ketua kelompok
- 4) Pada saat permainan berlangsung setiap sesi melibatkan 2 kelompok yang saling berlawanan, dan ada satu sesi yang melibatkan 3 kelompok.

- 5) Peneliti mengarahkan kepada setiap ketua kelompok untuk mengambil nomor undian.
- 6) Setelah mengambil nomor undian siswa diarahkan untuk mencari nomor yang sama, seperti yang mendapatkan nomor 1 cari kelompok yang mendapatkan angka nomor 1 juga.
- 7) Peneliti mengarahkan untuk yang mendapatkan angka nomor 1 untuk maju ke tempat permainan.
- 8) Pada setiap kelompok mendapatkan satu pion, yang di jalankan dengan cara bekerjasama
- 9) Peneliti menjelaskan cara bermain:
 - a) Suit, yang menang main pertama
 - b) Siswa melempar dadu sampai mendapatkan angka 6 untuk mulai masuk arena permainan.
 - c) Apabila dua orang dari kelompok yang menang tadi tidak mendapatkan angka 6 maka di alihkan ke kelompok lawan (yang kalah).
 - d) Apabila sudah ada yang mendapatkan angka 6, maka ia masuk arena dan melempar dadu sekali lagi berapapun angka yang ia dapatkan.
 - e) Kemudian menjalankan pion sesuai dengan angka yang di dapatkan.
 - f) Dalam setiap angka pada papan monopoli sederhana terdapat sebuah soal atau pertanyaan tentang mufrodad.
 - g) Apabila siswa tidak bisa menjawab soal yang didapatkan pada angka yang di dapatkan, maka siswa harus tetap di angka tersebut sampai mereka bisa menjawab.
 - h) Apabila setiap kelompok yang bermain secara berlawanan mendapatkan angka yang sama, maka yang terlebih dahulu mendapatkan jawaban, ia bisa melempar dadu kembali untuk menjalankan pion.
 - i) Pada papan monopoli terdapat kotak zonk, apabila mendapatkan papan yang zonk maka siswa harus kembali ke awal.

- j) Bagi kelompok yang sampai pada angka terakhir papan monopoli sederhana terlebih dahulu ia dinyatakan sebagai pemenang pada sesi tersebut. Dan begitu pula pada sesi-sesi selanjutnya.
 - k) Kemudian setelah semua sesi selesai, yang menang lawan yang menang. Sampai mendapatkan juara 1,2,3.
- 10) Setelah permainan selesai peneliti menutup pelajaran, dan apabila satu pertemuan tidak cukup untuk menyelesaikan semua sesi maka akan dilanjutkan sampai 2 pertemuan.
- 11) Apabila semua sesi selesai peneliti menutup pelajaran dan pertemuan selanjutnya akan dilaksanakan evaluasi hasil dari permainan tersebut.

Dalam berita Universitas Negeri Yogyakarta tentang Media Monopoli Mudahkan Siswa Belajar, yang telah di publikasikan oleh humas Universitas Negeri Yogyakarta; pada paragraf kedua berita ini berisikan: “Permainan monopoli ini, menurut Andiaz Widya Putri, dilakukan dengan cara konvensional di mana siswa cukup melontarkan dadu untuk menggerakkan bidak mereka. “Jika siswa mendapatkan kartu yang berisi materi, siswa harus menyampaikan materi tersebut di depan kelas” kata Putri “Jika kartu berisi soal, siswa harus berdiskusi dengan kelompok jawabannya dan dipresentasikan di depan kelas”. Siswa akan diberi bintang dan ditempelkan pada papan bintang kelompok mereka jika mereka dapat menjawab pertanyaan. Menurut Dedy, media pembelajaran ini bermanfaat karena merupakan cara pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Selain itu, mereka meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar, mempermudah proses pembelajaran sehingga siswa dapat memahami kewajiban dan hak mereka dengan baik, dan memiliki kemampuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Dedy).

g. Kekurangan dan Kelebihan Permainan Monopoli dalam proses pembelajaran

Adapun kelebihan dari media Permainan Monopoli adalah sebagai berikut:

- 1) Minat dan perhatian siswa dalam belajar dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang berbasis permainan.

- 2) Fokus pembelajaran.
- 3) Termasuk panduan bagi guru dan siswa.
- 4) Materi disajikan dalam bentuk pertanyaan, perintah, dan tugas untuk merangsang rasa ingin tahu, ketekunan, dan tanggung jawab siswa dalam menjalankan perintah dalam media.
- 5) Permainan yang dimainkan secara berkelompok, sehingga meningkatkan kehidupan sosial dan komunikasi antar siswa.
- 6) Menekankan pada kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Adapun kekurangan dari media Permainan Monopoli adalah sebagai berikut:

- 1) Permainan Monopoli ini hanya dibatasi pada satu materi yang berhubungan dengan tema
- 2) Media pembelajaran permainan Monopoli kurang cocok untuk pembelajaran auditori.
- 3) Materi yang disajikan hanya berupa pertanyaan dan perintah.
- 4) Permainan monopoli digunakan setelah siswa memahami konsep materi.

Sebagai media pengembangan dan peningkatan, permainan ini sangat layak dipertimbangkan karena selaras dengan fase perkembangan remaja yang dialami oleh target utamanya, yakni siswa madrasah menengah pertama. Oleh karena itu, saya mendapat kesan bahwa topik ini akan lebih kreatif dan menarik jika dikemas melalui media permainan Monopoli.

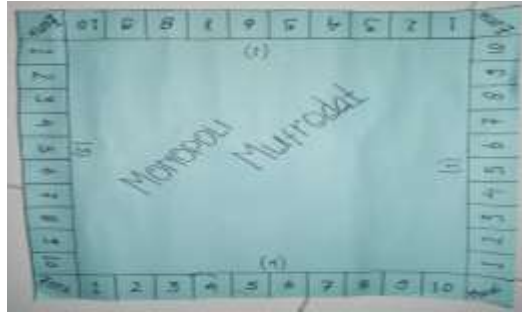
h. Komponen Permainan Monopoli Mufrodat

Komponen permainan monopoli mufrodat dirancang untuk mengembangkan proses belajar mengajar termasuk pelajaran tentang mufrodat, permainan monopoli terdiri dari beberapa komponen di antaranya:

- 1) Permainan papan lapangan

Papan permainan berbentuk segi empat, mempunyai 4 kolom setiap kolom mempunyai 10 kotak. Disetiap sudut mempunyai kotak zonk

kecuali kotak pertama untuk memulai (mulai), pada setiap kotak memiliki nomor dan pertanyaan mengenai mufrodat yang di pelajari.



Gambar 2. 1 Papan Permainan Monopoli Mufrodat

2) Pion

Dalam permainan monopoli mufrodat, pion digunakan sebagai petunjuk posisi pemain.



Gambar 2. 2 Pion Permainan Monopoli Mufrodat

3) Dadu

Dadu dalam permainan monopoli mufrodat berbentuk kubus dengan masing-masing sisi memiliki mata dadu 1-6, yang dimainkan dengan cara di lempar untuk menjalankan pion.



Gambar 2. 3 Dadu Permainan Monopoli Mufrodat

4) Nomor Undian

Nomor undian dalam permainan monopoli mufrodat berisi angka, digunakan untuk mengatur kelompok pemain pertama beserta lawannya.



Gambar 2. 4 Kertas Undian Permainan Monopoli Mufrodat

5) Kertas Pertanyaan

Kertas pertanyaan dalam permainan ini dilipat kemudian didalam kertas tersebut berisi pertanyaan sesuai dengan kotak dan kolom yang telah di tentukan.



Gambar 2. 5 Kertas Pertanyaan Permainan Monopoli Mufrodah

3. Tinjauan Penguasaan Mufrodah

Secara mendasar, kosakata atau mufrodah merupakan himpunan kata yang menyusun suatu kalimat maupun bahasa. Dalam linguistik, penting untuk membedakan kata dari morfem; kata adalah satuan bahasa independen yang terkecil, sementara morfem adalah unit paling dasar dengan makna tetap yang sudah tidak bisa dibagi-bagi lagi (Muchtar, 2018).

Kosakata merupakan elemen terpenting dalam mempelajari bahasa apa pun, termasuk bahasa Arab. Untuk memahami bahasa tertulis atau lisan dan berbicara bahasa Arab dengan lancar, Anda perlu memperoleh kosakata yang sangat banyak (Santi, 2020). Siswa diwajibkan menguasai mufrodah guna menunjang kelancaran berkomunikasi dalam bahasa Arab. Hal ini dikarenakan kosakata merupakan fondasi utama dalam menguasai empat pilar keterampilan bahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Mempelajari Mufrodah berarti mampu menguasainya, menerjemahkannya, dan menggunakannya dalam takaran yang tepat. Artinya tidak sekedar menghafal kosa kata tanpa mengetahui cara menggunakannya dalam komunikasi kehidupan nyata. Bahkan, setelah memahami kosa kata, mereka diajarkan untuk menggunakannya dalam bahasa lisan dan tulisan (Aulia et al., 2021).

Kemahiran Mufrodah merupakan kemampuan seseorang dalam memanfaatkan atau menggunakan kata-kata yang digunakan ketika berkomunikasi

dan berinteraksi dengan orang lain dengan menggunakan bahasa Arab. Berkenaan dengan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa berbicara dan menulis yaitu keterampilan berbahasa yang tidak dapat dihindari, perlu memperoleh pengetahuan dan perbendaharaan kata yang kaya, serta produktif dan praktis (Muchtar, 2018).

a. Indikator Penguasaan Mufrodat

- 1) Tingkat penguasaan siswa dalam mengartikan mufrodat telah mencapai standar yang baik;
- 2) Penguasaan kosakata ditunjukkan melalui kemampuan pengucapan dan penulisan kembali yang sudah memenuhi standar yang benar;
- 3) Penerapan kosakata secara benar dalam sebuah kalimat sanggup dilakukan melalui media ucapan serta tulisan;

B. Hasil Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan judul penelitian “Efektivitas permainan monopoli dalam penguasaan mufrodat pada siswa kelas VIII MTs, darul hikmah lenggo-lenggo” adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Vivi Salisatul Munawaroh dengan judul “Efektivitas Penggunaan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada Materi Hukum Bacaan Mim Sukun terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Wahid Hasyim Brebes Tahun Ajaran 2017/2018.” Adalah sebagai berikut:

Melalui metode eksperimen kuantitatif, penelitian ini bertujuan mengukur tingkat efektivitas penggunaan media permainan monopoli dalam model Team Games Tournament (TGT). Tingkat efektivitas pemanfaatan permainan monopoli pada model pembelajaran TGT menjadi sasaran utama dalam penelitian eksperimen kuantitatif ini. Studi ini secara spesifik mengukur dampak intervensi tersebut terhadap hasil belajar materi hukum bacaan mim sukun pada siswa kelas VII di MTs Wahid Hasyim Brebes periode 2017/2018 (Munawaroh, 2018).

Terdapat kesamaan antara penelitian ini dengan studi milik Vivi Salisatul Munawaroh dalam penggunaan permainan monopoli sebagai variabel bebas

sekaligus media pembelajaran. Perbedaan mendasar terletak pada desain penelitiannya; Vivi membandingkan hasil belajar antara kelompok yang menggunakan monopoli dalam metode Teams Games Tournament dengan kelompok tanpa media tersebut. Sebaliknya, penelitian ini hanya berfokus pada satu kelas untuk melihat efektivitas perlakuan sebelum dan sesudahnya. Selain itu, topik yang diangkat pun berbeda, di mana Vivi meneliti hukum bacaan mim sukun, sementara penelitian ini menitikberatkan pada penguasaan mufrodat.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Allukmana, Restianah dengan judul “Keefektifan Media Permainan Monopoli Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015” adalah sebagai berikut:

Penelitian eksperimen ini bertujuan mengukur efektivitas penggunaan media permainan monopoli bagi siswa kelas VIII di MTs Negeri 1 Semarang (tahun ajaran 2014/2015) dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab. Melalui desain kelas kontrol dan eksperimen, studi ini membandingkan hasil pre-test serta post-test kedua kelompok, sembari mengamati perubahan sikap siswa terhadap penggunaan media tersebut. Perlakuan khusus berupa permainan monopoli hanya diimplementasikan pada kelompok eksperimen (Allukmana, 2015).

Media permainan monopoli diaplikasikan sebagai sarana pembelajaran dalam penelitian ini maupun penelitian Allukmana dan Restianah melalui pendekatan eksperimen. Namun, berbeda dengan Allukmana yang membandingkan kelompok eksperimen dan kontrol, studi saat ini hanya melibatkan satu kelompok perlakuan (kelas eksperimen).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Lutfatul Qibtiyah dan Irma Suryani dengan judul "Permainan Monopoli Dalam Mufrodat" adalah sebagai berikut:

Melalui pendekatan kualitatif jenis studi kasus, penelitian ini bertujuan menganalisis pemanfaatan media permainan monopoli dalam memperkaya kosakata bahasa Arab siswa kelas VI di Madrasah Diniyah Al-Jannah Kalianget. Data dikumpulkan secara mendalam melalui teknik observasi, wawancara, serta

dokumentasi. Subjek dalam studi ini melibatkan tenaga pendidik dan murid kelas VI di Madrasah Diniyah Al-Jannah Kalianget. Prosedur permainan monopoli kosakata atau mufrodat bahasa Arab yang ditemukan mencakup langkah awal berupa hompimpa, penentuan alat gerak, penggunaan dadu, melintasi titik awal, hingga akuisisi lahan. Guna menjaga kredibilitas hasil, data dianalisis melalui tahapan kondensasi, penyajian, dan verifikasi, dengan triangulasi teknik sebagai standar keabsahannya (Lutfatul Qibtiyah & Irma Suryani, 2023).

Kesamaan antara studi ini dengan riset yang disusun oleh Lutfatul Qibtiyah serta Irma Suryani terletak pada pemanfaatan media permainan monopoli dalam pembelajaran kosakata (mufrodat). Namun, perbedaan mendasar terlihat pada metodologinya; Qibtiyah dan Suryani menerapkan pendekatan kualitatif jenis studi kasus yang komprehensif, sedangkan penelitian ini memakai metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Selain itu, instrumen pengumpulan data juga berbeda, di mana penelitian terdahulu mengandalkan observasi, wawancara, dan dokumentasi, sementara studi ini berfokus pada teknik tes (pre-test dan post-test) serta observasi.

C. Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini adalah penggunaan media Permainan Monopoli tidak efektif terhadap mufrodat siswa kelas VIII MTs Darul Hikmah Lenggo-lenggo dan penggunaan media Permainan Monopoli efektif terhadap mufrodat siswa kelas VIII MTs Darul Hikmah Lenggo-lenggo. Adapun hipotesis statistiknya adalah:

$$H_o : \mu^1 = \mu^2 \text{ melawan } H_a : \mu^1 \neq \mu^2$$

Keterangan:

- H_o : Penggunaan media Permainan Monopoli tidak efektif terhadap mufrodat siswa kelas VIII MTs Darul Hikmah Lenggo-lenggo.
- H_a : Penggunaan media Permainan Monopoli efektif terhadap mufrodat siswa kelas VIII MTs Darul Hikmah Lenggo-lenggo.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Efek suatu intervensi terhadap variabel tertentu dianalisis dalam kondisi terkontrol melalui metode yang dikenal sebagai penelitian eksperimen (Sugiyono, 2017). Penelitian eksperimental dilakukan dengan memberikan perlakuan khusus kepada kelompok tertentu guna menguji apakah terdapat hubungan kausalitas di antara variabel-variabel yang diteliti.

Penelitian ini menerapkan metode one-group pre-test and post-test design yang termasuk dalam kategori eksperimen semu (pre-experimental). Peneliti melakukan pengujian awal (pre-test) sebelum subjek diberikan perlakuan guna mengukur efektivitas tindakan tersebut. Melalui perbandingan kondisi antara sebelum dan sesudah intervensi, hasil penelitian menjadi lebih akurat dalam menentukan dampak dari perlakuan yang diberikan (Sugiyono, 2017). Desain penelitian ini diterapkan hanya pada satu kelas tunggal tanpa adanya kelas kontrol sebagai pembanding, dengan rincian model sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Model Desain Penelitian			
Kelas	<i>Pretest</i>	Treatment	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	T	O ₂

Keterangan:

- O₁ : Tes awal (*pretest*)
- T : Perlakuan/Treatment
- O₂ : Tes Akhir (*posttest*)

2. Pendekatan Penelitian

Dalam metode kuantitatif, seluruh tahapan penelitian—termasuk prosedur, analisis data, dan dokumentasi—dilakukan melalui proses perhitungan, pengukuran, serta penerapan rumus-rumus statistik tertentu (Musianto, 2002).

Sugiyono menyatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang berbasis positivisme dan diterapkan pada populasi atau sampel. Pengumpulan dan analisis data statistik atau kuantitatif menggunakan alat penelitian yang dimaksudkan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan peneliti (Sugiyono, 2017). Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menggunakan data statistik untuk menganalisis angka-angka.

B. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian atau langkah-langkah penelitian dibagi menjadi tiga bagian, yaitu sebagai berikut:

1. Membuat rancangan penelitian, yang mencakup:
 - a. Menentukan masalah yang akan dikaji
 - b. Menciptakan latar belakang masalah
 - c. Menciptakan rumusan masalah, tujuan, dan keuntungan penelitian
 - d. Menciptakan landasan teori
 - e. Menciptakan hipotesis
 - f. Memilih jenis dan desain penelitian
 - g. Mendefinisikan variabel
 - h. Menentukan lokasi dan waktu penelitian
 - i. Mencatat jumlah populasi dan teknik pengambilan sampel
 - j. Menentukan teknik pengumpulan data
2. Pelaksanaan penelitian, meliputi:
 - a. Meminta izin kepada pihak Madrasah atau kepala Madrasah MTs Darul Hikmah Lenggo-Lenggo
 - b. Melaksanakan eksperimen dengan menggunakan permainan monopoli dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab

- 1) Pertemuan I: *Pre Test*
- 2) Pertemuan II: Perlakuan atau penerapan permainan monopoli dalam pembelajaran kosakata
- 3) Pertemuan III: Perlakuan atau penerapan permainan monopoli dalam pembelajaran kosakata
- 4) Pertemuan IV: *Post Test*

c. Mengumpulkan data dari proses eksperimen

d. Menganalisis data menggunakan aplikasi SPSS.

3. Penyusunan laporan penelitian

Agar hasil penelitian ingin diketahui orang lain, maka harus disusun dalam bentuk skripsi. Dengan adanya laporan tersebut, akan memudahkan pembaca untuk memahami penelitian yang telah dilakukan dan juga sebagai sebagai bahan inisiasi atau saran bagi guru dalam menyiapkan metode pembelajaran yang interaktif.

C. Definisi Variabel

Variabel yang berakar dari bahasa Inggris, didefinisikan sebagai gejala atau elemen tidak tetap yang dapat mengalami perubahan. Istilah ini memiliki interpretasi yang luas. Merujuk pada pemikiran Sugiyono, variabel penelitian dipandang sebagai atribut atau bentuk yang ditentukan secara sengaja oleh peneliti agar dapat dipelajari, sehingga memunculkan data yang menjadi dasar penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2013). Menurut (Ulfa, 2021), variabel penelitian dapat dibagi menjadi beberapa kategori sebagai berikut:

1. Variabel independen

Permainan monopoli dalam penelitian ini bertindak sebagai variabel bebas (X), yaitu variabel yang menjadi penyebab timbulnya perubahan pada variabel terikat.

Permainan monopoli adalah permainan yang menggunakan pion, dadu dan uang seni yang dimainkan oleh 2 orang atau 4 orang permainan ini membutuhkan kecerdasan untuk membuat strategi agar dapat memenangkan suatu permainan.

Akan tetapi yang digunakan dalam proses pembelajaran ialah permainan monopoli sederhana, uang di ganti dengan materi, mufradat dan pertanyaan.

2. Variable dependen

Variabel Y atau variabel dependen merupakan elemen yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam konteks penelitian ini, penguasaan mufradat siswa kelas VIII MTs Darul Hikmah Lengg-Lengg ditetapkan sebagai variabel terikat.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Darul Hikmah Lengg-Lengg.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada rentang bulan Juni hingga Juli, yang bertepatan dengan semester genap tahun ajaran 2023/2024.

Adapun waktu penelitian ini adalah pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024 yaitu pada bulan juni-juli.

E. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Berdasarkan pandangan Sugiono, populasi didefinisikan sebagai himpunan subjek maupun objek penelitian yang memiliki atribut tertentu dan dipilih untuk ditarik kesimpulannya setelah melalui proses pembelajaran. Seseorang mempunyai ciri-ciri yang bermacam-macam, seperti gaya bicaranya, disiplin pribadinya, hobinya, cara bergaulnya, kepemimpinannya dan lain-lain. Jadi satu orang juga bisa dijadikan populasi (Sugiyono, 2013).

Istilah “populasi” berasal dari kata bahasa Inggris yang berarti jumlah orang. Ketika menyebut kata kependudukan, seringkali orang mengasosiasikannya dengan permasalahan kependudukan. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MTs Darul Hikmah Lengg-Lengg pada tahun pelajaran 2023/2024 (Data Madrasah).

Tabel 3. 2 Jumlah Siswa Keseluruhan

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
VII	9	2	12
VIII	13	13	23
IX	7	11	18
Jumlah			53

2. Sampel Penelitian

Dalam menentukan bagian dari jumlah dan karakteristik populasi, studi ini menggunakan pendekatan purposive sampling. Teknik ini memungkinkan peneliti atau evaluator untuk memilih sampel secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang dianggap paling representatif bagi kebutuhan penelitian (Babbie, 2004: 183). Pada kondisi tertentu, penetapan sampel dilakukan dengan mempertimbangkan tujuan riset serta pengetahuan mendalam terkait populasi dan elemen di dalamnya (Heri Retnawati, 2015).

Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII MTs. Darul Hikmah Lenggo-Lenggo dengan jumlah 23 siswa. Alasan memilih kelas VIII sebagai sampel dikarenakan diantara tiga kelas tersebut, kelas VIII telah peneliti observasi lebih jauh yaitu di mulai dari kelas VII sampai mereka duduk di kelas VIII dan melihat bagaimana kondisi mereka saat proses belajar mengajar dan mendapatkan masalah yang telah di paparkan di latar belakang serta sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan di kelas tersebut maka dari situlah peneliti tertarik menerapkan model pembelajaran sambil bermain dengan lebih kritis dan fokus, khususnya pada pembelajaran bahasa arab terutama pada materi terkait mufradat.

Kemudian alasan lain mengapa penelitian ini fokus pada kelas VIII dikarenakan dari hasil diskusi non formal bersama guru mata pelajaran bahasa

Arab kelas IX bahwa mereka sudah melewati pelajaran tersebut dan pada kelas IX mufrodat mereka sudah cukup banyak dan sudah bisa bercerita menggunakan bahasa Arab, karena selain belajar di kelas mereka juga sudah lebih lama belajar dipondok. Pada kelas VII pun dari jawaban hasil diskusi bersama guru kelas, bahwa sangnya siswa belum sampai pada pelajaran tersebut karena pelajaran tersebut ada pada saat menduduki kelas VIII.

F. Teknik Pengumpulan Data

Keberhasilan peneliti dalam mendapatkan data yang memenuhi standar sangat bergantung pada pemahaman mengenai teknik pengumpulan data, mengingat pencarian informasi adalah inti dari riset. Cara-cara yang digunakan untuk menghimpun data selama proses penelitian disebut sebagai teknik pengumpulan data, yang dalam konteks penelitian ini meliputi instrumen tes (pre-test dan post-test) serta observasi.

1. Tes

Tes merupakan instrumen evaluasi yang diaplikasikan untuk memetakan kapasitas kognitif, bakat alami, serta keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik (Rusiati, 2013). Tes yang digunakan berupa *pretest* dan *posttest*.

2. Observasi

Pencatatan sistematis perilaku, termasuk peristiwa dan objek, dalam lingkungan sosial tempat penelitian dilakukan dikenal sebagai observasi. Dalam kasus ini, peneliti melakukan kegiatan observasi untuk tujuan pembelajaran. Observasi ini dilakukan selama proses pembelajaran di kelas untuk mengidentifikasi kebiasaan apa yang dimiliki siswa selama proses pembelajaran (Martha & Sudarti Kresno, 2016). Metode observasi digunakan secara spesifik untuk mengamati dinamika kerja, perilaku individu, dan fenomena alam pada kelompok responden yang lingkungannya terbatas (Sugiyono, 2017).

G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Tes

Pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur tingkat mufradat siswa setelah perlakuan. Tes ini terdiri dari tes tulisan dan lisan yang menggunakan kosakata tertentu. Setelah itu, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan oleh peneliti. Indikator penguasaan kosakata digunakan untuk membuat tes penguasaan kosakata ini.

2. Lembar Observasi

Peneliti menggunakan instrumen berupa lembar observasi untuk menghimpun berbagai data melalui proses pengamatan secara langsung di lapangan (Nurlatifah, 2022). Lembar observasi ini ditujukan untuk memantau bagaimana Permainan Monopoli diterapkan terhadap kemampuan penguasaan kosakata siswa.

H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Untuk memastikan bahwa instrumen penelitian sah dan valid, uji validitas dan reliabilitas harus dilakukan sebelum mendapatkan data instrumen yang baik dan benar.

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan sebuah prosedur penilaian guna menentukan sejauh mana instrumen penelitian benar-benar mampu merepresentasikan variabel yang diukur dari subjek penelitian. Validitas instrumen menunjukkan sejauh mana pernyataan atau pertanyaan dalam kuesioner dapat mengungkapkan informasi yang tepat dan relevan terkait dengan tujuan pengukuran. Dengan melakukan uji validitas, peneliti dapat menentukan seberapa valid atau sah suatu instrumen dalam konteks pengumpulan data yang diinginkan (Sari et al., 2021).

2. Uji Reliabilitas

Proses penentuan sejauh mana alat ukur memberikan hasil yang tetap konsisten dari waktu ke waktu dikenal sebagai uji reliabilitas. Jika sebuah instrumen mampu menunjukkan hasil yang stabil dalam setiap pengukuran, maka kuesioner tersebut dianggap memiliki reliabilitas yang memadai. Data yang dihasilkan pun menjadi lebih kredibel untuk mengukur suatu konsep

apabila instrumen yang digunakan terbukti reliabel. (Sari et al., 2021). Dalam mengukur tingkat keandalan sebuah instrumen, peneliti dapat menerapkan berbagai teknik, termasuk Alpha Cronbach. Instrumen riset biasanya dikategorikan andal jika hasil koefisien reliabilitasnya berada di atas 0,6 (Duli, 2019).

I. Teknik Analisis Data

a. Analisis Statistik Deskriptif

Dalam rangka memberikan deskripsi yang ringkas dan sistematis, statistik deskriptif dimanfaatkan untuk memproses data yang ada. Hal ini dilakukan untuk menonjolkan aspek-aspek krusial data, di antaranya adalah nilai tengah, keragaman data, serta bentuk penyebarannya.

b. Uji N-Gain

Analisis perbedaan skor dilakukan peneliti menggunakan uji normalitas gain segera setelah data nilai pretest dan posttest terkumpul (Oktavia et al., 2019). Penerapan rumus gain ternormalisasi bertujuan untuk menghitung besarnya peningkatan penguasaan kosakata, prestasi, serta motivasi belajar siswa dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pembelajaran, pada persamaan berikut:

Keterangan:

N-Gain menyatakan nilai uji normalitas gain

S_{post} menyatakan skor *posttest*

S_{pre} menyatakan skor *pretest*

S_{makx} menyatakan skor maksimal

Adapun kriteria yang terinterpretasi dari nilai normalitas gain dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 3 Kriteria Nilai N-Gain

Nilai Gain (G) Ternormalisasi	Kategori
	Rendah
	Sedang
	Tinggi

Sumber: (Syarifuddin, 2020)

c. Analisis Statistika Inferensial

Analisis statistik inferensial bertujuan menghasilkan generalisasi, di mana prosesnya melibatkan pengujian hipotesis serta evaluasi data yang tersedia.

1) Uji Normalitas

Uji Shapiro-Wilk diterapkan untuk memeriksa normalitas populasi pada data peningkatan siswa melalui program SPSS 25. Pengujian ini bertujuan memastikan validitas distribusi data dengan menggunakan nilai standar signifikansi sebesar 0,05 (Rahayu, 2012) :

Jika $\text{sig} > 0,05$ maka dikatakan berdistribusi normal

Jika $\text{sig} < 0,05$ maka dikatakan berdistribusi tidak normal

Setelah melakukan penelitian, perolehan data *Pretest* dan *posttest* siswa dianalisis sebagai langkah selanjutnya.

2) Uji Homogenitas

Untuk mengidentifikasi kesamaan varians pada populasi data, dilakukan uji homogenitas dengan bantuan perangkat lunak SPSS 25 for Windows. Kriteria pengujiannya adalah jika nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05, maka data dianggap homogen atau memiliki varians yang sama. Namun, apabila nilai signifikansinya kurang dari 0,05, maka varians data dinyatakan tidak homogen (Suryani, 2019).

3) Uji Hipotesis

Uji Guna menentukan apakah suatu pernyataan dapat diterima atau ditolak, dilakukan uji hipotesis yang merupakan prosedur statistik untuk menguji kebenaran pernyataan tersebut. Proses pengambilan keputusan ini didasarkan pada data yang telah dikumpulkan di mana analisisnya dilakukan menggunakan uji "t" melalui perangkat lunak SPSS 25, adapun analisisnya sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak atau H_a diterima

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima atau H_a ditolak (Ahmad & Jaya, 2021).

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil Madrasah

Nama Madrasah	: MTs Darul Hikmah Lenggo-Lenggo
Alamat	: JL. Raya Sinjai Kajang KM.5 Sinjai Timur
Desa/Kelurahan	: Tongke-Tongke
Kecamatan	: Sinjai Timur
Kabupaten/Kota	: Sinjai
Provinsi	: Sulawesi Selatan
Email	: mtsdarulhikmahlenggo2@gmail.com
Kepala Madrasah	: Hj. Asriati, S.Ag.
NIP	: 197408062007012031
Status Madrasah	: Swasta
Bentuk Pendidikan	: Madrasah Tsanawiyah
Akreditasi	: B (sertifikat 079/SK/BAP-SM/X/2018)
Nama Yayasan	: Darul Hikmah Lenggo-Lenggo
NPSN	: 40320010
NSM	: 12127303700006
Kurikulum	: Kurikulum 2013
Luas Tanah	: 4.488 m ²
Kode Pos	: 92671
Ruang Kelas	: 3
Internet	: Baik
Perpustakaan	: 1
Jenis Pengembangan Diri / Ekstrakurikuler	
a. OSIM	
b. Pramuka	

Di lokasi ini terdapat Madrasah lain:

- a. RA Darul Hikmah Lenggo-lenggo
- b. MA Darul Hikmah Lenggo-Lenggo
- c. SMK Darul Hikmah Lenggo-Lenggo

Adapun nama-nama Kepala MTs Darul Hikmah Lenggo-Lenggo sampai sekarang, yaitu:

- a. Dra. Masyhurah (1983-1991)
- b. Dra. Muh. Tahir (1991-1997)
- c. Dra. Salawati (1997-2004)
- d. Muh. Amin Daud, B.A (2004-2008)
- e. Cahaya, SH. S.Pd.I (2009-2021)
- f. Hj. Asriati, S.Ag (2021- sekarang)

2. Sejarah Berdirinya

Eksistensi Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Lenggo-Lenggo merupakan hasil dari proses panjang sejarah dan keterlibatan aktif elemen masyarakat Sinjai Timur, mengingat institusi ini adalah buah karya kolektif masyarakat setempat di masa lampau.

Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Lenggo-Lenggo didirikan setelah madrasah lain karena tuntutan masyarakat untuk mendapatkan pendidikan di daerahnya sendiri, yang mendorong kerja sama dengan pemerintah untuk membangun lembaga pendidikan. Masyarakat menunjukkan keinginan untuk mendirikan institusi pendidikan yang bernuansa agama. Pada bulan Juni tahun 1976, proses keinginan masyarakat dimulai.

Bolong Daeng Maketti merupakan sosok karismatik yang sangat disegani dalam catatan sejarah pendirian Yayasan Pesantren Darul Hikmah Lenggo-Lenggo. Meski memiliki ketegasan dan keberanian yang kuat dalam mempertahankan prinsipnya, warga Dusun Baccara ini juga dikenal sebagai pribadi yang dermawan serta penuh kasih sayang terhadap sesama dan keluarga. Yayasan Pesantren Darul

Hikmah resmi berdiri pada 15 November 1983 di bawah Akte Notaris Sitkse Simowa, S.H. No. 88 di Ujung Pandang oleh Hamzah Ya'kub dan Hasanudding Daeng Magassing. Lokasi pesantren ini menempati tanah kebun milik Hj. Patimasang, anak dari Puang Bolong Daeng Maketti (saudara Borahim), yang didapatkan dari hibah Puang Pamilerri. Atas mufakat keluarga, lahan tersebut dipercayakan kepada Hamzah Ya'kub untuk dijadikan sarana pendidikan agama. Adapun maksud dan tujuan yayasan ini adalah:

- a. Upaya menjadikan ajaran Islam sebagai bagian tak terpisahkan dari identitas Muslim dan mewujudkannya dalam realitas sosial kemasyarakatan.
- b. Menciptakan pribadi muslim yang utuh, yang tidak hanya memiliki pondasi keimanan dan ketakwaan yang kuat, tetapi juga berwawasan luas dan berbudi pekerti luhur.
- c. Berperan aktif dalam membina umat dilakukan untuk membentuk komunitas yang islami, makmur secara lahiriah maupun batiniah, serta diberkahi oleh Allah Swt.

Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Lenggo-Lenggo merupakan bentuk nyata dari amal usaha yang dikelola oleh Yayasan Pesantren Darul Hikmah. Kehadiran sekolah ini menjadi tonggak kemajuan bagi dunia pendidikan desa setempat, sekaligus memberikan solusi bagi para orang tua. Anak-anak yang berdomisili di sekitar lokasi dapat bersekolah dengan mudah, sementara bagi siswa yang rumahnya jauh, tersedia fasilitas asrama untuk ditinggali bersama pembina.

3. Visi, Misi dan Tujuan Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Lenggo-Lenggo
 - a. Visi

Visi difungsikan sebagai arah pembangunan sekaligus cerminan jati diri yang ingin diwujudkan pada masa depan. Berlandaskan definisi tersebut, Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Lenggo-Lenggo memiliki visi untuk mewujudkan pribadi yang tidak hanya taat beragama dan santun dalam berperilaku, tetapi juga beradab dan berwawasan luas.

b. Misi

Misi merupakan peranan yang bersifat amanah yang harus diemban, adapun Misi Madrasah Tsanawiyah adalah sebagai berikut:

- 1) Melaksanakan pembelajaran berbasis Qur'ani;
- 2) Melaksanakan peningkatan SDM yang cakap dan berakhlak mulia;
- 3) Melaksanakan program perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS);
- 4) Mengintegrasikan kearifan lokal dalam kegiatan pembelajaran;
- 5) Peningkatan keterampilan peserta didik diupayakan melalui pelaksanaan proses pembelajaran yang terarah.
- 6) Menerapkan metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi.
- 7) Mengadakan serangkaian pelatihan guna mengasah profesionalisme seluruh elemen tenaga pengajar dan staf kependidikan.

4. Kondisi Madrasah MTs Darul Hikmah Lengggo-Lengggo

Yayasan Pondok Pesantren Darul Hikmah Lengggo-Lengggo menaungi sebuah satuan pendidikan jenjang menengah pertama yang dikenal sebagai MTs Darul Hikmah Lengggo-Lengggo. Madrasah yang berlokasi di wilayah Sinjai Timur ini menjalankan aktivitas pembelajarannya di bawah otoritas Kementerian Agama.

Madrasah MTs Darul Hikmah Lengggo-Lengggo memiliki lokasi yang strategis karena berada di pusat kota. Kelas satu, dua, dan tiga adalah tiga ruang kelas yang dapat Anda gunakan untuk melakukan pembelajaran. Selain itu, madrasah ini memiliki fasilitas tambahan. Beberapa di antaranya adalah perpustakaan, yang dapat digunakan untuk mencari buku dan mendapatkan informasi tambahan di luar pelajaran. Ada juga Uks atau fasilitas kesehatan, dan lab IPA, yang dapat digunakan untuk pembelajaran IPA khusus. Madrasah juga memiliki guru yang sangat berbakat yang mendukung siswanya.

5. Karakteristik Siswa

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII, yang lokasinya berderet dengan ruang kelas VII dan IX. Dengan pencahayaan serta sirkulasi udara yang memadai, suasana kelas ini sangat mendukung dan layak untuk proses belajar mengajar yang

tertib. Adapun jumlah peserta didik yang aktif pada tahun ajaran 2023/2024 tercatat sebanyak 23 orang.

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Penelitian

a. Uji Validitas dan Reliabilitas

1) Uji Validasi

Penelitian ini menggunakan soal untuk menguji penguasaan mufrodat. Namun, sebelum instrumen tes digunakan dalam penelitian, peneliti harus menguji validitasnya pada beberapa responden yang telah dipilih. Instrumen siap untuk digunakan dalam penelitian setelah dinyatakan valid. Alat penelitian telah diuji coba pada dua puluh responden.

Tabulasi data asli dari uji coba tes penguasaan mufrodat dilihat pada bagian lampiran. Pengujian validitas instrumen penelitian menggunakan product moment dengan bantuan program SPSS 25 for windows dengan ketentuan membandingkan nilai rhitung dengan rtabel. Jika nilai rhitung $>$ rtabel maka item soal tes dinyatakan valid. Namun, jika nilai rhitung $<$ rtabel maka item soal tes dinyatakan tidak valid. Adapun hasil uji validitas tes penguasaan mufrodat adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Hitung Uji Validitas Tes Penguasaan Mufrodat

No. Item	Pearson Correlation	R tabel (sig. 0.05)	Keterangan
1	0.482	0,444	Valid
2	0,581	0,444	Valid
3	0,554	0,444	Valid
4	0,922	0,444	Valid
5	0,489	0,444	Valid
6	0,528	0,444	Valid
7	0,725	0,444	Valid
8	0,821	0,444	Valid
9	0,659	0,444	Valid
10	0,554	0,444	Valid

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS 25

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa setiap item pada lembar soal dinyatakan valid jika *pearson correlation* lebih besar dari nilai R_{tabel} pada taraf signifikansi 5% atau 0,05. Nilai R_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 dapat ditentukan berdasarkan pada tabel R *product moment* dengan jumlah data (N) sebanyak 20. Dari tabel diperoleh nilai R_{tabel} sebesar 0,444 dengan taraf signifikansi 0,05. Oleh karena itu, berdasarkan Tabel 4.1 dapat disimpulkan bahwa 10 item soal dinyatakan valid karena *pearson correlation* lebih besar dari nilai R_{tabel} .

2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah sesuatu yang dapat dipercaya secara umum. Dalam ilmu statistika, tes reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi suatu tes mengenai penguasaan mufrodat yang digunakan dalam suatu penelitian. Oleh karena itu, tes tersebut dapat diandalkan meskipun penelitian diulangi dalam kondisi tes yang sama.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan *alpha cronbach moment* dengan bantuan *SPSS 25 for windows*. Dalam uji reliabilitas, dasar pengambilan keputusan yang digunakan yaitu, jika nilai *cronbach's alpha* > 0.6 maka tes penguasaan mufrodat dinyatakan konsisten atau reliabel. Akan tetapi, jika nilai *cronbach's alpha* < 0.6 maka tes penguasaan mufrodat dinyatakan tidak konsisten atau tidak reliabel. Adapun hasil hitung uji reliabilitas tes penguasaan mufrodat sebanyak 10 item soal adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas Lembar Soal

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,834	10

Sumber: Hasil Analisis Data Dengan SPSS 25

Item pertanyaan penguasaan mufrodat memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi, seperti yang ditunjukkan oleh tabel hasil uji reliabilitas di atas. Nilai *alfa cronbach's* adalah 0,834, atau 0,834 lebih besar dari 0,60.

1) Deskriptif Penguasaan Mufrodat Pada Siswa

a) Penguasaan Mufrodat Pada Siswa

Hasil analisis deskriptif mengenai skor penguasaan mufrodat pada materi *الساعة* bagi siswa kelas VIII MTs Darul Hikmah Lenggolenggo Sinjai telah dirangkum dalam bentuk tabel statistik berikut:

Tabel 4. 3 Deskriptif Skor Penguasaan Mufrodat Pada Siswa

Statistik		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
N	Valid	23	23
	Missing	0	0
Mean		50,43	71,20
Median		50,00	80,00
Mode		50	80
Std. Deviation		18,210	15,362
Minimum		20	50
Maximum		80	100
Sum		1160	1830

Sumber: Data Olahan SPSS. 25

Peningkatan penguasaan mufrodat siswa dalam materi *الساعة* tercermin dari hasil analisis deskriptif yang membandingkan nilai pretest dan posttest. Kenaikan signifikan terjadi pada rerata skor, yakni dari 50,4 ke 71,2. Capaian nilai terendah dan tertinggi pun turut terdongkrak, masing-masing dari angka 20 menjadi 60 serta dari 80 menjadi 100.

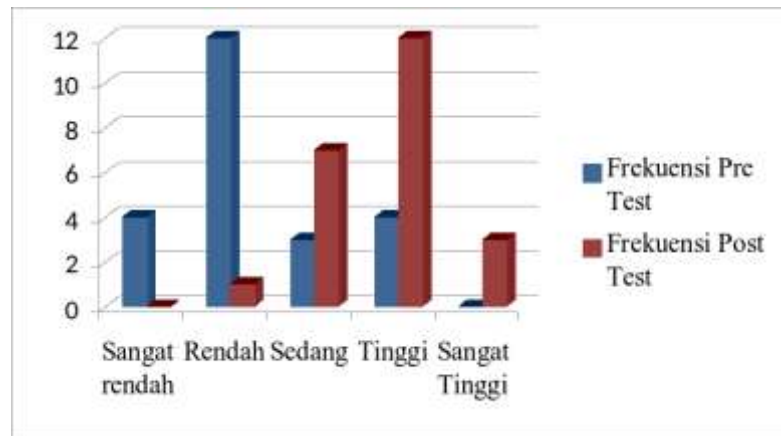
Penguasaan mufrodat pada siswa dikategorikan dalam lima kategori mulai dari sangat rendah sampai sangat tinggi. Berikut hasil yang diperoleh disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4. 4 Distribusi frekuensi dan persentase skor penguasaan mufrodat siswa

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	
			Pre Test	Post Test
1	0-39	Sangat rendah	4	0
2	40-59	Rendah	12	1
3	60-	Sedang	3	7
4	75-90	Tinggi	4	12
5	91-100	Sangat Tinggi	0	3
Jumlah			23	23

Sumber: Hasil Analisis Data SPSS. 25

Data pada tabel di atas menunjukkan adanya perbedaan signifikan hasil sebelum dan sesudah implementasi permainan monopoli. Awalnya, terdapat 4 siswa di kategori sangat rendah, 12 rendah, 3 sedang, dan 4 tinggi tanpa ada siswa di kategori sangat tinggi. Kondisi ini berubah setelah perlakuan diberikan, di mana kategori sangat rendah menjadi nihil, kategori rendah turun drastis menjadi 1 orang, sementara kategori sedang meningkat jadi 7, tinggi menjadi 12, dan sangat tinggi mencapai 3 siswa. Data pada Tabel 4.4 dapat digambarkan dalam diagram batang kategorisasi pada Gambar 4.1 berikut:



Gambar 4. 1 Diagram Batang *Pre Test* Dan *Post Test* Penguasaan Mufrodat

Peningkatan signifikan pada penguasaan kosakata siswa ditemukan setelah metode permainan monopoli diterapkan dalam pembelajaran materi الساعة *al sa'at* di kelas VIII MTs. Darul Hikmah Lenggolenggo.

b. Uji N-Gain

Selanjutnya untuk mengukur seberapa besar peningkatan penguasaan mufrodat siswa sebelum dan setelah perlakuan diberikan, maka perlu dilakukan uji normalitas gain. Berikut hasil statistik uji normalitas gain penguasaan mufrodat siswa dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4. 5 Statistika Skor Gain Ternormalisasi

Statistik	N-Gain Penguasaan Mufrodat
<i>Mean</i>	0,6209
<i>Median</i>	0,6000
<i>Std. Deviation</i>	0,19566
Minimum	0,29

Statistik	N-Gain Penguasaan Mufrodat
Maximum	1,00

Dari Tabel 4.5 dapat diketahui bahwa perolehan rata-rata n-gain penguasaan mufrodat siswa berturut-turut adalah 0,6209. Adapun skor median penguasaan mufrodat siswa adalah 0,6000, skor minimum dan maximum penguasaan mufrodat siswa adalah 0,29 untuk minimum dan 1,00 untuk maksimumnya. Untuk mengetahui persentase peningkatan maximum penguasaan mufrodat siswa berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dan dapat diperhatikan tabel berikut:

Tabel 4. 6 Klasifikasi Gain Ternormalisasi Pada Penguasaan Mufrodat Siswa

Nilai Gain (G) Ternormalisasi	Kategori	Frekuensi
	Rendah	1
	Sedang	17
	Tinggi	5
Jumlah		23

Skor gain ternormalisasi pada kategori rendah hanya 1 siswa, sedang ada 17 siswa dan pada kategori tinggi ada 5 siswa. Artinya, Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat 17 siswa ada pada kategori sedang dan 5 pada kategori tinggi dari data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas penguasaan mufrodat siswa mengalami peningkatan secara signifikan setelah perlakuan diberikan yaitu

penggunaan permainan monopoli mufrodat pada saat proses pembelajaran bahasa Arab.

b. Analisis Statistik Inferensial

1. Uji Normalitas Data

Pada Metode Shapiro-Wilk dipilih sebagai teknik analisis normalitas karena sampel penelitian yang berjumlah kurang dari 50 peserta. Perhitungan terhadap capaian mufrodat siswa, baik sebelum maupun sesudah perlakuan, diproses menggunakan alat bantu statistik SPSS dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 7 Hasil Analisis Uji Normalitas

	Data Penguasaan Mufrodat	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Penguasaan Mufrodat	Pre Test	0,919	23	0,064
	Post Test	0,942	23	0,194

Ada kemungkinan bahwa data pretest dan posttest terdistribusi normal, karena nilai signifikansi yang diperoleh harus lebih besar dari 0,05 (" $\alpha > 0,05$ "). Hasil uji normalitas yang ditunjukkan pada tabel di atas menunjukkan bahwa penguasaan mufrodat siswa pada pretest adalah 0,064 dan nilai signifikansi pada posttest adalah 0,194, yang artinya lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest terdistribusi normal.

Uji homogenitas dapat dilakukan setelah memastikan bahwa data terdistribusi secara normal.

2. Uji Homogenitas

Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk memverifikasi konsistensi varians dalam data. Secara teknis, kriteria yang digunakan untuk menetapkan bahwa data bersifat homogen adalah ketika tingkat signifikansinya lebih tinggi dari 0,05. Berikut hasil uji homogenitas penguasaan mufrodat siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 8 Hasil Analisis Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Penguasaan Mufrodat	1,376	1	44	0,247

Dari tabel di atas, dapat di lihat nilai signifkansi hasil pengujian homogenitas pada *pretest* dan *posttest* penguasaan Mufrodat sebesar 0,247. Terlihat nilai tersebut lebih besar dari 0,05 yang berarti bahwa data tersebut berasal dari populasi yang memiliki variansi yang homogen. Atau dengan kata lain, tidak terdapat perbedaan signifikan antara variasi penguasaan mufrodat siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penguasaan mufrodat siswa pada *pretest* dan *posttest* terdapat variansi yang serupa atau dengan kata lain tidak ada perbedaan signifikan antara kedua kelompok data tersebut.

3. Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan paired sample t-test sebagai metode uji hipotesis untuk menjawab dugaan awal yang telah diidentifikasi. Prosedur ini baru dilakukan setelah data riset dipastikan memenuhi kriteria asumsi klasik, yakni berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Adapun hipotesis pada penelitian ini yaitu:

H_0 : Penggunaan media Permainan Monopoli tidak efektif terhadap mufrodat siswa kelas VIII MTs Darul Hikmah Lenggo-lenggo.

H_a : Penggunaan media Permainan Monopoli efektif terhadap mufrodat siswa kelas VIII MTs Darul Hikmah Lenggo-lenggo.

Adapun kriteria pengujian pada penelitian ini adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak, dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima. Atau jika $P_{value} > \text{signifikan}$, maka H_0 diterima dan jika $P_{value} < \text{signifikan}$, maka H_0

ditolak dengan taraf signifikan sebesar 5% atau 0,05. Berikut ini tabel hasil uji *paired sample t-test* dengan menggunakan SPSS. 25:

Tabel 4. 9 Data Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test penguasaan mufrodat - Post Test Penguasaan mufrodat	- 29.130	10.407	2.170	- 33.631	- 24.630	- 13.424	22	0,00001

Berdasarkan Tabel 4.9 diperoleh nilai signifikan sebesar 0,00001 pada penguasaan mufrodat siswa. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak sedangkan H_a diterima. Berdasarkan hal tersebut, maka Penggunaan media Permainan Monopoli efektif terhadap mufrodat siswa kelas VIII MTs Darul Hikmah Lenggo-lenggo.

C. Pembahasan penelitian

Pada tahun pelajaran 2023/2024, tepatnya antara tanggal 15 Juni dan 17 Juli 2024, telah dilakukan penelitian di MTs. Darul Hikmah Lenggo-Lenggo. Sampel yang digunakan terdiri dari 23 siswa kelas VIII, dengan rangkaian kegiatan yang mencakup empat kali pertemuan, termasuk sesi pretest dan posttest pada dua pertemuan tertentu. Pertama dan terakhir sedangkan untuk proses pembelajaran dilakukan selama dua kali pertemuan. Pertemuan pertama pada pembelajaran membahas materi mufradat dasar tentang jam, pertemuan kedua membahas cara menyebutkan jam dalam bahasa Arab yang setiap pertemuan memberikan evaluasi dengan menggunakan metode permainan monopoli mufrodat.

Pada penelitian ini, *pretest* atau tes awal diberikan untuk mengetahui penguasaan mufrodat siswa pada materi الساعة *sebelum* diberikan perlakuan yaitu penggunaan permainan monopoli. Sedangkan *pretest* atau tes akhir bertujuan untuk

mengetahui besar peningkatan penguasaan mufrodat siswa pada materi الساعة *al sa'at* setelah diberikan perlakuan yaitu penggunaan permainan monopoli.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh peneliti pada kegiatan siswa selama proses pembelajaran, diperoleh bahwa terdapat peningkatan persentase pada aktivitas siswa. Hal ini disebabkan adanya antusias siswa dalam menerima pembelajaran dan sangat menanti bermain sambil belajar menggunakan metode permainan monopoli karena siswa merasa tertantang dalam menjawab setiap pertanyaan yang ada pada setiap nomor papan permainan, karna kalau tidak dapat menjawab siswa tidak akan menjalankan pionnya. Selain itu pada proses permainan siswa di tuntut bekerjasama dengan temannya sehingga menumbuhkan rasa kerjasama dan saling membantu, serta saling tukar pikiran untuk mendapatkan jawaban. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan monopoli membuat siswa antusias selama proses pembelajaran.

Dari hasil uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa metode permainan monopoli efektif diterapkan untuk meningkatkan penguasaan mufrodat siswa. Hal ini berdasarkan pada hasil uji *paired sample t-test* dengan nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 pada penguasaan mufrodat siswa, dengan ini H_0 ditolak atau dengan kata lain H_a diterima. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli efektif dalam meningkatkan penguasaan mufrodat siswa MTs. Darul Hikmah Lenggo-Lenggo.

Dari hasil temuan yang telah diperoleh peneliti didukung oleh penelitian yang dilakukan (Luthfatul Qibtiyah & Irma Suryani, 2023) dengan judul penelitian “Monopoli Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab” menyatakan bahwa Menurut guru bahasa Arab Kelas VI Madrasah Diniya Al – Jannah Kalianget, mampu menyenangkan siswanya dengan permainan Monopoli. Anak-anak belajar melalui permainan Monopoli berarti lebih dari sekedar bermain, mereka dibimbing perkembangannya. Siswa juga dapat menggunakan permainan untuk mempelajari pelajaran bahasa Arab, terutama dalam mempelajari kosakata bahasa Arab. Anak-

anak mengalami proses alamiah saat bermain untuk memperluas dan mengembangkan pengetahuan dari semua pengalaman.

Hasil penelitian ini pun sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nisa et al., 2021) berdasarkan uji validitas pengembangan media, penggunaan permainan Monopoli dalam pembelajaran Bahasa Arab di kelas VIII MTsN 1 Bangka Tengah menunjukkan hasil yang memuaskan. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner yang melibatkan pakar desain, ahli materi, guru pengampu, serta mahasiswa peneliti. Data menunjukkan tingkat efektivitas sebesar 74% dari sisi desain media. Sementara itu, ahli materi 1 dan 2 masing-masing memberikan skor validitas sebesar 80% dan 86,67%. Dengan demikian, media Monopoli ini dinyatakan berhasil dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Efektivitas permainan monopoli dalam meningkatkan penguasaan mufrodat siswa kelas VIII MTs Darul Hikmah Lenggong-Lenggong terkonfirmasi melalui penelitian ini. Data statistik menunjukkan lonjakan nilai rata-rata dari angka 50,4 menjadi 71,2, dengan nilai rata-rata n -gain mencapai 0,6209 yang masuk dalam klasifikasi menengah. Melalui uji hipotesis, didapatkan nilai signifikansi 0,00001, yang berarti jauh di bawah ambang batas 0,05. Angka tersebut menegaskan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan monopoli membawa pengaruh positif yang signifikan terhadap penguasaan materi mufrodat bertema jam bagi para siswa.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dicapai oleh peneliti, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti berkaitan dengan penelitian ini yaitu:

1. Melalui penerapan teknik mengajar yang tidak monoton, seorang pendidik dapat meningkatkan keterlibatan dan fokus peserta didik. Dampaknya, siswa tidak hanya cepat menangkap penjelasan, tetapi juga tidak mudah melupakan materi yang telah disampaikan.
2. Peneliti menantikan harapan agar kajian ini dikembangkan lebih luas melalui penggunaan game monopoli atau alat permainan edukatif lainnya pada topik bahasan yang lebih beragam, khususnya di bidang Bahasa Arab. Perlunya riset lanjutan ini didasari oleh fokus materi yang terbatas pada penelitian saat ini. Peneliti juga berharap hasil skripsi ini dapat memberikan kontribusi sebagai referensi literatur bagi para peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A., & Jaya, I. (2021). *Biostatistika: Statistik Dalam Penelitian Kesehatan*. Kencana.
- Allukmana, R. (2015). Keefektifan Media Permainan Monopoli Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015. *Skripsi Prodi Bahasa Arab Jurusan Bahasa Dan Sastra Asing Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang 2015*, 29.
- Ariyani, D., & Novianti, D. (2021). Peran Yayasan dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah di Cilacap. *Jurnal Penelitian Agama*, 22(2), 239–259.
- Aulia, R., Supardi, N., Iskandi, I., & Rizki, M. T. (2021). Peran Media Dalam Pembelajaran Mufradat. *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education*, 1(2), 39–48.
- Bistari, B. (2018). Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif. In *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan* (Vol. 1, Issue 2, p. 13).
- Chartier, M. R. (1972). Learning Effect. *Simulation & Games*, 3(2), 203–218.
- Duli, N. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data dengan SPSS*. Penerbit Deepublish (Guru Penerbitan CV Budi Utama).
- Hartono, U., Amarullah, R. Q., & Mulyadi, E. (2022). Hakikat Belajar Menurut Unesco Serta Relevansinya Pada Saat Ini. *Khidmatussifa: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 85.
- Hunaidu, M. S. (2019). Pengaruh Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Terhadap Kemampuan Berbahasa Arab Siswa Pondok Darul Arqam Muhammadiyah Punnia Pinrang. *Al-Maraji'*, 3, 82.
- Martha, E., & Kresno, S. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk bidang kesehatan* (Rajawali P).
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *Ghaitsa: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57.
- Misbahuddin, M. (2020). Fungsi, Hakikat dan Wujud Bahasa. *Intajuna: Jurnal Hasil Penelitian Studi Kepustakaan, Penilaian, Penerapan Teori Dan Kajian Analisis Di Bidang Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 108.
- Muchtar, I. (2018). Peningkatan Penguasaan Mufradat Melalui Pengajian Kitab Pada Mahasiswa Ma'Had Al-Birr Unismuh Makassar. *Al-Maraji' : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), 14–26.

- Munawaroh, V. S. (2018). *Efektivitas Penggunaan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Pada Materi Hukum Bacaan Mim Sukun terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Wahid Hasyim Brebes tahun 2017/2018*. 5(2), 40–51.
- Musianto, L. S. (2002). Perbedaan Pendekatan Kuantitatif Dengan Pendekatan Kualitatif Dalam Metode Penelitian. *Jurnal Manajemen Dan Wirausaha*, 4(2), 123–136.
- Nasution, S. (2017). *Pengantar Linguistik Bahasa Arab* (Moh. Kholison (ed.)).
- Nisa, I. A., Isnani, M. E., & Syarifah, S. (2021). Penggunaan Permainan Monopoli Pada Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs N 1 Bangka Tengah. *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education*, 1(2), 16–28.
- Nurfatimah, S. (2019). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19 (September).
- Nurkholis, N. (2013). *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi Oleh: Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto*. 1(1), 25.
- Nurlatifah, N. (2022). *Efektivitas Penggunaan Metode Drill and Practice Terhadap Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Darul Hikmah Lenggo-Lenggo Sinjai*.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati, I. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 596–601.
- Pantu, A. (2014). *Pengaruh Bahasa Arab Terhadap Perkembangan Bahasa Indonesia*. *Ulul Albab*, 15(1).
- Prasetyo, B. (2023). *Kontekstualisasi Larangan Bermain Dadu Dalam Hadis*.
- Qibtiyah, L., & Suryani, I. (2023). Permainan Monopoli Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Tanfidziya: Journal of Arabic Education*, 2(03), 170.
- Rahayu, M. T. (2012). *Pengaruh Penggunaan Mind MAP Terhadap Kemampuan Menganalisis dan Mengevaluasi Pada Pelajaran IPA Kelas V di SD Kanisius Wirobrajan*. Universitas As Sanata Dharma.
- Retnawati, H. (2015). Teknik Pengambilan Sampel. *Ekp*, 13(3), 1576–1580.
- Rusiati, M. (2013). Penerapan Metode Pembelajaran Drill and Paractice. In *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam* (Vol. 1, Issue 1).
- Santi, S. (2020). *Efektivitas Metode Mim-Mem (Mimicry Memorization) Pada Pembelajaran Mufradat Di Mts Darul Huffadh Tuju-Tuju Kajuara Kab* 112.

- Sari, A. K., Rahayu, S., Harjanti, W., Choifin, M., & Wahjoedi, T. (2021). *Metodologi Penelitian*. Penerbit Mengubah Semesta.
- Shamdani. (2020). Konsep Model Pembelajaran Cooperative Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal FKIP Unlam*, 1710111210028.
- Sinta, T., Materi, P., Kelas, H., Afriantono, H., Supardi, K. I., & Susilaningsih, E. (2021). *Chemistry in Education*. 10(2252), 15–21.
- Suciati, S., Septiana, I., Fita, M., & Untari, A. (2016). Efektivitas Media Monopoli Berbahasa (Monosa) Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Di Sd Kelas Iv. *Mimbar Madrasah Dasar*, 3(2), 140.
- Sugiyono, S. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In Sugiono (Ed.), *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan Farmaka Tropis Fakultas Farmasi Universitas Mualawarman, Samarinda, Kalimantan Timur* (19th ed., Issue April). Alfabeta, CV.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Alfabeta (ed.)).
- Suryani, A. I., Syahribulan, K., & Mursalam, M. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Mind Mapping terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN no . 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar. *Kajian Pendidikan Dasar*, 4(166).
- Syarifuddin, S. (2020). Efektivitas Penerapan Model Learning Cycle Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Materi Teorema Pythagoras Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Salomekko Kabupaten Bone. *Jurnal Tadris Matematika*, 01(01), 20–26.
- Takdir, T. (2019). Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (Analisis Pendekatan Quantum). *NASKHI Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 1(1), 1–7.
- Ulfa, R. (2021). Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan. *Al-Fathonah*, 6115, 342–351.
- Wasitohadi, W. (2014). Hakekat Pendidikan Dalam Perspektif John Dewey Tinjauan Teoritis. *Satya Widya*, 30(1), 50.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1
KISI-KISI INSTRUMENT PENELITIAN

1. 1 KISI-KISI INSTRUMEN *PRE TEST* PENGUASAAN

MUFRODAT SISWA

1. 2 KISI-KISI INSTRUMEN *POST TEST* PENGUASAAN

MUFRODAT SISWA

Lampiran 1. 1 Kisi-Kisi Instrumen *Pre Test***KISI-KISI INSTRUMEN *PRE TEST***

NAMA MADRASAH : MTs. Darul Hikmah Lenggong-Lenggong
 MATA PELAJARAN : Bahasa Arab
 KELAS/SEMESTER : VIII/GENAP
 MATERI : الساعة

KD	Indikator Soal	Butir Soal	Bentuk soal
Memahami fungsi sosial teks, strukturnya, dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, dan makna) dari teks sederhana yang terkait dengan tema الساعة	1. Menerjemahkan mufrodat tentang الساعة kedalam bahasa Indonesia.	2 Soal	Tulisan
	2. Menerjemahkan mufrodat tentang الساعة kedalam bahasa Arab.	2 Soal	
	3. Menerjemahkan kalimat tentang الساعة kedalam bahasa Indonesia.	3 Soal	
	4. Menerjemahkan kalimat tentang الساعة kedalam bahasa Arab.	2 Soal	
	5. Menyusun kalimat tentang الساعة dengan benar.	1 Soal	

Pembimbing I,


Dr. Firdaus, M.Ag.
 NIDN: 2117057102

Pembimbing II,


Dr. A. Taufik Nur, M.Pd.
 NIDN: 2112048102

Mengetahui,

Ketua Program Studi PBA


Dr. Andrian, A.E., M. Pd. I
 NIDN: 2108068101

Lampiran 1. 2 Kisi-Kisi Instrumen Post Test

KISI-KISI INSTRUMEN POST TEST

NAMA MADRASAH : MTs. Darul Hikmah Lengggo-Lengggo
 MATA PELAJARAN : Bahasa Arab
 KELAS/SEMESTER : VIII/GENAP
 MATERI : ال ساعة

KD	Indikator Soal	Butir Soal	Bentuk soal
Memahami fungsi sosial teks, strukturnya, dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, dan makna) dari teks sederhana yang terkait dengan tema ال ساعة	1. Menerjemahkan mufrodat tentang ال ساعة kedalam bahasa Indonesia.	2 Soal	Tulisan
	2. Menerjemahkan mufrodat tentang ال ساعة kedalam bahasa Arab.	2 Soal	
	3. Menerjemahkan kalimat tentang ال ساعة kedalam bahasa Indonesia.	3 Soal	
	4. Menerjemahkan kalimat tentang ال ساعة kedalam bahasa Arab.	2 Soal	
	5. Menyusun kalimat tentang ال ساعة dengan benar.	1 Soal	

Pembimbing I,

Dr. Firdaus, M.Ag.
NIDN: 2117057102

Pembimbing II,

Dr. A. Taufik Nur, M.Pd.
NIDN: 2112048102

Mengetahui,

Ketua Program Studi PBA

Dr. Yulian AR, M. Pd. I
NBM: 2108068101

LAMPIRAN 2
INSTRUMEN PENELITIAN

2.1	SOAL <i>PRE TEST</i>
2.2	SOAL <i>POST TEST</i>
2.3	LEMBAR OBSERVASI

Lampiran 2. 1 Soal Pre Test

LEMBAR TES PRE TEST

NAMA :

KELAS :

HARI/TGL :

Jawablah Pertanyaan di Bawah Ini dengan Benar dan Tepat!

1. Arti dari إِلَّا adalah....
 - a. Lebih
 - b. Kurang
 - c. Setengah
 - d. Seperempat
2. Arti dari النِّصْفُ adalah....
 - a. Lebih
 - b. Kurang
 - c. Setengah
 - d. Seperempat
3. Kata "berapa" jika diterjemahkan ke dalam bahasa Arab menjadi....
 - a. مَا
 - b. مَنْ
 - c. أَيْنَ
 - d. كَمْ
4. Kata "tepat" jika diterjemahkan ke dalam bahasa Arab menjadi....
 - a. الْآنَ
 - b. تَمَامًا
 - c. الرُّبْعُ
 - d. النِّصْفُ

5. Ungkapan "السَّاعَةُ الْعَاشِرَةُ وَالرُّبُعُ" memiliki arti....

- a. jam 10.15
- b. jam 10.45
- c. jam 09.15
- d. jam 09.45

6. Berikut gambar yang sesuai dengan "السَّاعَةُ السَّادِسَةُ" yaitu....

a.



b.



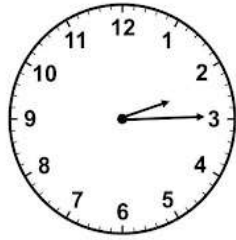
c.



d.



7. كم الساعة لأن ؟ الآن



- a. الساعة الثانية إلا الربع.
- b. الساعة الثانية و الربع
- c. اعة الثانية إلا النصف.
- d. الساعة الثانية و النصف

8. كم الساعة لأن ؟ الآن



- a. الساعة الواحدة إلا الربع.
- b. الساعة الواحدة و الربع
- c. الساعة الواحدة إلا النصف.
- d. و النصف الساعة الواحد

9. Ungkapan "الساعة الخامسة إلا الربع" memiliki arti....

- a. jam 05.15
- b. jam 05.45
- c. jam 04.15
- d. jam 04.45

10. Berikut kalimat yang benar adalah....

- a. الْآنَ السَّاعَةُ النِّصْفُ وَ الْوَاحِدَةُ.
- b. الْآنَ السَّاعَةُ الْوَاحِدَةُ وَ النِّصْفُ .
- c. لَوَاحِدَةٍ وَ النِّصْفُ السَّاعَةُ الْآنَ.
- d. الْوَاحِدَةُ وَ النِّصْفُ الْآنَ السَّاعَةُ .

Selamat Mengerjakan!

Lampiran 2. 2 Soal Post Test

LEMBAR TES POST TEST

NAMA :

KELAS :

HARI/TGL :

Jawablah Pertanyaan di Bawah Ini dengan Benar dan Tepat!

1. Arti dari **إِلَّا** adalah....
 - a. Lebih
 - b. Kurang
 - c. Setengah
 - d. Seperempat
2. Arti dari **النَّصْفُ** adalah....
 - a. Lebih
 - b. Kurang
 - c. Setengah
 - d. Seperempat
3. Kata "berapa" jika diterjemahkan ke dalam bahasa Arab menjadi....
 - a. مَا
 - b. مَنْ
 - c. أَيْنَ
 - d. كَمْ
4. Kata "tepat" jika diterjemahkan ke dalam bahasa Arab menjadi....
 - a. الْآنَ
 - b. تَمَامًا
 - c. الرَّبْعُ
 - d. النَّصْفُ
5. Ungkapan "**السَّاعَةُ الْعَاشِرَةُ وَالرُّبْعُ**" memiliki arti....
 - a. jam 10.15

- b. jam 10.45
- c. jam 09.15
- d. jam 09.45

6. Berikut gambar yang sesuai dengan "السَّاعَةُ السَّادِسَةُ" yaitu....

a.



b.



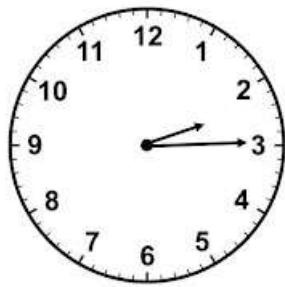
c.



d.



7. كَمِ السَّاعَةُ لَآنَ ؟ الْآنَ



- a. السَّاعَةُ الثَّانِيَةُ إِلَّا الرُّبْعَ
 - b. السَّاعَةُ الثَّانِيَةُ وَ الرُّبْعَ
 - c. السَّاعَةُ الثَّانِيَةُ إِلَّا النِّصْفَ
 - d. السَّاعَةُ الثَّانِيَةُ وَ النِّصْفَ
8. مَكِ السَّاعَةُ لَأَن ؟ أَلَا نَ



- a. السَّاعَةُ الْوَاحِدَةُ إِلَّا الرُّبْعَ
 - b. السَّاعَةُ الْوَاحِدَةُ وَ الرُّبْعَ
 - c. السَّاعَةُ الْوَاحِدَةُ إِلَّا النِّصْفَ
 - d. السَّاعَةُ الْوَاحِدَةُ وَ النِّصْفَ
9. Ungkapan "السَّاعَةُ الْخَامِسَةُ إِلَّا الرُّبْعَ" memiliki arti....
- a. jam 05.15
 - b. jam 05.45
 - c. jam 04.15
 - d. jam 04.45
10. Berikut kalimat yang benar adalah....
- a. أَلَا نَ السَّاعَةُ النِّصْفُ وَ الْوَاحِدَةُ
 - b. أَلَا نَ السَّاعَةُ الْوَاحِدَةُ وَ النِّصْفُ

- c. الْوَاحِدَةُ وَالنِّصْفُ السَّاعَةُ الْآنَ.
- d. الْوَاحِدَةُ وَالنِّصْفُ الْآنَ السَّاعَةُ.

Selamat Mengerjakan!

Lampiran 2. 3 Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI
EVEKTIVITAS PERMAINAN MONOPOLI
DALAM PENGUASAAN MUFRODAT BAHASA ARAB
PADA SISWA KELAS VIII MTs. DARUL HIKMAH LENGGO-LENGGO

No.	Hal-hal yang diobservasi	Ya	Tidak
Langkah-langkah permainan monopoli sebagai media pembelajaran			
Kegiatan pendahuluan			
1.	Pelajaran dibuka oleh guru dengan salam dan doa.		
2.	Pendidik menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran siswa		
3.	Pendidik menyampaikan tujuan dan pembelajaran yang akan dipelajari		
Kegiatan inti			
1.	Pendidik memberikan mufrodad terkait الساعة		
2.	Siswa sangat memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.		
3.	Pendidik menjelaskan cara bermain monopoli pada proses pembelajaran bahasa Arab		
4.	Siswa melempar dadu dan menjalankan pion		
5.	Setelah pion berjalan maka pada saat pion berhenti dimana saja akan ada sebuah soal.		
6.	Apabila siswa mendapatkan sebuah pertanyaan maka dia diharuskan berdiskusi dengan teman sekelompok.		
8.	Apabila siswa mampu menjawab pertanyaan dengan baik, maka ia berak melempar dadu kembali untuk menjalankan pion lagi.		

9.	Kelompok yang sampai pada angka akhir paling cepat dinyatakan sebagai pemenang, pada setiap sesi. Begitu seterusnya sampai mendapatkan juara 1,2,3.		
Kegiatan Penutup			
1.	Pendidikan mengingatkan kepada siswa untuk mengulang-ulang mufrodat yang dipelajari hari ini		
2.	Menutup pelajaran dengan doa dan salam penutup serta memberikan sedikit motivasi.		

LAMPIRAN 3
HASIL INSTRUMEN PENELITIAN

- 3.1 HASIL *PRE TEST* DAN *POST TEST* PENGUASAAN
MUFRODAT SISWA
- 3.2 HASIL OBSERVASI

Lampiran 3. 1 Hasil *Pre Test* Dan *Post Test* Penguasaan Mufrodat Siswa

NO	NAMA SISWA	PRE TEST	POST TEST
1.	A. Annisa Citra Lestari	40	90
2.	A. Asyifa Azzahrah	50	90
3.	Afif Ma'ruf	70	100
4.	Ahmad Faiz Sahlan	60	80
5.	Almuhtadib Billah	40	70
6.	Asilah Salsabilah	80	90
7.	Ayumi Salsabila Army	40	80
8.	Fahim Isyraqul Haq	80	90
9.	Habiburrahman M.Hatta	50	80
10.	Inayah Tunnisa	50	80
11.	Istoria Asmaradana	60	90
12.	Izza Azzahra	80	100
13.	Jumarni	40	70
14.	Melly Budiyah Luhur Patomboni	50	70
15.	Muh. Raihan	20	60

16.	Muh. Hisyamsyah	80	100
17.	Nurul Faima	30	70
18.	Nurul Izzah	50	80
19.	Qhalil Al Khatib	20	60
20.	Shafa Tasya Kamila	30	50
21.	St Aliyah Nurqalbi	40	80
22.	Syarif Hidayatullah	50	80
23.	Yulhaq	50	70

Lampiran 3. 2 Hasil Observasi

LEMBAR OBSERVASI
EVEKTIVITAS PERMAINAN MONOPOLI
DALAM PENGUASAAN MUFRODAT BAHASA ARAB
PADA SISWA KELAS VIII MTs. DARUL HIKMAH LENGGO-LENGGO

Hari/tgl: 08 dan 11 Juli 2024

Hal: proses Pembelajaran

No.	Hal-hal yang diobservasi	Ya	Tidak
Langkah-langkah permainan monopoli sebagai media pembelajaran			
Kegiatan pendahuluan			
1.	Pelajaran dibuka oleh guru dengan salam dan doa.	✓	
2.	Pendidik menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran siswa	✓	
3.	Pendidik menyampaikan tujuan dan pembelajaran yang akan dipelajari	✓	
Kegiatan inti			
1.	Pendidik memberikan mufrodat terkait الساعة	✓	
2.	Siswa sangat memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.	✓	
3.	Pendidik menjelaskan cara bermain monopoli pada proses pembelajaran bahasa Arab	✓	
4.	Siswa melempar dadu dan menjalankan pion	✓	
5.	Setelah pion berjalan maka pada saat pion berhenti dimana saja akan ada sebuah soal.	✓	
6.	Apabila siswa mendapatkan sebuah pertanyaan maka dia diharuskan berdiskusi dengan teman sekelompok.	✓	

8.	Apabila siswa mampu menjawab pertanyaan dengan baik, maka ia berak melempar dadu kembali untuk menjalankan pion lagi.	✓	
9.	Kelompok yang sampai pada angka akhir paling cepat dinyatakan sebagai pemenang, pada setiap sesi. Begitu seterusnya sampai mendapatkan juara 1,2,3.	✓	
Kegiatan Penutup			
1.	Pendidikan mengingatkan kepada siswa untuk mengulang-ulang mufrodat yang dipelajari hari ini	✓	
2.	Menutup pelajaran dengan doa dan salam penutup serta memberikan sedikit motivasi.	✓	

Pembimbing I,

Dr. Firdaus, M.Ag.
NIDN: 2117057102

Pembimbing II,

Dr. A. Taufik Nur, M.Pd.
NIDN: 2112048102

Mengetahui,

Ketua Program Studi PBA

Dr. Amran AR, M. Pd. I
NBM: 2108068101

LAMPIRAN 4
DISTRIBUSI NILAI R_{TABEL}

Lampiran 4. 1 Distribusi Nilai r_{Tabel}

**Distribusi Nilai r_{Tabel}
Signifikansi 5 % dan 1 %**

N	<i>The Level of Significance</i>		N	<i>The Level of Significance</i>	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

LAMPIRAN 5

HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN

5.1 HASIL UJI VALIDITAS SOAL PENGUASAAN MUFRODAT SISWA

5.2 HASIL UJI RELIABILITAS SOAL PENGUASAAN MUFRODAT SISWA

Lampiran 5. 1 Hasil Uji Validitas Soal Penguasaan Mufrodat Siswa

Correlations												
		p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	total
p1	Pearson Correlation	1	.236	.000	.522*	.126	.290	.182	.471*	.058	.236	.482*
	Sig. (2-tailed)		.317	1.000	.018	.597	.215	.444	.036	.808	.317	.032
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
p2	Pearson Correlation	.236	1	.042	.533*	.089	.533*	.385	.458*	.123	.250	.581**
	Sig. (2-tailed)	.317		.862	.015	.709	.015	.094	.042	.605	.288	.007
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
p3	Pearson Correlation	.000	.042	1	.287	.802**	-.123	.471*	.167	.903**	-.042	.554*
	Sig. (2-tailed)	1.000	.862		.220	.000	.605	.036	.482	.000	.862	.011
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
p4	Pearson Correlation	.522*	.533*	.287	1	.285	.596**	.601**	.903**	.394	.698**	.922**
	Sig. (2-tailed)	.018	.015	.220		.223	.006	.005	.000	.086	.001	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
p5	Pearson Correlation	.126	.089	.802**	.285	1	-.154	.206	.134	.724**	-.089	.489*
	Sig. (2-tailed)	.597	.709	.000	.223		.518	.384	.574	.000	.709	.029
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
p6	Pearson Correlation	.290	.533*	-.123	.596**	-.154	1	.390	.492*	-.010	.287	.528*
	Sig. (2-tailed)	.215	.015	.605	.006	.518		.089	.027	.966	.220	.017
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
p7	Pearson Correlation	.182	.385	.471*	.601**	.206	.390	1	.471*	.601**	.257	.725**

	Sig. (2-tailed)	.444	.094	.036	.005	.384	.089		.036	.005	.274	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
p8	Pearson Correlation	.471*	.458*	.167	.903**	.134	.492*	.471*	1	.287	.792**	.821**
	Sig. (2-tailed)	.036	.042	.482	.000	.574	.027	.036		.220	.000	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
p9	Pearson Correlation	.058	.123	.903**	.394	.724**	-.010	.601**	.287	1	.082	.659**
	Sig. (2-tailed)	.808	.605	.000	.086	.000	.966	.005	.220		.731	.002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
p10	Pearson Correlation	.236	.250	-.042	.698**	-.089	.287	.257	.792**	.082	1	.554*
	Sig. (2-tailed)	.317	.288	.862	.001	.709	.220	.274	.000	.731		.011
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
total	Pearson Correlation	.482*	.581**	.554*	.922**	.489*	.528*	.725**	.821**	.659**	.554*	1
	Sig. (2-tailed)	.032	.007	.011	.000	.029	.017	.000	.000	.002	.011	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).												
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).												

Lampiran 5. 2 Hasil Uji Reliabilitas Soal Penguasaan Mufrodat Siswa

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.834	10

Item-Total Statistics

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
p1	3.80	8.695	.362	.834
p2	3.95	8.261	.459	.826
p3	4.15	8.345	.428	.829
p4	4.10	7.147	.891	.780
p5	4.25	8.618	.362	.834
p6	4.10	8.411	.395	.832
p7	4.20	7.853	.637	.808
p8	4.15	7.503	.757	.796
p9	4.10	7.989	.551	.817
p10	4.15	8.345	.428	.829

LAMPIRAN 6

HASIL ANALISIS STATISTIK DESKRIPTIF

- 6. 1 HASIL ANALISIS STATISTIK DESKRIPTIF *PRE TEST*
 PENGUASAAN MUFRODAT SISWA
- 6. 2 HASIL ANALISIS STATISTIK DESKRIPTIF *POST TEST*
 PENGUASAAN MUFRODAT SISWA

Lampiran 6. 1 Hasil Analisis Statistik Deskriptif *Pre Test* Penguasaan Mufrodat Siswa

Statistics			
		Pre Test	Post Test
N	Valid	23	23
	Missing	0	0
Mean		50.43	79.57
Median		50.00	80.00
Mode		50	80
Std. Deviation		18.210	13.307
Minimum		20	50
Maximum		80	100
Sum		1160	1830

Pre Test					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20	2	8.7	8.7	8.7
	30	2	8.7	8.7	17.4
	40	5	21.7	21.7	39.1
	50	7	30.4	30.4	69.6
	60	2	8.7	8.7	78.3
	70	1	4.3	4.3	82.6
	80	4	17.4	17.4	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Lampiran 6. 2 Hasil Analisis Statistik Deskriptif *Post Test* Penguasaan Mufrodat Siswa

Statistics			
		Pre Test	Post Test
N	Valid	23	23
	Missing	0	0
Mean		50.43	79.57

Median	50.00	80.00
Mode	50	80
Std. Deviation	18.210	13.307
Minimum	20	50
Maximum	80	100
Sum	1160	1830

Post Test					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	1	4.3	4.3	4.3
	60	2	8.7	8.7	13.0
	70	5	21.7	21.7	34.8
	80	7	30.4	30.4	65.2
	90	5	21.7	21.7	87.0
	100	3	13.0	13.0	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

LAMPIRAN 7
HASIL UJI NORMALITAS DAN HOMOGENITAS

- 7.1 HASIL UJI NORMALITAS TES PENGUASAAN MUFRODAT
SISWA
- 7.2 HASIL UJI HOMOGENITAS TES PENGUASAAN MUFRODAT
SISWA

Lampiran 7. 1 Hasil Uji Normalitas Tes Penguasaan Mufrodat Siswa

Case Processing Summary							
	Kelas	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Penguasaan Mufrodat	PreTest	23	100.0%	0	0.0%	23	100.0%
	PostTest	23	100.0%	0	0.0%	23	100.0%

Descriptives					
	Kelas		Statistic	Std. Error	
Penguasaan Mufrodat	PreTest	Mean		50.43	3.797
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	42.56	
			Upper Bound	58.31	
		5% Trimmed Mean		50.48	
		Median		50.00	
		Variance		331.621	
		Std. Deviation		18.210	
		Minimum		20	
		Maximum		80	
		Range		60	
		Interquartile Range		20	
		Skewness		.276	.481
		Kurtosis		-.554	.935
	PostTest	Mean		79.57	2.775
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	73.81	
			Upper Bound	85.32	
		5% Trimmed Mean		80.00	
		Median		80.00	
		Variance		177.075	
		Std. Deviation		13.307	
		Minimum		50	
		Maximum		100	
		Range		50	
		Interquartile Range		20	

		Skewness	-.294	.481
		Kurtosis	-.254	.935

Tests of Normality							
Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Penguasaan Mufrodat	PreTest	.205	23	.013	.919	23	.064
	PostTest	.165	23	.104	.942	23	.194
a. Lilliefors Significance Correction							

Lampiran 7. 2 Hasil Uji Homogenitas Tes Penguasaan Mufrodat Siswa

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Penguasaan Mufrodat	Based on Mean	1.376	1	44	.247
	Based on Median	1.297	1	44	.261
	Based on Median and with adjusted df	1.297	1	39.860	.262
	Based on trimmed mean	1.480	1	44	.230

LAMPIRAN 8

8.1 HASIL UJI *PAIRED SAMPEL T-TEST* TES

8.2 PENGUASAAN MUFRODAT SISWA

Lampiran 8. 1 Hasil Uji *Paired Sampel T-Test* Tes Penguasaan Mufrodat Siswa

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	50.43	23	18.210	3.797
	Post Test	79.57	23	13.307	2.775

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre Test & Post Test	23	.826	.000

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-29.130	10.407	2.170	-33.631	-24.630	-13.424	22	.000

LAMPIRAN 9

DOKUMENTASI KEGIATAN

Lampiran 9. 1 Dokumentasi Kegiatan





LAMPIRAN 10
ADMINISTRASI PENELITIAN

- 10. 1 JADWAL PENELITIAN
- 10. 2 SK PEMBIMBING PENELITIAN
- 10. 3 SURAT PERMOHONAN IZIN PENELITIAN
- 10. 4 SURAT KETERANGAN TELAH MENELITI
- 10. 5 SURAT KETERANGAN KEABSAHAN ABSTRAK
- 10. 6 SURAT KETERANGAN HASIL TURNITIN

Lampiran 10. 1 Jadwal Penelitian

No.	Hari/Tanggal	Keterangan
1.	Sabtu/ 15 Juni 2024	Pengantaran Surat Izin Penelitian Ke Madrasah
2.	Sabtu/ 22 Juni 2024	Pengujian Validitas
3.	Sabtu/22 Juni 2024	Pengujian Reliabilitas
4.	Rabu/26 Juni 2024	Pemberian Soal <i>Pre Test</i>
5.	Senin/08 Juli 2024	Melaksanakan Pembelajaran Dengan Menggunakan Permainan Monopoli
6.	Kamis/11 Juli 2024	Melaksanakan Pembelajaran Dengan Menggunakan Permainan Monopoli
7.	Sabtu/13 Juli 2024	Pemberian Soal <i>Post Test</i>
8.	Rabu/17 Juli 2024	Pengambilan Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian

Lampiran 10. 2 SK Pembimbing Penelitian





**UNIVERSITAS ISLAM
AHMAD DAHLAN**

**FAKULTAS TARBIYAH
DAN ILMU KEGURUAN**

SURAT KEPUTUSAN
NOMOR: 567.D1/III.3.AU/F/KEP/2023

TENTANG
DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A. 2023/2024

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN

Menimbang :

1. Bahwa untuk penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan Tahun Akademik 2023/2024, 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. 1502 Tahun 2022, tentang perubahan nama Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai menjadi Universitas Islam Ahmad Dahlan.
- e. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/1.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah.
- f. Statuta Universitas Islam Ahmad Dahlan.

Memperhatikan :

1. Kalender Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan Tahun Akademik 2023/2024.
2. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai nomor: 293.R/III.3.AU/F/KEP/2023 tanggal 02 Desember 2023 tentang nama-nama Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Universitas Islam Ahmad Dahlan tahun akademik 2023/2024.

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

Pertama :

Mengangkat dan menetapkan saudara(i) :

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Firdaus, M.Ag.	A. Taufiq Nur, S.Pd.I., M.Pd.

untuk penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : FITRIANI

NIM : 200105007

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Judul Skripsi : Efektivitas Permainan Monopoli dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VIII MTs Darul Hikmah Lenggo-Lenggo

Kedua :

Hal-hal yang menyangkut pendapatan/nafkah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Islam Ahmad Dahlan.

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.

Alamat : Jl. Sultan Hasanuddin No. 20 Kab. Sinjai  nikulad@gmail.com  [nikulad](https://www.facebook.com/nikulad)  [nikuladsejaj](https://www.instagram.com/nikuladsejaj)  www.nikulad.ac.id
Telp. 982291930879 Kode Pos. 92812  UAD Sinjai Official  [uad_sinjai](https://www.instagram.com/uad_sinjai)



UAD UNIVERSITAS ISLAM
AHMAD DAHLAN

**FAKULTAS TARBIYAH
DAN ILMU KEGURUAN**

Ditetapkan di : Sinjai

Pada Tanggal : 18 Jumadil Awal 1445 H
02 Desember 2023 M

Dekan,

Dr. H. Akdir, M.Pd.I.
NBM. 1213495

Tembusan Disampaikan Kepada Yang Terhormat:

1. Ketua BPH Universitas Islam Ahmad Dahlan
2. Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan
3. Ketua Program Studi PAI, PGMI, PBA, TBI & TM

Lampiran 10. 3 Surat Permohonan Izin Penelitian

 UIAD UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN	FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Nomor : 370.D1/III.3.AU/F/2024 Lamp : - Hal : <u>Permohonan Izin Penelitian</u>	Sinjai <u>08 Dzulhijjah 1445 H</u> 15 Juni 2024 M

Kepada Yang Terhormat
Kepala MTs Darul Hikma Lenggo- Lenggo
 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 : Fitriani
 NIM : 200105007
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
 Semester : VIII (Delapan)

Akan melaksanakan penelitian dengan judul:
" Efektivitas Permainan Monopoli Dalam Penguasaan Mufrodat Pada Siswa Kelas VIII MTs Darul Hikmah Lenggo- Lenggo. "

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di **MTs Darul Hikmah Lenggo- Lenggo Kab. Sinjai**".

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

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

Alamat : Jl. Sultan Hasanuddin No. 20 Klt. Sinjai | Email: fikulad@gmail.com | Telp: 0522919308/70 Kode Pos. 92612
 UIAD Sinjai Official

Lampiran 10. 4 Surat Keterangan Telah Meneliti



YAYASAN PESANTREN DARUL HIKMAH LENGGO-LENGGO
MADRASAH TSANAWIYAH DARUL HIKMAH LENGGO-LENGGO
 Alamat : Jalan Raya Sinjai – Kajang Km. 5 Sinjai Timur Tlp. 0482 2426874

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: B-102/MTS-YPDHL/21.19.9/PP.00.5/07/2024

Bertanda tangan di bawah ini :

Nama : HJ. ASRIATI, S.Ag
 NIP : 197408062007012031
 Jabatan : Kepala MTs Darul Hikmah Lenggo-Lenggo

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Fitriani
 NIM : 2001105007
 Prodi : Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
 Nama Perguruan Tinggi : Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai

Telah melaksanakan penelitian pada MTs Darul Hikmah Lenggo-Lenggo, mulai Tanggal 15 Juni – 17 Juli 2024 dengan Judul Skripsi:

“EFEKTIVITAS PERMAINAN MONOPOLI DALAM PENGUASAAN MUFRODAT PADA SISWA KELAS VIII MTs. DARUL HIKMAH LENGGO”

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

Sinjai, 17 Juli 2024
 Kepala Madrasah,

HJ. ASRIATI, S.Ag
 NIP. 197408062007012031



Lampiran 10. 6 Surat Keterangan Hasil Turnitin

SURAT KETERANGAN HASIL TURNITIN

Nomor :011.L10/III.3AU/A/2026

Saya yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : **Asriani Abbas, S.I.P.**
 NBM : **1235305**
 Jabatan : **Pjs. Kepala Perpustakaan UIAD Sinjai**

Menerangkan bahwa,

Nama : **Fitriani**
 Nim : **200105007**
 Prodi : **PBA**
 Jenis dokumen : **Skripsi**

Telah melakukan cek plagiat menggunakan aplikasi *Turnitin Similarity Check* dengan **Indeks Plagiat 26%.**

Demikian surat keterangan ini supaya digunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 08 Januari 2026

Pjs. Kepala Perpustakaan UIAD Sinjai



Asriani Abbas, S.I.P.
NBM. 1235305

BIODATA PENULIS



Nama : Fitriani
 NIM : 200105007
 Tempat/Tanggal Lahir : Pattoengan, 16 Desember 2002
 Alamat : Dusun Pattoengan, Desa Sapobonto, Kec.
 Bulukumpa, Kab. Bulukumba.

Pengalaman Organisasi:

1. Anggota Bidang Organisasi HIMDIBA IAIM Sinjai Periode 2021/2022
2. Koordinator Bidang Organisasi HIMDIBA UIAD Sinjai Periode 2022/2023
3. Anggota Bidang Dalam Negeri (DAGRI) ITHLA DPW V Periode 2022/2023

Riwayat Pendidikan:

1. SD/MI : SDN 247 PATTOENGAN
 2. SMP/MTS : MTs YPPI SAPOBONTO
 3. SMA/MA : MA YPPI SAPOBONTO
 No. Hp : 0852 5095 6572
 Email : fitriiaskr@gmail.com
 Nama Orang Tua : Askar (ayah)
 Norma (ibu)