

**PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB
MELALUI *GAME TALKING STICK* DI ASRAMA MA'HAD
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**



2018

SKRIPSI

**PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB
MELALUI *GAME TALKING STICK* DI ASRAMA MA'HAD
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**



Oleh

**SITTI SAKINAH
NIM. 14.1200.009**

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.
Pd.) Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Jurusan Tarbiyah dan Adab
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
JURUSAN TARBIYAH DAN ADAB
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE**

2018

**PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB
MELALUI *GAME TALKING STICK* DI ASRAMA MA'HAD
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan**

**Program Studi
Pendidikan Bahasa Arab**

Disusun dan diajukan oleh

**SITTI SAKINAH
NIM. 14.1200.009**

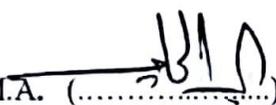
PAREPARE

Kepada

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
JURUSAN TARBIIYAH DAN ADAB
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE**

2018

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Sitti Sakinah
Judul Skripsi : Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab
Melalui *GAME TALKING STICK* Di Asrama
Ma'had IAIN Parepare.
NIM : 14.1200.009
Jurusan : Tarbiyah dan Adab
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Ketua STAIN Parepare
Sti. 08/PP. 9/2624/2017
Disetujui Oleh
Pembimbing
Pembimbing Utama : Dr. H. Abd. Halim K, M.A. (.....)
NIP. : 19590624 199803 1 001
Pembimbing Pendamping : Kaharuddin, M.Pd.I. (.....)
NIP. : 19730325 200801 1 024

Mengetahui:

Plt. Ketua Jurusan Tarbiyah dan Adab



Bahtiar, S.Ag., M.A.
NIP. 19720505 199803 1 004

SKRIPSI

**PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB
MELALUI GAME TALKING STICK DI ASRAMA MA'HAD
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**

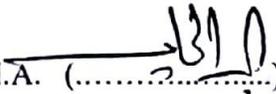
Disusun dan diajukan oleh

SITTI SAKINAH
NIM. 14.1200.009

Telah dipertahankan di depan paniti ujian munaqasyah
Pada tanggal 27 Desember 2018 dan
Dinyatakan telah memenuhi syarat

Mengesahkan

Dosen Pembimbing

Pembimbing Utama : Dr. H. Abd. Halim K, M.A. (.....)
NIP. : 19590624 199803 1 001
Pembimbing Pendamping : Kaharuddin, M.Pd.I. (.....)
NIP. : 19730325 200801 1 024


Rektor IAIN Parepare
Dr. Ahmad Sultra Rustan, M.Si.
NIP: 1964027 198703 1 002


Plt. Ketua Jurusan Tarbiyah dan Adab
Bahtiar, S.Ag., M.A.
NIP: 19720505 199803 1 004

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui *GAME TALKING STICK* Di Asrama Ma'had IAIN Parepare.

Nama Mahasiswa : Sitti Sakinah

NIM : 14.1200.009

Jurusan : Tarbiyah dan Adab

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Ketua STAIN Parepare St. 08/PP. 9/2624/2017

Tanggal kelulusan : 27 Desember 2018

Disahkan Oleh Komisi Penguji

Dr. H. Abd. Halim K, M.A.	(Ketua)	(.....)
Kaharuddin, S.Ag., M.Pd. I.	(Sekretaris)	(.....)
Dr. Herdah, M.Pd.	(Anggota)	(.....)
H. Muh Iqbal H, M.Ag.	(Anggota)	(.....)

Mengetahui:

Rektor IAIN Parepare



Alimud Sultra Rustan, M.Si.
NIP. 19640427 198703 1 002

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
 الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ وَعَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَالصَّلَاةِ وَالسَّلَامِ عَلَى
 أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ.

Segala puji bagi Allah swt. Yang Maha Pengasih dan Penyayang atas segala nikmat dan rahmatNya yang telah dikaruniakan kepada setiap hambaNya sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir kuliah (skripsi) yang berjudul “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui *GAME TALKING STICK* di Asrama Ma’had IAIN Parepare” sebagai salah satu syarat menyelesaikan strata 1 dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Pada Fakultas Tarbiya Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Salam dan taslim disampaikan kepada Nabi Besar Muhammad saw., keluarga, sahabat-sahabatnya dan pengikutnya.

Penulis menghaturkan ucapan terima kasih banyak yang setulus-tulusnya kepada Ayahanda Alm. KH. Ahmad Ma’ruf, Ibunda Sitti Arfah serta seluruh keluarga tercinta. Karena dengan kasih sayang dan pengorbanan yang luar biasa serta berbagai didikan, motivasi dan doa yang tak pernah lepas dari bibir mereka, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Penulis telah banyak menerima bimbingan dan bantuan dari bapak Dr. H. Abd. Halim, K selaku pembimbing I dan bapak Kaharuddin, M.Pd. I selaku pembimbing II, atas segala arahan dan bimbingannya, penulis ucapkan jazakallahu khairan katsiran yang tak terhingga.

Selanjutnya, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ahmad Sultra Rustan, M. Si selaku Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelolah pendidikan di IAIN Parepare.

2. Bapak Bahtiar, S.Ag. M.A., selaku Dekan Jurusan Tarbiyah atas pengabdianya telah menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi Mahasiswa.
3. Segenap Dosen dan Karyawan yang telah membekali berbagai ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Teristimewa kepada Bapak Kaharuddin, S.Ag.,M.Pd.I yang senantiasa memberikan dorongan dan doanya selama ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih.
4. Bapak Andi Aras M. Pd. yang di tengah kesibukannya menyempatkan diri untuk memberi bimbingan kepada penulis, serta doa dan dukungan dalam proses penyelesaian skripsi, penulis mengucapkan terima kasih banyak.
5. Kepada Ketua PASIH dan segenap Dosen, Staf serta teman-teman di Asrama (putra/putri) yang tidak henti-hentinya memberikan motivasi, semangat, dan bantuan kepada penulis baik itu dalam bentuk material maupun doa.

Akhirnya, semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memerlukan penyempurnaan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga menjadi amalan yang diridhoi Allah dan menjadi amal jariyah. Aamiin.

Parepare, 05 Desember 2018

Penulis,



SITTI SAKINAH
NIM. 14.1200.009

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sitti Sakinah
NIM : 14. 1200. 009
Tempat/Tgl/Lahir : Majene, 13 Juli 1994
Jurusan : Tarbiyah dan Adab
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Judul Skripsi : Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui
GAME TALKING STICK di Asrama Ma'had IAIN Parepare.

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 05 Desember 2018

Penulis,



SITTI SAKINAH
NIM. 14. 1200. 009

ABSTRAK

Sitti Sakinah, *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui GAME TALKING STICK di Asrama Ma'had Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare*

(Dibimbing Oleh H.Abd. Halim k dan Kaharuddin Ramli).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab dengan menggunakan *GAME TALKING STICK*.

Sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah penelitian *Quasi Eksperimental Design dengan menggunakan Nonequivalent Control Group Design*. Kemudian dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan tes (tertulis) dan adapun pengambilan populasi, sampel dengan menggunakan teknik *sampling purposive*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: penggunaan *GAME TALKING STICK* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab di Asrama Ma'had IAIN Parepare. Hasil penelitian ini dapat diketahui melalui data penelitian dengan menggunakan tes berupa pre-test dan post-test dalam bentuk tes tertulis dan nilai hasil tes untuk kelas kontrol dan eksperimen dibandingkan, kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus standar deviasi dan t -Table $2.069 < t$ -Test 7.91 . Hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. *GAME TALKING STICK* dapat meningkatkan penguasaan bahasa Arab peserta didik di Asrama Ma'had IAIN Parepare.

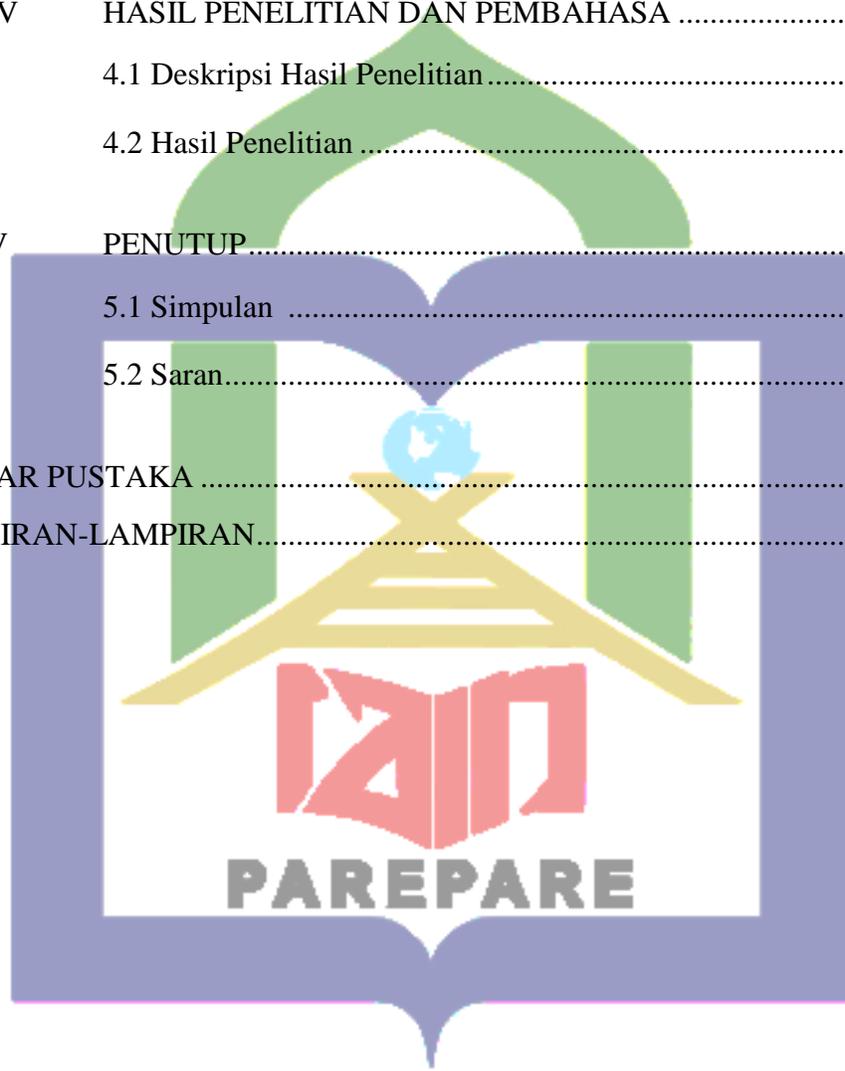
Kata kunci: *GAME TALKING STICK*, Penguasaan Kosakata Bahasa Arab.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
HALAMAN PENGESAHAN KOMISI PEMBIMBING.....	vi
HALAMAN PENGESAHAN KOMISI PENGUJI	vii
KATA PENGANTAR	viii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	x
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 kegunaan Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Deskripsi Teori.....	7
2.2 Tinjauan Hasil Penelitian Relevan	29
2.3 Kerangka Pikir	30
2.4 Hipotesis Penelitian.....	32
2.5 Definisi Operasional Variabel.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	37
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	38

	3.3 Populasi dan Sampel	39
	3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	40
	2.3 Teknik Analisis Data	40
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASA	48
	4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	48
	4.2 Hasil Penelitian	55
BAB V	PENUTUP	69
	5.1 Simpulan	69
	5.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA		72
LAMPIRAN-LAMPIRAN		74



DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
3.1	Data populasi mahasiswa asrama ma'had jami'ah iain parepare	39
3.2	Klasifikasi skor peserta didik	41
4.1	Lembar Instrumen Observasi kelas eksperimen mahasiswa Kelompok C	49
4.2	Lembar Instrumen Observasi kelas eksperimen mahasiswa Kelompok C	51
4.3	Lembar Instrumen Observasi kelas eksperimen mahasiswa Kelompok C	53
4.4	Rekapitulasi Hasil peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab IAIN Parepare kelas kontrol dan kelas eksperimen.	55
4.5	Nilai rata-rata <i>pre-test</i> mahasiswa Asrama Ma'had IAIN Parepare	56
4.6	Nilai rata-rata <i>post-test</i> peserta didik kelas kontrol asrama ma'had iain parepare	57
4.7	Distribusi hasil belajar peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab individu dengan metode <i>GAME TALKING STICK</i>	58
4.8	Tabel Signifikan nilai <i>test</i>	59

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Skema Kerangka Pikir Penelitian	34



DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran	Judul lampiran	Halaman
1	Instrumen Penelitian	74
2	RPP	82
3	Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-Test</i>	100
3	Distribusi T-Tabel	109
4	Dokumentasi	110
5	Surat Izin Melaksanakan Penelitian	112
6	Surat Izin Penelitian	113
7	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	114
8	Biografi Penulis	115

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah sebagai alat komunikasi dan penghubung dalam pergaulan manusia sehari-hari, baik antara individu dengan individu, individu dengan masyarakat dan masyarakat dengan negara tertentu, yakni dengan mengkomunikasikan dan menyampaikan maksud tertentu dengan rasa senang atau duka dan dengan rasa sedih dan gembira kepada orang lain, agar dapat dipahami, dimengerti dan merasakan segala sesuatu yang ia alami.¹

Syaikh al-Gulayayni dalam kitab *Jami'uddurus al 'Arabiyyah* menjelaskan mengenai pengertian bahasa Arab sebagai berikut:

وَاللُّغَةُ الْعَرَبِيَّةُ : هِيَ الْكَلِمَاتُ الَّتِي يُعَبَّرُ بِهَا الْعَرَبُ عَنْ أَغْرَاضِهِمْ. وَقَدْ وَصَّاتُ الْإِنْسَانَ
مِنْ طَرِيقِ النَّقْلِ. وَحَفِظَهَا لَنَا الْقُرْآنُ الْكَرِيمُ وَالْأَحَادِيثُ الشَّرِيفَةُ، وَمَا رَوَاهُ الثَّقَاتُ مِنْ
مَنْشُورِ الْعَرَبِ وَمَنْظُومِهِمْ²

Artinya:

Bahasa Arab adalah kalimat-kalimat yang digunakan oleh bangsa Arab untuk menerangkan maksud-maksud mereka. Dan bahasa Arab itu sampai kepada kita dengan cara penukilan. Dan bahasa Arab itu terpelihara bagi kita oleh al-Qur'an, hadits-hadits Nabi yang mulia dan karangan, bagi prosa maupun puisi yang diriwayatkan oleh orang-orang yang terpercaya.³

¹Tayar Yusuf dan Syaiful Anwar, *Metodologi Pengajaran Agama Dan Bahasa Arab* (Cet. II; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), 1997, h. 187.

²Mustafa al-Gulayayni, *Jamiud Duruusil al-Arabiyyah*, terj. Moh. Zuhri, dkk, Jamiud Duruusil al-Arabiyyah (Semarang: asy-Syifa, 1992, h. 7

³ Mustafa al-Gulayayni, *Jamiud Duruusil al-Arabiyyah*, asy-Syifa), 1992. h. 7

Berkaitan dengan penjelasan di atas, Allah SWT. berfirman dalam Q.S. Az Zukhruf/ 43: 3.

إِنَّا جَعَلْنَاهُ قُرْءَانًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ ﴿٣﴾

Terjemahnya:

Sesungguhnya kami telah menjadikan Al-Qur'an dalam bahasa Arab, supaya kalian bisa memahaminya⁴.

Bahasa Arab dan al-Qur'an bagaikan dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya. Mempelajari bahasa Arab adalah syarat wajib untuk menguasai isi al-Qur'an. Mempelajari bahasa al-Qur'an berarti mempelajari bahasa Arab. Dengan demikian peranan bahasa Arab di samping sebagai alat komunikasi manusia sesamanya juga komunikasi manusia beriman kepada Allah, yang terbentuk dalam sholat, doa-doa dan sebagainya.⁵ Pembelajaran bahasa Asing adalah kegiatan mengajar yang dilakukan secara maksimal oleh seorang Pembina agar anak didik yang ia ajari bahasa Asing tertentu melakukan kegiatan belajar dengan baik, sehingga kondusif untuk mencapai tujuan belajar bahasa Asing.⁶

Tujuan utama pembelajaran bahasa Asing adalah pengembangan kemampuan belajar dalam menggunakan bahasa itu, baik secara lisan maupun tulisan. Kemampuan menggunakan bahasa dalam dunia pengajaran bahasa disebut keterampilan berbahasa (*maharat al-lughah*). Dalam pembelajaran bahasa Arab, ada empat keterampilan yang harus dikuasai oleh pelajar, yaitu keterampilan menyimak (*maharat al-istima'/ listening skill*), berbicara (*maharah al-kalam/*

⁴Soenarjo, *Al-Qur'aanul Karim Wa Tarjamah Ma'aniyyah Ila Lughatil Indonisiyyah* (Jakarta: Mujamma' al-Malik Fadh Li Thiba'at Al-Mush-haf, 19710, h. 794.

⁵Tayar Yusuf dan Syaiful Anwar, *Metodologi pengajaran agama dan bahasa arab*, h. 187.

⁶Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Cet. Kedua; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011, h. 32.

speaking skill), membaca (*mahara al-qiraah/ reading skill*), dan menulis (*maharah al-kitabah/ writing skill*).⁷

Dalam pembelajaran bahasa Arab, salah satu syarat untuk mencapai keempat keterampilan itu adalah penguasaan kosakata. Meningkatkan kosakata bahasa arab sangat penting bagi seorang mahasiswa, utamanya mereka yang menggeluti bidang pendidikan bahasa Arab. Semakin sedikit kosakata yang dimiliki seorang mahasiswa semakin kecil pula peluang untuk memahami konteks kalimat berbahasa Arab. Begitupun sebaliknya, semakin banyak kosakata yang dimiliki oleh mahasiswa, akan semakin besar peluang untuk mempermudah membaca teks berbahasa Arab.

Dewasa ini, banyak di antara mahasiswa yang sangat kurang dalam penguasaan kosakata baik itu mahasiswa pada umumnya maupun mahasiswa terkhusus dibidangnya yaitu pendidikan bahasa Arab. Oleh karena itu, metode atau strategi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami dan kosakata yang diberikan mudah dihafal oleh mahasiswa. Oleh karena itu, tenaga pengajar seperti: Pembina, mentor, dosen dan pelatih merupakan mediator utama dalam proses transformasi pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut dapat lebih dinamis dan akan mencapai sasaran yang diinginkan jika ditambahkan alat bantu atau media lain, seperti media audio-visual, cetak proyektor, film, *game* dan lain sebagainya.

Pembelajaran bahasa yang sistematis dapat kita wujudkan apabila proses pembelajaran menggunakan teknik dan strategi yang benar serta tepat. Salah satu teknik yang mampu mendukung hal tersebut adalah dengan menggunakan *game*

⁷Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, h. 129.

edukatif dalam proses pembelajaran. Dengan metode *game*, kelas akan semakin hidup, suasana belajar penuh ceria, dan penuh semangat.

Game merupakan salah satu metode yang baik dalam proses belajar mengajar, khususnya di bidang bahasa Arab akan mempermudah pelajar mengingat dan menghafalkan kosakata bahasa Arab dengan mudah tanpa ada paksaan karena diselingi dengan keadaan berbahagia.

Asrama Ma'had Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare merupakan salah satu lembaga pendidikan yang mencanangkan pembelajaran bahasa, baik itu bahasa Arab maupun bahasa Inggris melalui pembina di Asrama. Minggu pertama, pembelajaran bahasa Arab dilaksanakan seminggu sebanyak 5 kali mulai dari hari senin sampai hari jum'at ba,da subuh dalam jangka waktu 1 jam. Kemudian minggu kedua adalah pembelajaran bahasa Inggris sebanyak 5 kali pertemuan, sama dengan pembelajaran bahasa Arab, begitu seterusnya. Setiap peserta wajib menyeter hafalan kosakata dalam sehari satu kali. Kemudian pada malam kamis setiap minggu dilaksanakan pembelajaran kitab gundul yang dibina langsung oleh beberapa pembina bahasa Arab Asrama Ma'had IAIN Parepare beserta penanggungjawab Asrama Ma'had IAIN PASIH.

Banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam menghafal dan meningkatkan kosakata bahasa Arab, terkhusus di Asrama IAIN Parepare, karena mengingat mahasiswa merupakan alumnus yang beragam, ada yang berasal dari Pesantren, Madrasah Aliyah, SMA bahkan SMK sehingga memiliki perbedaan dalam penguasaan kosakata bahasa Arab.

Sebagai gambaran umum mengenai arah dan tata pikir penulis dalam kaitannya dengan topik pembahasan yang diangkat oleh penulis dalam sebuah skripsi

ini, terdapat beberapa hal mendasar sekaligus menjadi motivasi dalam melakukan pengkajian terhadap topik pembahasan yaitu Peningkatan Penguasaan kosakata bahasa Arab Melalui *GAME TALKING STICK* di Asrama Ma'had IAIN Parepare.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana kemampuan kosakata bahasa Arab di Asrama Ma'had jami'ah IAIN Parepare sebelum terimplementasinya *GAME TALKING STICK*?
- 1.2.2 Bagaimana kemampuan kosakata bahasa Arab di Asrama Ma'had jami'ah IAIN setelah terimplementasinya *GAME TALKING STICK*?
- 1.2.3 Apakah *GAME TALKING STICK* dapat meningkatkan Penguasaan kosakata bahasa Arab di Asrama Ma'had Jami'ah IAIN Parepare?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagaimana rumusan masalah yang penulis paparkan di atas adalah untuk:

- 1.3.1 Mengetahui kemampuan kosakata bahasa Arab di Asrama Ma'had jami'ah IAIN Parepare sebelum terimplementasinya *GAME TALKING STICK*.
- 1.3.2 Mengetahui kemampuan kosakata bahasa Arab di Asrama Ma'had jami'ah IAIN setelah terimplementasinya *GAME TALKING STICK*.
- 1.3.3 *GAME TALKING STICK* dapat meningkatkan Penguasaan kosakata bahasa Arab di Asrama Ma'had Jami'ah IAIN Parepare.

1.4 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan yang diharapkan dalam penelitian ini :

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Karya ilmiah ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dan bahan bacaan yang bermanfaat sehingga dapat memberikan kontribusi untuk perkembangan ilmu pengetahuan khususnya bagi pendidik serta dapat menjadi pedoman bagi peneliti selanjutnya.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1.4.2.1 Untuk Peneliti

Dengan penelitian ini, peneliti berharap adanya kontribusi terhadap proses pembelajaran mahasiswa di Asrama utamanya dalam meningkatkan kosakata bahasa Arab.

1.4.2.2 Untuk mahasiswa

Penelitian ini bertujuan bagi mahasiswa asrama agar mempermudah dalam memahami dan meningkatkan mufradat bahasa Arab melalui *game* edukatif yakni *Talking Stick*.

1.4.2.3 Untuk Pendidik

Penelitian ini bisa menjadi acuan bagi pendidik untuk menggunakan strategi dalam meningkatkan mufradat berbahasa Arab.

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Deskripsi Teori

2.1.1 Pengertian *Game*

Kata *game* sudah tidak asing lagi bagi kita, utamanya para pelajar, baik itu tingkat dasar, menengah maupun perPembinaan tingkat tinggi. *Game* adalah salah satu strategi yang digunakan dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, tidak membosankan, membangkitkan semangat belajar mahasiswa, serta memudahkan memahami pembelajaran melalui *game* tersebut. Program *game* yang dirancang dengan baik dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya.⁸

Game sendiri merupakan kata bahasa Inggris abad pertengahan yaitu *gamen* yang berarti olahraga, permainan, kegembiraan, keriang, hiburan, atau kepuasan.⁹ Dalam kegiatan mentoring, *game* biasanya berfungsi sebagai *warming up* (pemanasan), penghilang kejenuhan dalam materi yang melelahkan, mensupport peserta mentoring agar terlibat lebih aktif dan memberi respons, serta masih banyak lagi fungsi strategis sebuah *game* sekalipun bentuknya amat sederhana.¹⁰

⁸Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Cet. V; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), h. 162.

⁹Robbi Baskoro, dkk, *Rencana Pengembangan Permainan Interaktif Nasional 2015-2019* (CeT. Pertama: PT Republik Solusi,), h. 2.

¹⁰Eko Susanto, *60 Games Untuk Mengajar* (Cet. 1; Yogyakarta: Griya Gatra Sejahtera, 2009), h. 19.

Menurut Paul Henry Mussen sebagaimana dikutip oleh Mansur, menyebutkan:

Ada beberapa kriteria yang digunakan oleh banyak pengamat dalam mendefinisikan permainan. Pertama, permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan. Kedua, permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subjektif, dan tidak mempunyai tujuan praktis. Ketiga, permainan merupakan hal yang spontan dan suka rela, dipilih secara bebas oleh pemain. Keempat, permainan mencakup kelibatan aktif dari pemain.¹¹ s

Jadi, *game* bahasa merupakan media baru yang dimanfaatkan dalam program pembelajaran bahasa Arab.¹² Dari aplikasi itu sangat berdampak positif dalam penguasaan keterampilan bahasa, karena pada dasarnya pada proses pembelajaran bahasa asing diperlukan situasi yang menyenangkan. Ini juga dimungkinkan mampu menggali potensi yang ada di dalam diri siswa secara maksimal di kelas pembelajaran bahasa, karena dalam diri siswa (khususnya pemula) masih tertanam dalam jiwa untuk bersaing dan berlomba.

2.1.1.1. Macam-Macam *Game* Efektif

Game merupakan salah satu gaya belajar *tectual learns*. Dalam gaya belajar ini kita harus menyentuh sesuatu yang memberikan informasi tertentu agar kita bisa mengingatnya. Ada beberapa karakteristik model belajar seperti ini yang tak semua orang bisa melakukannya. Pertama adalah menempatkan tangan sebagai alat penerima informasi utama agar kita bisa terus mengingatnya. Kedua, hanya dengan memegang kita bisa menyerap informasinya tanpa harus membaca penjelasannya.

¹¹Muhammad Fadillah dan Lilif Mualifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini* (Cet. 1; Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2013), h. 146.

¹²Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Cet. 1; UIN-Malang Press: Malang, 2009), h. 79.

Karakter ketiga adalah kita termasuk orang yang tidak bisa/ tahan duduk terlalu lama untuk mendengarkan pelajaran. Keempat, kita merasa bisa belajar lebih baik apabila disertai kegiatan fisik. Karakter terakhir, orang yang memiliki gaya belajar ini memiliki kemampuan mengoordinasikan sebuah tim dan kemampuan mengendalikan gerak tubuh (*athletic ability*).¹³

Untuk orang-orang yang memiliki karakter seperti di atas, pendekatan belajar yang mungkin bisa dilakukan adalah belajar berdasarkan atau melalui pengalaman dengan menggunakan berbagai model atau peraga, bekerja di laboratorium, atau bermain sambil belajar.¹⁴

Banyak gaya yang bisa dipilih untuk belajar secara efektif. Berikut adalah tujuh gaya belajar yang mungkin bisa anda ikuti :¹⁵

2.1.1.1.1. Bermain dengan kata

Gaya ini bisa kita mulai dengan mengajak seorang teman yang senang bermain dengan bahasa, seperti bercerita, membaca, serta menulis. Gaya belajar ini sangat menyenangkan karena bisa membantu kita mengingat nama, tempat, tanggal, dan hal-hal lainnya dengan cara mendengar kemudian menyebutkannya.

2.1.1.1.2 Bermain dengan pertanyaan

Bagi sebagian orang, belajar makin efektif dan bermanfaat apabila itu dilakukan dengan cara bermain dengan pertanyaan. Misalnya, kita memancing keingintahuan dengan berbagai pertanyaan. Setiap kali muncul jawaban, kejar dengan pertanyaan, hingga didapat hasil yang paling akhir atau kesimpulan.

¹³Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran* (Cet. 2; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), h. 182.

¹⁴Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*, h. 182.

¹⁵Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*, h. 183.

2.1.1.1.3 Bermain dengan gambar

Ada sebagian orang yang lebih suka belajar dengan membuat gambar, merancang, melihat gambar, slide, video atau film. Orang yang memiliki kegemaran ini, biasa memiliki kepekaan tertentu dalam menangkap gambar atau warna, peka dalam membuat perubahan, merangkai dan membaca kartu. Jika anda termasuk kelompok ini, tak salah apabila anda mencoba mengikutinya.

2.1.1.1.4 Bermain dengan musik

Detak irama, nyanyian, dan mungkin memainkan salah satu instrumen musik, atau selalu mendengarkan musik. Ada banyak orang yang suka mengingat beragam informasi dengan cara mengingat notasi atau melodi musik. Ini yang disebut sebagai ritme hidup. Mereka berusaha mendapatkan informasi terbaru mengenai beragam hal dengan cara mengingat musik atau notasinya yang kemudian bisa membuatnya mencari informasi yang berkaitan dengan itu. Misalnya, mendengarkan musik jazz, lalu terpikir bagaimana lagu itu dibuat, siapa yang membuat, dimana dan pada saat seperti apa lagu itu muncul. Informasi yang mengiringi lagu itu, bisa saja tak sebatas cerita tentang musik, tetapi juga manusia, teknologi, dan situasi politik pada kurun waktu tertentu.

2.1.1.1.5 Bermain dengan bergerak

Gerak manusia, menyentuh sambil berbicara dan menggunakan tubuh untuk mengekspresikan gagasan adalah salah satu belajar yang menyenangkan. Mereka yang biasanya mudah memahami atau menyerap informasi dengan cara ini adalah kalangan penari, olahragawan. Jadi, jika anda termasuk kelompok yang aktif, tak salah mencoba belajar sambil tetap melakukan beragam aktivitas menyenangkan seperti menari atau berolahraga.

2.1.1.1.6 Bermain dengan bersosialisasi

Bergabung dan membaaur dengan orang lain adalah cara terbaik mendapat informasi dan belajar secara tepat. Dengan berkumpul, kita bisa menyerap berbagai informasi terbaru secara cepat dan mudah memahaminya. Biasanya, informasi yang didapat dengan cara ini, akan lebih lama terekam dalam ingatan.

2.1.1.1.7 Bermain dengan kesendirian

Ada sebagian orang yang gemar melakukan segala sesuatunya, termasuk belajar dengan menyepi. Untuk mereka yang seperti ini, biasanya suka tempat yang tenang, dan ruang yang terjaga privasinya. Jika anda termasuk yang seperti ini, maka memiliki kamar pribadi akan sangat membantu anda bisa belajar secara mandiri.

2.1.1.2 Tujuan Kegiatan *Game*.

Tujuan utama *game* bahasa bukan semata-mata untuk memperoleh kesenangan, tetapi untuk belajar keterampilan berbahasa tertentu, misalnya menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Aktifitas *game* digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Latihan ini dirancang bagi para mahasiswa agar dapat melihat sikap atau gaya belajar mana yang memerlukan perbaikan.¹⁶

Adapun tujuan kegiatan *game* dalam kebahasaan adalah untuk :

- 2.1.1.2.1 Menguasai bahasa reseptif. Menguasai bahasa reseptif adalah mendengar dan memahami apa yang didengar, yaitu dengan memahami perintah, menjawab pertanyaan dan mengikuti urutan peristiwa.

¹⁶Afifah Nur Chayatie, *112 Game Untuk Training & OutBond* (Cet. 1; Jogjakarta: AR_RUZZ MEDIA GROUP, 2010), h. 19.

- 2.1.1.2.2 Menguasai bahasa ekspresif yang meliputi menguasai kata-kata baru dan menggunakan pola bicara orang dewasa.
- 2.1.1.2.3 Berkomunikasi secara verbal dengan orang lain: berbicara sendiri atau berbicara kepada orang lain.
- 2.1.1.2.4 Keasyikan menggunakan bahasa.¹⁷

2.1.1.3 Kelebihan *Game* dalam Pembelajaran

Sebagai media pendidikan, *game* mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut¹⁸:

- 2.1.1.3.1 *Game* adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan; sesuatu yang menghibur. *Game* menjadi menarik sebab di dalamnya ada unsur kompetisi, ada keragu-raguan karena kita tak athu sebelumnya siapa yang bakal menang dan kalah.
- 2.1.1.3.2 *Game* memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Seperti kita ketahui, belajar yang baik adalah belajar yang aktif. Dalam kegiatan belajar yang menggunakan *game*, peranan Pembina atau tutor tidak kelihatan, sedangkan interaksi antar siswa atau warga belajar menjadi lebih menonjol. Disini, setiap siswa atau warga belajar menjadi sumber belajar bagi sesamanya. Seringkali masalah-masalah yang mereka hadapi mereka pecahkan sendiri terlebih dahulu. Bila tidak dapat baru menanyakannya kepada Pembina/ tutor. Karena interaksi seperti ini mereka jadi tahu kekuatan-kekuatan masing-masing dan dapat

¹⁷Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*(Cet 2; Jakarta : PT Asdi Mahasatya, 2004), h 55.

¹⁸Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan* (Cet. 1; Jakarta: Radar Jaya Offset, CV Rajawali, 1986), h 80.

memanfaatkannya. Pembina dan tutor dapat benar-benar berperan sebagai fasilitator proses belajar di kelompok belajar.

- 2.1.1.3.3 *Game* dapat memberikan umpan balik langsung. Umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses belajar jadi lebih efektif. Umpan balik tersebut akan memberitahukan apa yang kita lakukan tersebut benar, salah, menguntungkan atautkah merugikan. Bila memberikan hasil positif tindakan tersebut/ serupa bisa dilakukan namun bila hasilnya negatif tentu saja patut dihindari. Setiap siswa atau warga belajar tidak hanya belajar dari pengalamannya tetapi juga dari pengalaman orang lain.
- 2.1.1.3.4 *Game* memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat. Keterampilan yang dipelajari lewat *game* jauh lebih mudah untuk diterapkan ke kehidupan nyata sehari-hari daripada keterampilan-keterampilan yang diperoleh lewat penyampaian pelajaran secara biasa.
- 2.1.1.3.5 *Game* memberi kesempatan kepada siswa dan warga belajar untuk mempraktekkan tingkah laku yang nyata, tidak hanya mendiskusikannya.
- 2.1.1.3.6 Tidak sulinya mengaitkan *game* ke situasi setempat membuat pengalihan dari apa yang telah dipraktekkan di situ ke kehidupan nyata lebih gampang.
- 2.1.1.3.7 *Game* bersifat luwes. Salah satu sifat *game* yang menonjol adalah keluwesannya. *Game* dapat di pakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit-sedikit alat, aturan maupun persoalannya. *Game* dapat dipakai untuk:

1. Mempraktekkan keterampilan membaca dan berhitung sederhana. Tujuan pemberantasan buta aksara dan buta angka untuk orang dewasa atau pelajaran membaca menulis permulaan serta matematika adalah yang paling lazim dikaitkan dengan *game*.
2. Mengajarkan sistem sosial dan sistem ekonomi. Dengan *game*, siswa atau warga belajar dapat dilatih berbagai kemampuan membuat keputusan seperti misalnya merencanakan, mengorganisasikan informasi dan sebagainya.

2.1.1.3.8 *Game* dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Untuk membuat *game* yang baik tidak diperlukan seorang yang ahli. Pembina/ tutor ataupun siswa/ warga belajar sendiri dapat membuatnya. Bahan-bahannya pun tidak perlu mahal-mahal, bahan-bahan bekas pun dapat dipakai. Malahan banyak *game* yang tidak membutuhkan peralatan sama sekali. Mahalnya bahan atau biaya membuat *game* bukanlah ukuran baik jeleknya suatu *game*.

2.1.1.4 Kelemahan *Game*

Sebagaimana halnya media-media yang lain, *game* dan simulasi mempunyai kelemahan atau keterbatasan, yang patut untuk dipertimbangkan antara lain:

- 2.1.1.4.1 Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan teknik pelaksanaan;
- 2.1.1.4.2 Dalam mensimulasikan situasi sosial, *game* cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil mahasiswa justru memperoleh kesan yang salah.

2.1.1.4.3 Kebanyakan *game* hanya melibatkan beberapa orang mahasiswa saja padahal keterlibatan seluruh mahasiswa warga belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.¹⁹

Game bahasa merupakan *game* untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Apabila suatu *game* menimbulkan kesenangan tetapi tidak memperoleh keterampilan berbahasa tertentu, maka *game* tersebut bukan *game* biasa. Sebaliknya, apabila suatu kegiatan melatih keterampilan bahasa tertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan, maka bukan disebut *game* bahasa. Dapat disebut *game* bahasa, apabila suatu aktifitas tersebut mengandung kedua unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis).

2.1.1.5 Manfaat Bermain Secara Umum

Bermain merupakan metode alamiah yang memberikan suatu kepraktisan kepada anak dalam berbagai kegiatan yang akan menjadi kenyataan dalam kehidupan berikutnya. Dalam kajian psikologi disebutkan beberapa pengaruh bermain bagi perkembangan anak, sebagai berikut:²⁰

2.1.1.5.1 Perkembangan fisik. Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya.

¹⁹Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, h 82.

²⁰Muhammad Fadillah dan Lilif Muallifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, h. 150.

- 2.1.1.5.2 Dorongan berkomunikasi. Bermain yang dilakukan bersama anak-anak lain secara tidak langsung dapat membantu anak untuk berkomunikasi secara baik.
- 2.1.1.5.3 Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam. Bermain berpengaruh sebagai sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.
- 2.1.1.5.4 Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan. Bermain dapat berfungsi sebagai penyalur kebutuhan dan keinginan yang tidak terpenuhi dalam kesehariannya. Dengan bermain, anak akan menyalurkan kebutuhan dan keinginannya tersebut dengan penuh kegembiraan.
- 2.1.1.5.5 Sumber belajar. Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal melalui buku, televisi, atau menjelajahi lingkungan, yang tidak diperoleh anak dari belajar di rumah atau di sekolah.
- 2.1.1.5.6 Rangsangan bagi kreativitas. Bermain dengan *game* tertentu akan dapat merangsang kreativitas anak, baik *game* yang bersifat mandiri maupun kelompok.
- 2.1.1.5.7 Perkembangan wawasan diri. Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan temannya bermain. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan konsep dirinya dengan lebih pasti dan nyata.
- 2.1.1.5.8 Belajar bermasyarakat. Dengan bermain bersama anak-anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial dan bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

2.1.1.5.9 Standar moral. Dalam bermain, anak akan belajar untuk mengikuti aturan-aturan dalam *game* tersebut yang telah ditentukan. Hal ini akan memberikan gambaran tentang bagaimana menaati sebuah aturan yang telah dibuatnya, baik menyangkut hubungannya dengan Allah maupun orang lain.

2.1.1.5.10 Belajar bermain sesuai dengan jenis kelamin. Dalam bermain, adakalanya *game* tertentu hanya dapat dilakukan berdasarkan jenis kelamin. Meskipun pada perkembangannya semua *game* dapat dilakukan oleh semua jenis kelamin.

2.1.1.5.11 Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan. Dengan bermain bersama orang lain, maka akan belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif dan disukai orang. Dalam kerangka mencapai manfaat-manfaat *game* tersebut dibutuhkan suatu bentuk-bentuk *game* yang baik dan sesuai perkembangan anak.²¹

2.1.1.6 Contoh *Game* dalam Bahasa Arab.

Terdapat beberapa macam *game* dalam proses pembelajaran bahasa Arab yang cukup efektif dan efisien. Masing-masing *game* tentu saja mempunyai kelebihan dan kelemahan tersendiri. Namun apabila pendidik mampu menyesuaikan pemilihan kondisi dan situasi pengajaran, tentunya kekurangan tersebut bisa diminimalkan.

²¹Muhammad Fadillah dan Lilif Muallifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, h. 152.

Adapun beberapa contoh *game* efektif dalam pembelajaran bahasa Arab adalah sebagai berikut:

2.1.1.6.1 *Make a Match*

Adapun langkah-langkah permainan *make a match* sebagai berikut:

1. Pembina menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban;
2. Setiap mahasiswa mendapat satu buah kartu;
3. Tiap mahasiswa memikirkan jawaban/ soal kartu yang dipegang;
4. Setiap mahasiswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya;
5. Setiap mahasiswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin;
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap mahasiswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya;
7. Demikian seterusnya;
8. kesimpulan.²²

2.1.1.6.2 *Siapa Nama Anda*

Game siapa nama anda ini adalah sebuah *game* yang memiliki tujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta lain untuk mengingat nama setiap orang²³, selain itu *game* ini bertujuan untuk menghafalkan kosakata dengan cepat dan

²²Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM* (Cet. VI; Jakarta. PT Bumi Aksara), 2015, h. 84-85.

²³Afifah. Chayatye Nur, *112 Game Untuk Training dan Uot Bond*, h.109.

meningkatkan kosakata khususnya bahasa Arab. adapun cara bermain sebagai berikut:

1. katakan kepada anggota kelompok di akhir latihan ini mereka diharapkan mengetahui nama seluruh peserta. Jika ada papan nama, mintalah peserta untuk melepaskannya.
2. Katakan kepada peserta masing-masing akan memperkenalkan dirinya dengan menyebutkan nama dan suatu hal yang tidak lazim tentang mereka. Misalnya, Ismi Rudi wa indi haqibatul wardi
3. Kemudian beritahukan bahwa peserta berikutnya harus mengulangi nama dan satu hal yang tidak lazim yang disebutkan orang pertama. Lalu, orang ini menyebutkan nama dan satu hal yang tidak lazim tentang dirinya sendiri.
4. Peserta lainnya harus bermain dengan cara yang serupa, juga harus mengingat seluruh nama-nama dan hal yang tidak lazim dari mulai orang pertama hingga orang sebelum mereka.²⁴

2.1.1.6.3 *True Or Fals* (benar atau salah)

Pembelajaran bahasa Arab dengan menerapkan strategi *true or fals* ini dapat meningkatkan ketelitian mahasiswa dengan emmahami bacaan dalam bahasa Arab.

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. mahasiswa menyimak contoh opini dan contoh berita dalam teks melalui tayangan *power point*. Atau menyimak di televisi ataupun tape recorder (kegiatan mengamati).

²⁴Afifah. Chayatye Nur, *112 Game Untuk Training dan Uot Bond*, h. 109.

2. Melalui kegiatan tanya jawab mahasiswa menjelaskan pengertian berita dan opini dan dapat membedakan keduanya. (kegiatan menanya).
3. Pembina meminta mahasiswa membentuk 5-6 kelompok dan memberi nama masing-masing kelompoknya.
4. Pembina membacakan teks artikel (boleh dari satu artikel) tentang topik tertentu. mahasiswa mencatat hal-hal yang penting dari teks artikel.
5. Pembina memulai kuis dengan membacakan beberapa pertanyaan. mahasiswa dalam kelompok yang mendapatkan kesempatan cukup menjawab benar atau salah.²⁵ Contoh soal: **اللُّغَةُ الْعَرَبِيَّةُ هِيَ لُغَةُ الْقُرْآنِ وَالْحَدِيثِ** pernyataan tersebut hanya 2 jawaban, yaitu **صَحِيحٌ أَوْ مُخْطِئٌ**

2.1.1.6.4 Berkenalan memutar

Teknik ini mengajak mahasiswa berkenalan dengan teman-temannya satu demi satu menggunakan iringan musik. Tentu saja perkenalan tersebut menggunakan bahasa Arab. Adapun teknik permainannya sebagai berikut:

1. Bentuk dua kelompok lingkaran dengan jumlah seimbang
2. Kedua lingkaran tersebut ada yang besar dan ada yang kecil.
3. Peserta yang membentuk lingkaran besar menghadap ke dalam dan peserta lingkaran kecil menghadap ke luar.
4. Lingkaran besar saling berpegangan tangan dan lingkaran kecil saling mengaitkan tangan.

²⁵Asis Saefuddin, *Pembelajaran Efektif* (Cet. I. Bandung. PT REMAJA ROSDAKARYA, 2014), h. 114-115.

5. Pembina akan memainkan musik, dan setiap musik dimainkan mereka harus mereka harus berputar ke arah kanan. Sehingga ketika berputar, mereka terlihat berputar berlawanan arah.
6. Apabila musik berhenti, mereka pun berhenti kemudian berkenalan dengan peserta yang ada di depan mereka masing-masing menggunakan bahasa Arab.
7. Mereka wajib bertanya beberapa hal yang berkaitan tentang tema perkenalan. setelah itu musik dimainkan kembali kemudian mahasiswa melakukan hal sebagaimana sebelumnya.
8. Begitu seterusnya hingga semua mahasiswa telah saling berkenalan.²⁶

Dari beberapa contoh *game* dalam pembelajaran bahasa Arab yang telah diuraikan di atas, tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Penggunaan *game* dalam pembelajaran bahasa Arab akan efisien dan efektif jika *game* tersebut sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Oleh karenanya, seorang Pembina harus mampu mengetahui dan menyesuaikan antara *game* yang akan diaplikasikan di dalam kelas dengan materi dan tujuan pembelajaran bahasa Arab agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan keinginan.

2.1.1.7 GAME TALKING STICK

Talking stick termasuk salah satu model pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari

²⁶Abd. Rahim, *Kreatif Mengajar Bahasa Arab Ala Paikem* (CV, Loe. Makassar, 2016), h. 63-64.

Pembina setelah mahasiswa mempelajari materi pokoknya²⁷ Agus Purwaningsih memberikan penjelasan secara merinci mengenai *game* ini sebagai berikut:

Pembelajaran dengan metode Talking Stick diawali oleh penjelasan Pembina mengenai materi pokok yang akan dipelajari. mahasiswa diberi kesempatan membaca dan mempelajari materi tersebut. Berikan waktu yang cukup untuk aktivitas ini. Pembina selanjutnya meminta kepada mahasiswa menutup bukunya. Pembina mengambil tongkat yang telah dipersiapkan sebelumnya. Tongkat tersebut diberikan kepada salah satu mahasiswa. mahasiswa yang menerima tongkat tersebut diwajibkan menjawab pertanyaan dari Pembina demikian seterusnya.²⁸

Jadi *GAME TALKING STICK* adalah salah satu metode pembelajaran yang menggunakan tongkat sebagai media utama. Yang membuat *game* ini unik adalah ketika melemparkan tongkat, mahasiswa tersebut harus menyebutkan nama dengan menggunakan kosakata bahasa Arab yang telah dibagikan oleh pembina sebelumnya. Sehingga pembelajaran semakin menyenangkan.

2.1.1.7.1 Aturan-Aturan Yang Harus Dipatuhi

1. Tongkat boleh mengenai seluruh anggota badan.
2. Melempar tongkat boleh dengan satu atau dua tangan.
3. Waktu memegang tongkat paling lama hanya 10 detik.
4. Memainkan tongkat dari satu teman ke teman yang lain.
5. Melempar tongkat ke arah teman harus dengan menyebutkan inisial nama teman

²⁷Nurul Fajri, dkk, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Dengan Strategi Joyful Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vii Mtsn Meuraxa Banda Aceh, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah, vol. 1, no. 1 (Oktober 2016), h. 102 (diakses pada 29.08.2018).

²⁸Agustin Purwaningsih dkk, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Dan Teams Games Tournaments (Tgt) Ditinjau Dari Kemampuan Matematik Pada Materi Pokok Hidrolisis Garam Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Xi Sma N Kebakkramat Tahun Pelajaran 2013/2014, Jurnal Pendidikan Kimia, vol. 3, no. 4, h. 33 (diakses pada 29.08.2018).

6. Tidak boleh menyentuh tongkat lebih dari satu kali jika tongkat belum menyentuh pemain lain.
7. Jika lupa menyebutkan inisial nama teman ketika melempar tongkat dan melebihi batas waktu 10 detik belum dilempar kepada peserta yang lain. maka keluar dari barisan.

2.1.1.7.2 Langkah-Langkah Pelaksanaan *GAME TALKING STICK*

1. Pembina menyiapkan sebuah tongkat.
2. Pembina menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari. Kemudian, pembina membacakan kosakata dengan lafadz yang benar di ikuti dengan maknanya, kemudian mahasiswa mengulangi apa yang dilakukan oleh pembina.
3. pembina memberi nama kepada setiap mahasiswa dengan kosakata yang telah dipelajari.
4. Kemudian pembina memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk membaca, mempelajari dan menghafalkan kosakata atau materi yang telah diberikan. Setelah itu, mahasiswa disuruh untuk membuat lingkaran besar sementara pembina berada tepat di tengah2 mahasiswa.
5. Pembina mengambil tongkat dan memberikan kepada mahasiswa, setelah itu Pembina memberikan pertanyaan berupa kosakata dan mahasiswa yang menerima tongkat itu akan menjawab pertanyaan dengan kosakata bahasa Arab. Demikian seterusnya sampai sebagian besar mahasiswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari Pembina.²⁹

²⁹Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM* 2015, h. 124.

6. Tongkat disampaikan secara estafet pada mahasiswa yang lain disertai dengan kegiatan tanya-jawab, sampai sebagian besar mahasiswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari Pembina.
7. Pembina memberikan kesimpulan.
8. Evaluasi³⁰
9. Penutup.

2.1.1.7.3 Kekurangan *GAME TALKING STICK*

Terdapat beberapa kekurangan pada *GAME TALKING STICK* stik ini, diantaranya:

1. Dengan menggunakan *game* ini, jumlah mahasiswa dibatasi dan tidak cocok untuk kelas besar, karena semakin banyak mahasiswa yang ikut serta, maka semakin sedikit pula peluang untuk menghafalkan kosakata yang banyak karena *game* ini diharuskan berulang-ulang dan semua bergiliran mendapatkan tongkat tersebut agar kosakata mudah dan lebih melekat di ingatan setiap mahasiswa.
2. Siswa yang lebih pandai lebih mudah menerima materi, sedangkan mahasiswa yang kurang pandai kesulitan menerima materi.
3. Ketenangan kelas kurang terjaga.³¹

2.1.1.7.4 Kelebihan *GAME TALKING STICK*

Kelebihan model pembelajaran *cooperative tipe Talking Stick* diantaranya, menguji kesiapan mahasiswa, melatih membaca dan pemahaman lebih cepat, agar

³⁰Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran* (Cet. Keempat; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), h. 191.

³¹ Muh. Husni Kurniaji, "Manajemen Model Talking Stick Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran", Skripsi Pasca Sarjana; Manajemen Pendidikan: UNINUS Bandung

lebih giat belajar (belajar terlebih dahulu). Selain menyenangkan, juga dapat melatih konsentrasi mahasiswa dengan memfokuskan pikiran pada mata pelajaran yang sedang berlangsung.³²

2.1.2 Kosakata Bahasa Arab

2.1.2.1 Pengertian Kosakata

Dalam pembelajaran bahasa, kita tidak akan lepas dari penguasaan kosakata. Langkah awal yang digunakan untuk memperkenalkan suatu bahasa melalui pengenalan kosakata. Demikian halnya dalam mempelajari bahasa Arab, langkah awalnya adalah memperkenalkan kosakata terlebih dahulu.

Kosakata adalah satuan terkecil yang ikut menentukan kekuatan bahasa.³³ Setiap bahasa memiliki kekayaan kosakata yang tentu saja tidak sama. Bahasa Arab menurut penelitian para ahli dikenal kaya akan kosakata, terutama pada konsep-konsep yang berkenaan dengan kebudayaan dan kehidupan mereka sehari-hari.³⁴ Dzulhannan menjelaskan mengenai kosakata dalam bukunya Teknik Pembelajaran Bahasa Arab interaktif sebagai berikut:

Kosakata (Mufradat) jamak dari mufrad yang dalam bahasa Inggrisnya: *Vocable, Word; pl, Words, Terms, Names, Expressions (Of a Scientific Field); details*. Term ini ada korelasinya dengan apa yang tertera dalam al-Maurid bahwa Mufradat diartikan: *vocabulary*. Lebih lanjut dijelaskan bahwa mufradat adalah kumpulan kosakata yang digunakan oleh seseorang atau sejenisnya.³⁵ Kontes di atas dipertegas oleh Tim penyusun Kamus Besar bahasa Indonesia

³²Putu Melya Sukmadiani, Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak, Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 2, No. 1, (diakses pada 02.09.2018).

³³Acep Herman, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Cet. II; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h. 64.

³⁴Acep Herman, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, h. 64.

³⁵Dzulhannan, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab interaktif* (cet. Kedua; Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015), h. 109.

bahwa mufradat adalah perbendaharaan kata³⁶, semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa; kosakata atau daftar kata diurutkan per abjad yang biasanya disertai makna atau terjemahannya.³⁷

Jadi, dari sekian banyak pendapat yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa mufradat adalah kumpulan kosakata yang digunakan oleh seseorang –baik lisan maupun tulisan– yang sudah memiliki pengertian dan uraian terjemahannya tanpa dirangkaikan dengan kata-kata lain serta tersusun secara abjadiah.

2.1.2.2 Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembelajaran kosakata, sebagai berikut :

2.1.2.2.1 Pembelajaran kosakata tidak berdiri sendiri. Kosakata tidak diajarkan sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri melainkan sangat terkait dengan pembelajaran *muthala'ah, istima'*, insya dan *muhadatsah*.

2.1.2.2.2 Pembatasan makna. Dalam pembelajaran kosakata hendaknya makna harus dibatasi sesuai dengan konteks kalimat saja, mengingat satu kata dapat memiliki beberapa makna, bagi para pemula, sebaiknya diajarkan kepada makna yang sesuai dengan konteks agar tidak memecah perhatian dan ingatan mahasiswa. Sedang untuk tindak lanjut, penjelasan makna bisa dikembangkan dengan berbekal wawasan dan cakrawala berpikir yang lebih luas tentang makna kata yang dimaksud.

2.1.2.2.3 Tingkat kesukaran. Tinjauan kesukarannya, kosakata bahasa Arab bagi pelajar di Indonesia dapat dibagi menjadi tiga, di antaranya:

³⁶Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Cet. Keempat; Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2012), h. 736.

³⁷Dzulhannan, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab interaktif*, h. 109.

1. Kata-kata yang mudah, karena ada persamaannya dengan kata-kata dalam bahasa Indonesia, seperti : , مسطرة , كرسي.
2. Kata-kata yang sedang dan tidak sukar meskipun tidak ada persamaannya dalam bahasa Indonesia, seperti : مدينة , سوق , ذهب.
3. Kata-kata yang sukar, baik karena bentuknya maupun pengucapannya, seperti : انزلق , تدهور , استولي.³⁸

Kata dalam bahasa Arab diartikan dengan *al-kalimah*, yaitu kumpulan beberapa huruf yang menunjukkan kepada benda, kata kerja, kata keterangan dan kata lainnya.³⁹ Adapun penjelasannya sebagai berikut :

1. *Al-Ism* (الإِسْمُ)

Sebagaimana yang dikutip oleh Fuad Hikmah dalam kitab *Mulakhhkas Qawaaidul Lughatil al-Arabiyyati al-Ism* (الإِسْمُ)

الإِسْمُ هو كلمة تدل علي انسان او حيوان او نبات او جماد او مكان او زمان او صفات او معني مجرد من الزمان⁴⁰

2. *Al-Fi'l* (الْفِعْلُ)

al-Fi'l (الْفِعْلُ) adalah kata yang dipergunakan untuk menunjukkan pekerjaan dan perbuatan yang dilakukan oleh orang atau sesuatu. Adapun yang termasuk *al-fi'l* adalah semua jenis kata kerja.

Fi'l pun terbagi menjadi tiga pula, yaitu: *fi'l al-mādy* (فِعْلُ الْمَادِي),

³⁸Hasna, *Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan KosaKata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VII MTs DDI Tuppu Kab. Pinrang* (Skripsi Sarjana; Jurusan Pendidikan Bahasa Arab: Parepare, 2017), h. 22.

³⁹Kaharuddin Ramli, *Cara Cepat Menguasai Bahasa Arab* (Cet I, Parepare : Lembah Harapan Press, 2013), h. 9.

⁴⁰Fuad Hikmah, *Mulakhhkas Qawaaidul Lughatil al-Arabiyyati* (Daruttsaqafah al-Islamiyyah), h. 17.

fi'l al-muḍāri' (فِعْلُ الْمُضَارِعِ), *fi'l al-amr* (فِعْلُ الْأَمْرِ). Pembagian *fi'il*, yaitu:

a. *Fi'l al-Māḍy* (فِعْلُ الْمَاضِي) adalah kata kerja yang menunjukkan waktu lampau. Contoh: كَتَبَ (telah menulis), قَرَأَ (telah membaca), غَسَلَ (telah mencuci), dan lain-lain.

b. *Fi'l al-Muḍāri'* (فِعْلُ الْمُضَارِعِ) adalah kata kerja yang menunjukkan waktu berlangsungnya pekerjaan tersebut. Contoh: يَكْتُبُ (menulis), يَفْرَأُ (membaca), يَغْسِلُ (mencuci), dan lain-lain.

c. *Fi'l al-Amr* (فِعْلُ الْأَمْرِ) adalah kata kerja yang menunjukkan perintah atau suruhan. Contoh: اُكْتُبْ (tulishlah), اِقْرَأْ (bacalah), اغْسِلْ (cucilah), dan lain-lain.

3. *Al-Harf* (الْحَرْفُ)

al-Harf (الْحَرْفُ) adalah jenis kata yang tidak sempurna maknanya tanpa dibantu dengan kata yang lain baik dari isim maupun dari *fi'il*. Contoh: هَلْ (apakah), مَا (apa), مَتَى (kapan), إِلَى (ke), مِنْ (dari), فِي (di/dalam), لَمَّا (belum) dan lain-lain.

2.1.2.3 Tahapan Mengajarkan Kosakata

Dalam mengajarkan kosakata ada tahapan atau teknik yang perlu diperhatikan, menurut Fuad Effendi sebagai berikut:

2.1.2.3.1 Mendengarkan kata

Mendengarkan kata adalah tahap pertama dalam memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendengarkan kata yang diucapkan Pembina, baik yang berdiri sendiri maupun dalam kalimat. Apabila unsur bunyi dari kata sudah dikuasai

oleh mahasiswa maka dalam dua atau tiga kali pengulangan mahasiswa telah mampu mendengarkan secara baik.

2.1.2.3.2 Mengucapkan kata

Tahap berikutnya adalah memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk mengucapkan kata yang di dengarnya. Mengucapkan kata baru membantu mahasiswa mengingatnya dalam waktu yang lebih lama.

2.1.2.3.3 Mendapatkan makna kata

Berikan arti kata kepada mahasiswa dengan sedapat mungkin menghindari terjemahan, kecuali kalau tidak ada jalan lain. Ada berbagai teknik yang bisa digunakan oleh Pembina untuk menghindari terjemahan dalam menerangkan arti suatu kata, antara lain dengan memberikan konteks, definisi sederhana, pemakaian gambar dan teknik-teknik yang lain.

2.1.2.3.4 Membaca kata

Setelah melalui tahap mendengar, mengucapkan, dan memahami makna kata-kata (kosakata) baru, Pembina menulisnya di papan tulis. Kemudian mahasiswa diberikan kesempatan membaca kata tersebut dengan suara keras.

2.1.2.3.5 Menulis kata

Akan sangat membantu penguasaan kosakata, kalau mahasiswa diminta menulis kata-kata baru yang dipelajarinya pada saat makna kata-kata itu masih segar dalam ingatan mahasiswa.

2.1.2.3.6 Membuat kata

Tahap terakhir dari kegiatan pembelajaran kosakata adalah menggunakan kata-kata baru itu dalam sebuah kalimat yang sempurna baik secara lisan maupun tulisan. Pembina harus kreatif dalam memberikan contoh kalimat-kalimat yang

bervariasi dan mahasiswa diminta untuk menirukannya. Dalam menyusun kalimat-kalimat itu hendaknya digunakan kata-kata yang produktif dan aktual agar mahasiswa dapat dengan memahami dan mempergunakannya sendiri.

2.1.2.3.7 Membuat kalimat

Tahap terakhir dari kegiatan pembelajaran kosakata adalah menggunakan kata-kata baru itu dalam sebuah kalimat yang sempurna, baik secara lisan maupun tulisan. Pembina harus kreatif dalam memberikan contoh kalimat-kalimat yang bervariasi dan mahasiswa diminta untuk menirukannya. Dalam menyusun kalimat-kalimat itu hendaknya digunakan kata-kata yang produktif dan aktual agar mahasiswa dapat dengan memahami dan memperdayagunakannya sendiri.⁴¹

Dalam mengajarkan kosakata pada mahasiswa, ada beberapa langkah yang harus diperhatikan agar pembelajaran unsur tersebut berhasil. Dalam hal ini Ismail Shinny dan Abdullah mengatakan bahwa sebaiknya mengajarkan kosakata melalui cara tahapan berikut ini:

2.1.2.4.1 Dengan cara menunjuk langsung pada benda (kosakata) yang diajarkan. sebagai contoh kalau Pembina mengajarkan kosakata dimana referensinya ada dalam lingkungan kelas maka Pembina tinggal menunjuk benda tersebut (sabburah) maka Pembina tidak usah menerjemahkan kata tersebut, akan tetapi langsung menunjuk pada benda yang dimaksud, yaitu papan tulis.

1. Dengan cara menghadirkan miniatur benda (kosakata) yang diajarkan.

Sebagai contoh, Pembina ingin memberikan kosakata sebuah rumah yang

⁴¹Qamaruddin Dwi Antoro, *Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran KosaKata Bahasa Arab* (Skripsi Sarjana; Jurusan Pendidikan Bahasa Arab: Yogyakarta, 2013), h. 15-16.

indah, nyaman, dan asri, maka Pembina cukup menghadirkan sebuah miniatur dari rumah tersebut.

2. Dengan cara memberikan gambar dari kosakata yang ingin diajarkan. Contoh apabila seorang Pembina ingin mengajarkan kosakata tentang sapi atau kambing, maka Pembina cukup menunjukkan gambar dari kosakata tersebut.
3. Dengan cara memperagakan dari kosakata yang ingin disampaikan. Contoh; seorang Pembina ingin menyampaikan kosakata (khususnya yang terkait dengan kata kerja) maka Pembina bisa melakukannya dengan cara memperagakan kosakata tersebut tanpa harus menterjemah ke dalam bahasa ibu, seperti kosakata يَمْشِي Pembina cukup memperagakan berjalan di depan kelas.
4. Dengan cara memberikan lawan kata المُّضَادَّ contoh; ketika Pembina ingin menyampaikan kosakata كَبِيرٌ maka ia harus memberikan lawan katanya صَغِيرٌ.⁴²

⁴²Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, h. 54.

2.2. Tinjauan Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya yang memiliki relevansi dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Latifah Nurfauziah tahun 2014 dengan judul penelitian “*Penggunaan Teknik Talking stick Dalam meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini (Penelitian Tindakan Kelas pada kelompok B di PAUD WISANA Kecamatan Ledeng Kabupaten Bandung, Tahun Pelajaran 2013-2014)*”. Adapun hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan *GAME TALKING STICK* berdasarkan hasil observasi dari setiap tindakan pada siklus dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik *talking stick* dapat membantu meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa inggris.⁴³

Penelitian lain juga dilakukan oleh Hasna dengan topik “*Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Arab mahasiswa Kelas VII Mts DDI Tuppu*”. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan kosakata mahasiswa kelas VII MTs DDI Tuppu ketika media gambar belum diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab menunjukkan masih sangat rendah, namun setelah media gambar digunakan, kemampuan kosakata mahasiswa kelas VII MTs DDI Tuppu mengalami peningkatan dan prestasi yang signifikan dari nilai sebelumnya.⁴⁴

Hubungan penelitian yang dilakukan dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama melakukan penelitian dengan menggunakan *GAME TALKING STICK*

⁴³Latifa Nurfauziah, *Penggunaan Teknik Talking stick Dalam meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini (Penelitian Tindakan Kelas pada kelompok B di PAUD WISANA Kecamatan Ledeng Kabupaten Bandung, Tahun Pelajaran 2013-2014)*, (Skripsi Sarjana; Fakultas Ilmu Pendidikan: Bandung, 2014), h. 33

⁴⁴ Hasna, “*Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VII Mts DDI Tuppu*”. Skripsi Sarjana; jurusan Tarbiyah dan Adab: Parepare.

sebagai metode pembelajaran, namun dalam penelitian ini terdapat perbedaan dengan peneliti sebelumnya, karena yang diteliti oleh peneliti saat ini adalah peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab melalui *GAME TALKING STICK*, sedangkan peneliti sebelumnya adalah peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris, kemudian pada tinjauan penelitian terdahulu pada peneliti yang kedua, menggunakan media gambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab

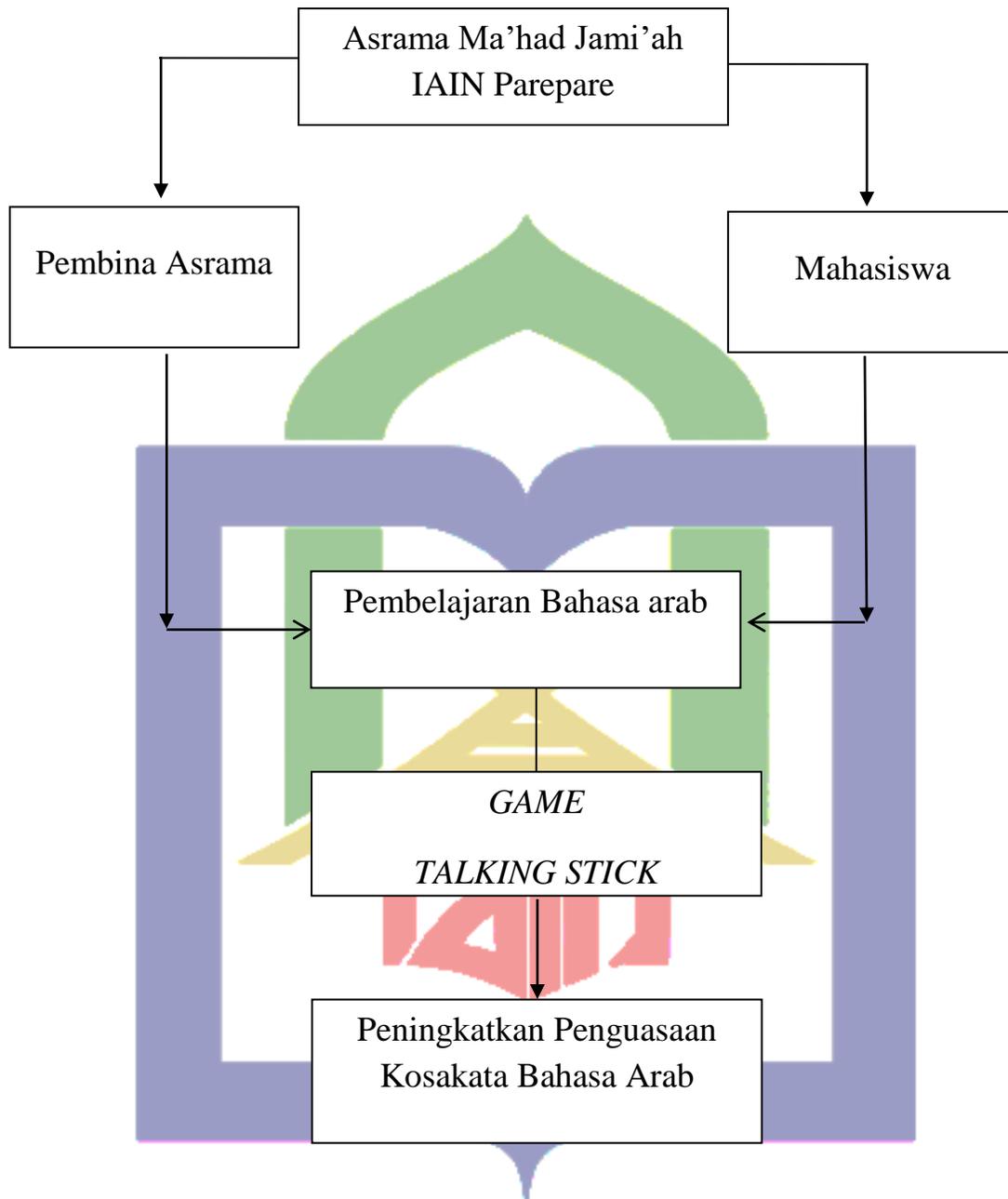
2.2 Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan gambaran tentang pola hubungan antara konsep dan atau variabel secara koheren yang merupakan gambaran yang utuh terhadap fokus penelitian. Kerangka pikir biasanya dikemukakan dalam bentuk skema atau bagan⁴⁵ kerangka berpikir, yang dihasilkan dapat berupa kerangka berpikir yang asosiatif/ hubungan maupun komparatif/ perbandingan.⁴⁶

Untuk memudahkan pembaca memahami penelitian ini, maka peneliti membuat bagan kerangka pikir sesuai dengan judul “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui *GAME TALKING STICK* di Asrama Ma’had IAIN Parepare” sebagai berikut:

⁴⁵Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Makalah dan Skripsi)*, (Parepare: STAIN, 2013), h. 26.

⁴⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*, (Cet. 25; Bandung: Alfabeta cv, 2017), h. 95.



Dari bagan kerangka pikir di atas bahwa di Asrama Ma'had Jami'ah IAIN Parepare terjadi interaksi antara Pembina dan mahasiswa dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Pada pembelajaran ini, Pembina menggunakan metode, yaitu metode *game* untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Arab mahasiswa.

2.3 Hipotesis

Hipotesis adalah “pernyataan yang masih lemah kebenarannya dan masih perlu dibuktikan kenyataannya. Sukardi menjelaskan mengenai hipotesis sebagai berikut:

“Jawaban sementara atau hipotesis harus dapat dites menggunakan data pendukung yang diperoleh dari lapangan.”⁴⁷

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara yang masih di uji kebenarannya dalam suatu penelitian. Untuk menguji ada atau tidaknya peningkatan variabel X (kosakata bahasa Arab) terhadap variabel Y (penggunaan *GAME TALKING STICK*), maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

H_a : Dengan melalui *GAME TALKING STICK*, penguasaan kosakata mahasiswa di Asrama Ma’had IAIN Parepare memiliki peningkatan.

H_o : Dengan melalui *GAME TALKING STICK*, penguasaan kosakata mahasiswa di Asrama Ma’had IAIN Parepare tidak memiliki peningkatan.

2.4 Defenisi Operasional

Untuk mengetahui lebih jelasnya dan menghindari kesalahan pemahaman serta kekeliruan pembaca sekaligus untuk memudahkan pemahaman pembaca terhadap makna yang terkandung dalam topik penelitian ini, maka penulis perlu memaparkan defenisi operasional yang dimaksud adalah sebagai berikut :

2.5.1 Peningkatan

Peningkatan adalah sesuatu yang terjadinya dalam perubahan baik nilai, kualitas, kemampuan yang lebih dibandingkan dengan sebelumnya.

⁴⁷Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas Implementasi dan Pengembangannya* (cet. Ketiga; Remaja Rosdakarya: Jakarta, 2015), h. 37.

2.5.2 Kosakata

Kosakata adalah kumpulan kosakata yang digunakan oleh seseorang –baik lisan maupun tulisan– yang sudah memiliki pengertian dan uraian terjemahannya tanpa dirangkaikan dengan kata-kata lain serta tersusun secara abjadiah.

2.5.3 Bahasa Arab

Bahasa Arab adalah kalimat-kalimat yang digunakan oleh bangsa Arab untuk menerangkan maksud-maksud mereka. Bahasa Arab merupakan bahasa utama dari 22 negara, dan merupakan bahasa peribadatan dalam agama Islam karena merupakan bahasa yang digunakan dalam al-Qur'an.

2.5.4 *GAME TALKING STICK*

GAME TALKING STICK adalah *game* yang dilakukan dengan menggunakan tongkat. Ketika tongkat dilemparkan kepada peserta yang lain, maka wajib untuk menyebutkan nama cantik yang berbahasa Arab kepada peserta yang dituju untuk melemparkan tongkat. Dengan demikian, mahasiswa akan lebih mudah dan gampang menghafalkan kosakata bahasa Arab karena diselingi dengan *game*.

Jadi, *GAME TALKING STICK* adalah salah satu *game* yang diaplikasikan di Asrama Ma'had Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare, dimana *GAME TALKING STICK* adalah *game* yang dilakukan dengan menggunakan tongkat sebagai media utama dalam *game*. Pada *game* ini, ketika mahasiswa melemparkan tongkat kepada peserta yang lainnya, akan menyebutkan nama peserta yang menjadi sasaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

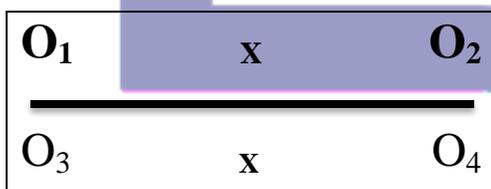
3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Berdasarkan judul penelitian yang diteliti oleh peneliti, maka jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Menurut Sugiyono dalam bukunya:

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan⁴⁸.

Sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah penelitian *Quasi Eksperimental Design dengan menggunakan Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, yaitu memberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan. Dengan demikian, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.⁴⁹

Desain penelitian ini, dapat digambarkan sebagai berikut:



⁴⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*, (Cet. 25; Bandung: Alfabeta cv, 2017), h. 14.

⁴⁹Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D* h. 116.

Dimana :

O_1 : Nilai Pre-test (sebelum perlakuan)

O_2 : Nilai Post-test (setelah perlakuan)

O_3 : Nilai Pre-test (sebelum perlakuan)

O_4 : Nilai Post-test (setelah perlakuan)

X^1 : Kelas Eksperiemn yang diberi perlakuan dengan *GAME TALKING STICK*

X^2 : Kelas Kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan *GAME TALKING STICK*

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di Asrama Ma'had Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

3.2.2 Waktu

Adapun waktu penelitian ini akan dilaksanakan Setelah melakukan proses pembuatan proposal penelitian yang merupakan acuan untuk melakukan penelitian maka peneliti akan melakukan penelitian setelah proposal diseminarkan dalam kurung waktu selama kurang lebih 2 bulan.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Hadari Nawawi, mengatakan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian.⁵⁰

⁵⁰ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Cet. IV; Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), h. 118.

Sedangkan Margono menjelaskan mengenai pengertian populasi sebagai berikut:

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁵¹

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Asrama Ma'had Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare yang berjumlah 151 orang.

Tabel 3.1 Data Populasi mahasiswa Asrama Ma'had Jami'ah IAIN Parepare

No	Asrama Ma'had Jami'ah	Jumlah	Keseluruhan
1	Aspura	38	151
2	Aspuri	113	

Sumber data Kantor PASIH IAIN Parepare

3.3.2 Sampel

Menurut John dalam bukunya *Research In Education* Menjelaskan mengenai sampel:

A Sample is a small proportion on the population that is selected for observation and analysis. By observing the characteristics of the sample, one can make certain inferences about the characteristics of the population from which it was drawn. One can also infer changes observed in the sample to changes thah would likely have occured in the population.⁵²

Penelitian hanya dilakukan terhadap sekelompok anggota populasi yang mewakili populasi. Kelompok kecil yang secara nyata kita teliti dan tarik kesimpulan

⁵²John W.Bes, *Research in Education* (United Stated Of america: Prentice hall inc, 1981) h. 13.

dari padanya disebut sampel.⁵³ Berdasarkan hasil survey pertama, peneliti menggunakan teknik *sampling purposive*.

Teknik *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.⁵⁴ Pada penelitian ini, peneliti mengambil sampel kelas C dengan jumlah keseluruhan 20 mahasiswa, kelas kontrol berjumlah 10 orang dan kelas eksperimen berjumlah 10 orang.

3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.4.1 Teknik Analisis Data

Adapun tujuan utama dari analisis data adalah untuk meringkaskan data dalam bentuk yang mudah difahami dan mudah ditafsirkan, sehingga hubungan antara problem penelitian dapat dipelajari dan diuji.⁵⁵

3.4.1.1 Analisis Statistik Deskriptif

Yang dimaksud dengan mendeskripsikan data adalah menggambarkan data yang ada guna memperoleh bentuk nyata dari responden. Deskripsi data ini dilakukan dengan menyusun dan mengelompokkan data yang ada, sehingga memberikan gambaran yang nyata terhadap responden.

3.4.1.1.1 Kriteria Skor Kosakata

Untuk mengkalkulasikan nilai mahasiswa, peneliti akan menggunakan rumus sebagai berikut:

⁵³Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Cet. 4; Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2008), h. 250.

⁵⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*, h. 124.

⁵⁵Moh Kasiram, *Metodologi Penelitian* (Cet. Kedua; UIN-MALIKI PRESS: Malang, 2010), h. 120.

$$\text{Skor} = \frac{\text{jumlah jawaban mahasiswa yang benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

3.4.1.1.2 Klasifikasi Skor Mahasiswa

Adapun klasifikasi Skor mahasiswa terdapat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.2 Klasifikasi Skor mahasiswa

No	Skor	Klasifikasi
1	86-100	Sangat baik
2	71-85	Baik
3	56-70	Cukup
4	41-55	Kurang
5	≤ 40	Sangat Kurang ⁵⁶

Selanjutnya data hasil belajar mahasiswa dianalisis kriteria ketetapan hasil belajar yang telah memenuhi kriteria ketuntasan Minimal (KKM). Standar kriterian ketuntasan minimal (SKKM) yang harus dipenuhi oleh seorang mahasiswa adalah 75 (SKKM ditentukan oleh pihak yang bersangkutan). Jadi dalam penelitian ini dikatakan tuntas secara individual apabila mahasiswa mencapai skor 75 ke atas dan tuntas secara klasikal apabila minimal 80% mahasiswa telah mencapai nilai 75.⁵⁷

⁵⁶Hasna, Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VII MTs DDI Tuppu Kab. Pinrang (Skripsi Sarjana; Jurusan Pendidikan Bahasa Arab: Parepare, 2017), h. 49

⁵⁷Andi Aras, "Komparasi Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS-NHT dengan Tipe TPS-TGT pada Pembelajaran Matematika di Kelas VIII SMP N 1 Makassar", Tesis Pasca Sarjana; Tadris Matematika: UNM.

3.4.1.1.3 Penskoran

Penskoran jawaban mahasiswa dengan menentukan jawaban yang benar dengan jawaban keseluruhan tes. Rumus ini digunakan untuk mencari tau respon mahasiswa mempelajari kosakata melalui *GAME TALKING STICK*. Kemudian peneliti mempresentasikan data dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

F : Frekuensi

N : Jumlah mahasiswa⁵⁸

3.4.1.1.4 Mean Skor:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

X : Mean Skor

$\sum X$: Jumlah Skor mahasiswa

N : Jumlah mahasiswa.

3.4.1.1.5 Standar Deviasi Skor dalam *Pre-Test* dan *Post-Test* :

$$SD = \frac{\sqrt{SS}}{n}, \text{ dimana } SS = \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}$$

Keterangan :

S : Standar Deviasi

SS : Jumlah Keseluruhan X^2

⁵⁸Anas Sudjino, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: PT Rada Grafindo Persada, 2001), h. 40.

$\sum X^2$: Jumlah keseluruhan X^2

$(\sum X)^2$: Jumlah keseluruhan X dikuadratkan

N : Jumlah mahasiswa

3.4.1.1.5 Keterlaksanaan Pembelajaran

Data tentang keterlaksanaan pembelajaran setiap fase dalam metode *GAME TALKING STICK* diamati oleh observer. Teknik analisis data terhadap Keterlaksanaan Pembelajaran berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan metode *GAME TALKING STICK* digunakan analisis rata-rata. Artinya tingkat Pengelolaan Pembelajaran dihitung dengan cara menjumlah nilai tiap aspek kemudian membaginya dengan banyak aspek yang dinilai.

3.4.1.2 Analisis Statistik Inferensial

adapun fungsi statistika inferensial adalah untuk menentukan hasil dari data yang ada (cuplikan) adalah sama dengan hasil populasi.⁵⁹

3.4.1.2.1 Pengujian Signifikansi

Menemukan perbedaan antara min skor antara *free-test* dan *post-test* dengan mengkalkulasikan nilai t-test dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}^1 - \bar{X}^2}{\sqrt{\frac{(SS1 + SS2 - 2) \left(\frac{1}{n1} + \frac{1}{n2}\right)}{N1+N2-2}}}$$

Keterangan:

T : jumlah t-tes

\bar{X}^1 : Nilai rata-rata kelas eksperimen

\bar{X}^2 : Nilai rata-rata kelas kontrol

⁵⁹ Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan Kompetensi dan praktisnya*, (cet. Kedua; PT Bumi Aksara: Jakarta, 2004), h. 86

SS1 : Jumlah Keseluruhan kelas eksperimen

SS2 : Jumlah Keseluruhan kelas Kontrol

N_1 : Jumlah mahasiswa kelas eksperimen

N_2 : Jumlah mahasiswa kelas kontrol⁶⁰

3.4.2.1.2 Pengujian Hipotesis

Peneliti merancang rumusan hipotesis sebagai berikut:

Ha: Penguasaan kosakata mahasiswa melalui *GAME TALKING STICK* di Asrama Ma'had IAIN sama dengan 90% dari nilai rata-rata idealnya.

Ha: $\mu = \mu_o$

Ho: Penguasaan kosakata mahasiswa melalui *GAME TALKING STICK* di Asrama Ma'had IAIN Parepare tidak sama dengan 90% dari nilai rata-rata idealnya.

Ho: $\mu \neq \mu_o$

Untuk menguji hipotesis, peneliti menggunakan *two tail test* (pengujian dua pihak) dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05, yaitu sebagai berikut:

1. Jika t_{tabel} lebih kecil daripada t_{hitung} , $t_{tabel} (\alpha, n-1) \leq t_{hitung}$ jadi *null hypothesis* (Ha) diterima dan *alternative hypothesis* (Ho) ditolak.
2. Jika t_{tabel} lebih besar daripada t_{hitung} , $t_{tabel} (\alpha, n-1) > t_{hitung}$ jadi *null hypothesis* (Ha) ditolak dan *alternative hypothesis* (Ho) diterima.

⁶⁰Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, h. 90

3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan beberapa prosedur, diantaranya sebagai berikut:

3.4.1.1 Observasi

Observasi atau pengamatan langsung adalah kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian sehingga didapat gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian tersebut.⁶¹

3.4.1.2 Test

Pada penelitian ini penulis menggunakan dua jenis tes sebagai alat untuk mengukur tingkat penguasaan kosakata peserta sebelum dan sesudah *treatmen* (perlakuan) diberikan yaitu : *Pre-test* dan *post-tes*. *Pre-test* langkah awal yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kemampuan kosakata bahasa Arab mahasiswa Asrama Ma'had Jami'ah IAIN Parepare sebelum adanya perlakuan (*treatmen*). Sedangkan yang dimaksud dengan *post-test* adalah langkah selanjutnya untuk mengetahui peningkatan kosakata bahasa Arab dengan tema kosakata "Asrama" menggunakan metode *GAME TALKING STICK*.

Tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui bagaimana kemampuan kosakata bahasa Arab Sebelum dan setelah penggunaan metode *GAME TALKING STICK* pada mahasiswa Asrama Ma'had IAIN Parepare.

⁶¹Syofian Sireger, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, h. 117.

3.4.1.3 Perlakuan (*Treatment*)

Peningkatan penguasaan kosakata mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media gambar dieksperimenkan kepada mahasiswa yang telah diberikan *pretest*.

3.4.1.3.1 Pertemuan pertama

Pada pertemuan pertaman ini, pembina akan menjelaskan materi kepada mahasiswa dengan memberikan tema kosakata “ Di Asrama”

Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk menjelaskan materi mengenai kosakata “Tempat” adalah sebagai berikut :

1. Pembina menjelaskan materi mengenai kosakata di Asrama dengan menuliskan di papan tulis beberapa kosakata yang terkait dengan tema tempat sebanyak 10 kosakata.
2. Pembina menyiapkan sebuah tongkat. Pembina menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari. Kemudian, pembina membacakan kosakata dengan lafadz yang benar di ikuti dengan maknanya, kemudian mahasiswa mengulangi apa yang dilakukan oleh pembina.
3. pembina memberi nama kepada setiap mahasiswa dengan kosakata yang telah dipelajari.
4. Kemudian pembina memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk membaca, mempelajari dan menghafalkan kosakata atau materi yang telah diberikan. Setelah itu, mahasiswa disuruh untuk membuat lingkaran besar sementara pembina berada tepat di tengah2 mahasiswa.
5. Pembina mengambil tongkat dan memberikan kepada mahasiswa, setelah itu Pembina memberika pertanyaan berupa kosakata dan mahasiswa yang

menerima tongkat itu akan menjawab pertanyaan dengan kosakata bahasa Arab. Demikian seterusnya sampai sebagian besar mahasiswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari Pembina.

6. Pembina memberikan kesimpulan
7. Evaluasi
8. Penutup⁶²

3.4.1.3.2 Pertemuan selanjutnya.

Pada pertemuan kedua ini, pembina melakukan hal yang sama pada pertemuan awal, memberikan kosakata bahasa Arab dengan tema yang berlainan disetiap pertemuan. Hal ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dan 2 hari evaluasi. Adapun kosakata yang akan diberikan pada pertemuan selanjutnya adalah dengan tema hewan dan penyakit.

3.4.1.4 Dokumentasi

Yaitu penulis mengumpulkan data dari dokumen atau catatan-catatan yang ada di lokasi penelitian kemudian dikutip dalam bentuk tabel.

⁶²Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM* 2015, h.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Analisis Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui *GAME TALKING STICK* Di Asrama Ma'had IAIN Parepare

4.1.1.1 Analisis Deskriptif.

Analisis deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan variasi data yang telah dikumpulkan melalui instrumen penelitian pada kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan *GAME TALKING STICK* di Asrama Ma'had IAIN Parepare dan kelas kontrol dengan menggunakan metode infensial. Adapun data yang akan dianalisis adalah (1) Keterlaksanaan pembelajaran; (2) Hasil peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab.

4.1.1.1.1 Keterlaksanaan Pembelajaran

Data keterlaksanaan belajar diperoleh dengan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan yang diamati selama 3 kali pertemuan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran ini dimulai dari kegiatan awal pembelajaran, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Dimana proses pembelajaran yang mengacu pada langkah-langkah proses pembelajaran *GAME TALKING STICK* dibagi dalam 7 kategori yaitu pembina menjelaskan materi, pembina menyediakan tongkat, Menjelaskan proses pelaksanaan *GAME TALKING STICK*, pembina memberi nama menggunakan kosakata bahasa Arab, mahasiswa diberi kesempatan mempelajari kosakata bahasa Arab, pembina memberi kesimpulan, pembina mengadakan evaluasi. Masing-masing aspek selama 3 kali pertemuan dapat dilihat sebagai berikut:

4.1 Pertemuan Pertama Lembar Instrumen Observasi kelas eksperimen mahasiswa Kelompok C

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Tema : الامكنة

Nama Observer : Nurul Ezati

Tempat/tgl : Teras Aspuri 18 September 2018

No	Hal yang diamati	Ya	Tidak
1	Menjelaskan materi	✓	
2	Menyediakan tongkat	✓	
3	Memberi nama menggunakan kosakata bahasa arab	✓	
4	Menjelaskan proses pelaksanaan GAME TALKING STICK	✓	
5	Memberi kesempatan mempelajari kosakata bahasa arab	✓	
6	Memberi kesimpulan	✓	
7	Mengadakan Evaluasi	✓	

1. Menjelaskan Materi

Pembina memberikan kosakata bahasa Arab berkaitan dengan tema *al-Amkinah* (nama tempat), kemudian pembina menjelaskan materi tersebut disertai dengan memberikan arti pada kosakata bahasa Arab tersebut.

2. Menyediakan Tongkat

Setelah pembina menjelaskan dan memberikan kosakata bahasa Arab yang berkaitan dengan tema *al-Amkina*, selanjutnya pembina menyediakan tongkat yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dengan *GAME TALKING STICK*.

3. Memberi Nama Menggunakan Kosakata Bahasa Arab.

Pembina membagikan kosakata bahasa Arab pada setiap mahasiswa dengan tema yang berkaitan dengan *al-Amkinah*, setiap mahasiswa mendapatkan satu kosakata yang berbahasa Arab beserta dengan artinya.

4. Menjelaskan Proses Pelaksanaan GAME TALKING STICK

Setelah pemberian nama, pembina menjelaskan proses pelaksanaan *GAME TALKING STICK*, dimana tongkat merupakan salah satu media utama dalam proses pelaksanaan *GAME TALKING STICK*

5. Memberi Kesempatan Mempelajari Kosakata

Setelah pembina menjelaskan proses pelaksanaan *GAME TALKING STICK*, pembina memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mempelajari kosakata tersebut, dan menghafalkannya beserta dengan artinya.

6. Kesimpulan

Setelah *GAME TALKING STICK* diaplikasikan dalam proses pembelajaran, pembina memberikan kesimpulan pada pembelajaran hari itu berkaitan dengan kosakata bahasa Arab dan mengulang kembali kosakata yang berkaitan dengan tema pada hari itu.

7. Evaluasi

Setelah pemberian kesimpulan, pembina memberikan evaluasi berupa pertanyaan dengan bentuk soal menerjemahkan kosakata kedalam bahasa Indonesia atau bahasa Arab sebanyak 10 nomor dan pilihan ganda sebanyak 10 nomor dengan tema *al-Amkinah*.

4.2 Pertemuan Kedua Lembar Instrumen Observasi kelas eksperimen mahasiswa Kelompok C

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Nama Observer : Nurul Ezati

Tema : الحيوانات

Tempat/tgl : Teras Aspuri 25 September 2018

No	Hal yang diamati	Ya	Tidak
1	Menjelaskan materi	✓	
2	Menyediakan tongkat	✓	
3	Memberi nama menggunakan kosakata bahasa arab	✓	
4	Menjelaskan proses pelaksanaan GAME TALKING STICK	✓	
5	Memberi kesempatan mempelajari kosakata bahasa arab	✓	
6	Memberi kesimpulan	✓	
7	Mengadakan Evaluasi	✓	

1. Menjelaskan Materi

Pembina memberikan kosakata bahasa Arab berkaitan dengan tema *al-hayawaanat* (nama hewan), kemudian pembina menjelaskan materi tersebut disertai dengan memberikan arti pada kosakata bahasa Arab tersebut.

2. Menyediakan Tongkat

Setelah pembina menjelaskan dan memberikan kosakata bahasa Arab yang berkaitan dengan tema *al-hayawaanat*, selanjutnya pembina menyediakan tongkat yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dengan *GAME TALKING STICK*.

3. Memberi Nama Menggunakan Kosakata Bahasa Arab.

Pembina membagikan kosakata bahasa Arab pada setiap mahasiswa dengan tema yang berkaitan dengan *al-hayawaanat*, setiap mahasiswa mendapatkan satu kosakata yang berbahasa Arab beserta dengan artinya.

4. Menjelaskan Proses Pelaksanaan GAME TALKING STICK

Setelah pemberian nama, pembina menjelaskan proses pelaksanaan *GAME TALKING STICK*, dimana tongkat merupakan salah satu media utama dalam proses pelaksanaan *GAME TALKING STICK*.

5. Memberi Kesempatan Mempelajari Kosakata

Setelah pembina menjelaskan proses pelaksanaan *GAME TALKING STICK*, pembina memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mempelajari kosakata tersebut, dan menghafalkannya beserta dengan artinya.

6. Kesimpulan

Setelah *GAME TALKING STICK* diaplikasikan dalam proses pembelajaran, pembina memberikan kesimpulan pada pembelajaran hari itu berkaitan dengan kosakata bahasa Arab dan mengulang kembali kosakata yang berkaitan dengan tema pada hari itu.

7. Evaluasi

Setelah pemberian kesimpulan, pembina memberikan evaluasi berupa pertanyaan dengan bentuk soal menerjemahkan kosakata kedalam bahasa Indonesia atau bahasa Arab sebanyak 10 nomor dan pilihan ganda sebanyak 10 nomor dengan tema *al-hayawaanat*.

4.3 Pertemuan Ketiga Lembar Instrumen Observasi kelas eksperimen mahasiswa Kelompok C

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Nama Observer : Nurul Ezati

Materi : الدَّاءُ

Tempat/tgl : Teras Aspuri 02 Oktober 2018

No	Hal yang diamati	Ya	Tidak
1	Menjelaskan materi	✓	
2	Menyediakan tongkat	✓	
3	Memberi nama menggunakan kosakata bahasa arab	✓	
4	Menjelaskan proses pelaksanaan GAME TALKING STICK	✓	
5	Memberi kesempatan mempelajari kosakata bahasa arab	✓	
6	Memberi kesimpulan	✓	
7	Mengadakan Evaluasi	✓	

1. Menjelaskan Materi

Pembina memberikan kosakata bahasa Arab berkaitan dengan tema *ad-Daau* (nama penyakit), kemudian pembina menjelaskan materi tersebut disertai dengan memberikan arti pada kosakata bahasa Arab tersebut.

2. Menyediakan Tongkat

Setelah pembina menjelaskan dan memberikan kosakata bahasa Arab yang berkaitan dengan tema *ad-Daau* (nama penyakit), selanjutnya pembina menyediakan tongkat yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dengan *GAME TALKING STICK*.

3. Memberi Nama Menggunakan Kosakata Bahasa Arab.

Pembina membagikan kosakata bahasa Arab pada setiap mahasiswa dengan tema yang berkaitan dengan *ad-Daau* (nama penyakit), setiap mahasiswa mendapatkan satu kosakata yang berbahasa Arab beserta dengan artinya.

4. Menjelaskan Proses Pelaksanaan GAME TALKING STICK

Setelah pemberian nama, pembina menjelaskan proses pelaksanaan *GAME TALKING STICK*, dimana tongkat merupakan salah satu media utama dalam proses pelaksanaan *GAME TALKING STICK*.

5. Memberi Kesempatan Mempelajari Kosakata

Setelah pembina menjelaskan proses pelaksanaan *GAME TALKING STICK*, pembina memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mempelajari kosakata tersebut, dan menghafalkannya beserta dengan artinya.

6. Kesimpulan

Setelah *GAME TALKING STICK* diaplikasikan dalam proses pembelajaran, pembina memberikan kesimpulan pada pembelajaran hari itu berkaitan dengan kosakata bahasa Arab dan mengulang kembali kosakata yang berkaitan dengan tema pada hari itu.

7. Evaluasi

Setelah pemberian kesimpulan, pembina memberikan evaluasi berupa pertanyaan dengan bentuk soal menerjemahkan kosakata kedalam bahasa Indonesia atau bahasa Arab sebanyak 10 nomor dan pilihan ganda sebanyak 10 nomor dengan tema *ad-Daau* (nama penyakit).

4.1.1.1.2 Deskripsi Hasil Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Mahasiswa Melalui *GAME TALKING STICK*.

Data hasil belajar mahasiswa diperoleh dengan menggunakan tes. Tes ini diberikan sebelum dan setelah diimplementasikannya metode untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Adapun kelas eksperimen menggunakan metode *GAME TALKING STICK* dan kelas kontrol dengan menggunakan metode infensial.

Hasil peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dideskripsikan berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* dari hasil pengolahan data tersebut maka diperoleh rekapitulasi data hasil peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab yang diimplementasikan pada kelas eksperimen dan hasil peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab yang diimplementasikan pada kelas kontrol dengan menggunakan metode lama.

Tabel. 4.4 Rekapitulasi Hasil peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab IAIN Parepare kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Statistik	Eksperimen		Kontrol	
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Nilai Rata-rata	35	91	31	73.5
Nilai Tengah	37.5	90	35	75
Mode	40	85	40	75
Standar Deviasi	5	91	5.83	73
Minimum	25	85	15	65
Maximum	40	100	40	80

4.1.1.1.3 Peningkatan Nilai *Pre-test* ke *Post-test*

Tabel. 4.5 Nilai Rata-Rata *Pre-Test* Mahasiswa Asrama Ma'had IAIN Parepare

No	Klasifikasi	Skor	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
			F	(%)	F	(%)
1	Sangat Baik	85-100	-	-	-	-
2	Baik	75-80	-	-	-	-
3	Cukup	60-70	-	-	-	-
4	Kurang	45-55	-	-	-	-
5	Sangat Kurang	≤ 40	10	10 %	10	10 %
Total			10	100 %	10	100 %

Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilihat dari data di atas menunjukkan bahwa mahasiswa memperoleh nilai di bawah rata-rata dengan kategori Kurang sebelum pemberian *GAME TALKING STICK* untuk kelas eksperimen dan pemberian metode infensial pada kelas kontrol mahasiswa memperoleh nilai sangat rendah. Keseluruhan dari kelas eksperimen sebanyak 10 orang mahasiswa dan kelas kontrol sebanyak 10 orang mahasiswa, tidak satupun memperoleh nilai dengan kategori Cukup atau Baik. Hal ini terjadi karena kosakata bahasa Arab mahasiswa masih sangat rendah. Mereka hanya

mengetahui kosakata bahasa Arab yang sangat umum tapi tidak ada peningkatan penguasaan kosakata.

Berdasarkan dari hasil persentasi di atas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata dengan kategori sangat kurang dengan jumlah siswa pada kelas kontrol 10 orang dan kelas eksperimen 10 orang.

Tabel. 4.6 Nilai Rata-Rata *Post-Test* Mahasiswa Asrama Ma'had IAIN Parepare

No	Klasifikasi	Skor	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
			F	(%)	F	(%)
1	Sangat Baik	85-100	10	100%	-	-
2	Baik	75-80	-	-	6	60 %
3	Cukup	60-70	-	-	4	40 %
4	Kurang	45-55	-	-	-	-
5	Sangat Kurang	≤ 40	-	-	-	-
Total			10	100 %	10	100 %

Setelah *GAME TALKING STICK* diimplementasikan di kelas eksperimen, nilai mahasiswa berada pada kategori Sangat Baik. Pada kelas eksperimen keseluruhan mahasiswa tidak ada yang memperoleh nilai di bawah kategori sangat baik.. Dari keseluruhan mahasiswa yang berjumlah 10 orang memperoleh nilai Sangat Baik dengan persentase 100 %. Sementara untuk kelas kontrol, 60 % memperoleh nilai baik dan 40 % memperoleh nilai cukup.

Berdasarkan persentase pada tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa keseluruhan mahasiswa kelas eksperimen memperoleh nilai dengan kategori Sangat

Baik dengan jumlah mahasiswa 10 orang dengan persentasi 100 %. Sedangkan pada kelas kontrol ada 6 mahasiswa yang memperoleh nilai Baik dengan persentase 60 % dan 4 mahasiswa yang meperoleh nilai Cukup dengan persentase 40 %.

4.1.1.1.4 Persentase Ketuntasan Belajar mahasiswa Secara Klasikal

Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang berlaku di Asrama Ma'had IAIN Parepare yaitu 75, maka tingkat pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) hasil belajar peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab individu dengan metode *GAME TALKING STICK* dapat dilihat pada Tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7 Distribusi hasil belajar peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab individu dengan metode *GAME TALKING STICK*

	KKM	Tuntas		Persentase		Tidak Tuntas		Persentase	
		Ek	Kontrol	Ek	Kontrol	Ek	Kontrol	Ek	Kontrol
Pre-Test	75	0	0	0 %	0 %	10	10	100 %	100 %
Post-Test		10	6	100%	60 %	0 %	4	0 %	40%

Tabel 4.7 di atas menunjukkan bahwa persentase skor hasil belajar mahasiswa yang tuntas secara klasikal sebesar 85% > 79% sehingga dapat disimpulkan bahwa secara deskriptif hasil belajar peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab melalui *GAME TALKING STICK* memenuhi kriteria KKM.

4.1.2 Analisis Statistik Inferensial

Analisis inferensial pada bagian ini dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian dengan uji-T.

Tabel 4.8 Tabel Signifikan nilai *test*

Variabel	Level Signifikan	T-test	Nilai T-tabel
<i>Pre-Test</i>	0.05	0.29	2.069
<i>Post-Test</i>	0.05	7.91	2.069

Berdasarkan hasil nilai table di atas, menunjukkan bahwa nilai T-test 7.91 (Ha) pada post-test lebih besar dari nilai T-tabel 2.069 (Ho), berarti Ha diterima dan Ho ditolak. Artinya penggunaan “*GAME TALKING STICK*” dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab di Asrama Ma’had Jami’ah IAIN Parepare.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka pada bagian pembahasan hasil penelitian meliputi pembahasan hasil analisis deskriptif dan pembahasan hasil analisis inferensial. Hasil analisis deskriptif meliputi keterlaksanaan pembelajaran dan hasil belajar bahasa Arab mahasiswa. Sedangkan hasil analisis inferensial meliputi hasil belajar bahasa Arab.

4.2.1 Statistik Deskriptif

4.2.1.1 Hasil pengamatan terhadap keterlaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian pada aspek keterlaksanaan pembelajaran, nilai rata-rata ketercapaian keterlaksanaan pembelajaran peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab untuk kelas eksperimen adalah 91 berada pada kategori sangat baik, sedangkan untuk kelas kontrol adalah 73.5 berada pada kategori cukup.

Ketercapaian keterlaksanaan pembelajaran dengan metode *GAME TALKING STICK* pada kelas eksperimen mulai dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga mengalami peningkatan yang sangat drastis, dan ketercapaian keterlaksanaan pembelajaran metode inferensial pada kelas kontrol mulai dari pertemuan pertama

sampai pertemuan ketiga mengalami perubahan yang kecil dalam meningkatkan kosakata bahasa Arab. Perbedaan ini dapat terjadi karena metode yang digunakan oleh pembina dengan menggunakan *GAME TALKING STICK* sangat cocok untuk para mahasiswa yang sedang melakukan proses pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Selain itu mereka merasa bahagia dalam proses pembelajaran dan tentunya pembina lebih memperhatikan hal-hal yang membuat mahasiswa tidak dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arabnya pada hari itu kemudian diperbaiki pada pertemuan selanjutnya. Sedangkan pada kelas kontrol mereka merasa jenuh karena metode yang digunakan hanya metode biasa-biasa saja dan berulang sehingga kurang memberikan daya tarik bagi mahasiswa.

Pada saat peneliti melakukan penelitian, banyak perubahan yang terjadi pada mahasiswa kelas eksperimen ketika *GAME TALKING STICK* diimplementasikan dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah ketika dalam proses pembelajaran, mahasiswa antusias dalam proses pembelajaran, dengan game ini mereka tertarik untuk lebih mempelajari bahasa Arab karena menganggap telah mudah untuk menghafalkan kosakata bahasa Arab dengan *GAME TALKING STICK*.

Perubahan selanjutnya adalah ketika *GAME TALKING STICK* diimplementasikan dalam proses pembelajaran, kosakata bahasa Arab mahasiswa masih tersimpan meski dalam jangka waktu yang lama. Kemudian salah satu penghambat mahasiswa pada kelas eksperimen adalah mereka sulit mengucapkan kosakata bahasa Arab, namun ketika *GAME TALKING STICK* diimplementasikan dalam proses pembelajaran, mahasiswa lebih lancar dan mudah untuk mengucapkan kosakata bahasa Arab. Berdasarkan hasil analisis deskriptif dan hasil analisis

inferensial yang telah diuraikan, dapat dilihat bahwa *GAME TALKING STICK* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab dilihat dari hasil belajar mahasiswa.

Penggunaan *GAME TALKING STICK* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada kelas eksperimen, hal ini disebabkan karena *GAME TALKING STICK* menuntut mahasiswa untuk menghafalkan kosakata bahasa Arab agar *GAME TALKING STICK* dapat berjalan dengan lancar. Selain itu, *GAME TALKING STICK* ini membuat mahasiswa bersemangat dan bahagia dalam proses menerima pelajaran, sedangkan ketika bahagia dalam menerima materi maka akan semakin mempermudah untuk memahami dan menghafalkannya. Sementara pada kelas kontrol, dengan menggunakan metode lama tidak dapat meningkatkan kosakata bahasa Arab. Hal ini disebabkan karena metode tersebut kurang tepat dalam proses pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab.

4.2.1.2 Hasil Belajar Bahasa Arab

Penelitian dilaksanakan di Asrama Ma'had IAIN Parepare terkait peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab melalui *GAME TALKING STICK*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Asrama Ma'had IAIN Parepare mengenai peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab melalui *GAME TALKING STICK*. Terdapat peningkatan terhadap kemampuan kosakata setelah penggunaan *GAME TALKING STICK*. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai hasil *pre-test* dan *post-test* mahasiswa. Hasil skor *pre-test* dan *post-test* mahasiswa dapat dilihat dari T-test. Skor nilai mahasiswa dapat diketahui melalui *pre-test* dan *post-test* untuk membuktikan seberapa besar peningkatan kosakata bahasa Arab mahasiswa dengan penggunaan *GAME TALKING STICK*. Pertama, data diolah dari jawaban yang benar mahasiswa dari data *pre-test* dan *post-test*. Selanjutnya, skor mahasiswa diklasifikasikan dan

dipersentasikan sesuai dengan aspek penilaian dalam peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab.

Hasil *pre-test* kelas kontrol dengan skor tertinggi adalah 40 dan skor terendah adalah 15, sedangkan hasil *pre-test* kelas eksperimen dengan skor tertinggi adalah 40 dan skor terendah adalah 25. Dari hasil *pre-test* kelas eksperimen yang telah dilaksanakan oleh peneliti, keseluruhan mahasiswa yang berjumlah 10 mahasiswa (100%) memperoleh nilai rata-rata di bawah 45 dengan kategori Sangat Kurang atau sangat rendah, hasil *pre-test* pada kelas kontrol yang berjumlah 10 mahasiswa juga (100%) memperoleh nilai rata-rata di bawah 45 dengan kategori Sangat Kurang.

Hasil *post-test* pada kelas eksperimen, mahasiswa yang berjumlah 10 mahasiswa (100%) memperoleh nilai rata-rata diatas 85 dengan kategori Sangat Baik. Skor terendah 85 dengan kategori Sangat Baik dan skor tertinggi adalah 100 dengan kategori Sangat Baik. Sedangkan pada kelas kontrol, 6 mahasiswa (60%) dengan kategori Baik dan 4 mahasiswa (40%) dengan kategori Cukup. Skor terendah 65 dengan kategori Cukup dan skor tertinggi 80 dengan kategori Baik.

Adapun test yang diberikan kepada mahasiswa yaitu, dengan skor 100 jika mahasiswa dapat menjawab semua pertanyaan dari *pre-test* dan *post-test* dengan jawaban yang benar. Mahasiswa yang menjawab satu pertanyaan benar, maka diberikan 5 skor dengan jumlah pertanyaan 20 nomor. Jika mahasiswa dapat menjawab pertanyaan 2 nomor, maka akan diberi skor 10 untuk *pre-test* dan *post-test*. mahasiswa yang dapat menjawab 3 pertanyaan, maka diberi skor 15. 20 skor jika mahasiswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar sebanyak 4 nomor. 25 skor jika mahasiswa dapat menjawab pertanyaan dengan jumlah 5 nomor. Kemudian 30 skor jika mahasiswa dapat menjawab pertanyaan dengan jumlah 6 nomor. Skor diperoleh

35 jika mahasiswa dapat menjawab pertanyaan dengan jumlah 7 nomor. 40 skor jika mahasiswa dapat menjawab pertanyaan dengan jumlah 8 nomor. 45 skor jika mahasiswa dapat menjawab pertanyaan 9 nomor. Jika mahasiswa menjawab 10 nomor, maka skor yang diperoleh adalah 50. Kemudian 55 skor jika mahasiswa dapat menjawab 11 pertanyaan. 60 skor untuk mahasiswa yang dapat menjawab pertanyaan sebanyak 12 nomor. 65 skor jika mahasiswa dapat menjawab pertanyaan sebanyak 13 nomor. Kemudian 70 skor jika mahasiswa dapat menjawab pertanyaan sebanyak 14 nomor. Jika mahasiswa dapat menjawab 15 nomor, maka akan memperoleh skor 75. mahasiswa yang menjawab 16 nomor mendapat skor 85. Jika mahasiswa dapat menjawab 17 nomor maka memperoleh skor 80. 90 skor jika mahasiswa dapat menjawab pertanyaan sebanyak 18 nomor. 95 skor jika mahasiswa dapat menjawab pertanyaan sebanyak 19 nomor dan skor 100 diperoleh jika mahasiswa dapat menjawab semua pertanyaan dengan benar 20 nomor.

Pada pertemuan pertama untuk kelas eksperimen, pembina menggunakan *GAME TALKING STICK* dalam proses pembelajaran, pada awalnya para mahasiswa banyak yang mengantuk dan tidak memperhatikan dalam proses pembelajaran, namun ketika *GAME TALKING STICK* telah digunakan, keseluruhan mahasiswa memperhatikan dan tidak mengantuk dalam kelas. Pada metode game ini menuntut mahasiswa memperhatikan pelajaran dengan cara menghafalkan kosakata bahasa Arab, karena jika mereka tidak menghafalkannya maka game tidak akan berjalan lancar sehingga mereka sangat antusias untuk menghafalkan kosakata bahasa Arab dan hal tersebut dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab mahasiswa. Pada metode ini, pembina menggunakan kayu yang kecil sebagai media, selain unik,

kayu yang kecil juga tidak akan melukai mahasiswa ketika kayu tersebut dilemparkan kepada mahasiswa yang lainnya.

Pembina menggunakan metode *GAME TALKING STICK* dalam proses pembelajaran karena melihat dari salah satu tujuan belajar bahasa Arab adalah mampu bercakap bahasa Arab, sedangkan mahasiswa tidak akan mampu bercakap jika kosakata yang dimiliki sangat sedikit sehingga dengan metode ini akan memudahkan mahasiswa untuk menghafalkan kosakata bahasa Arab dengan hafalan yang cukup lama.

Adapun bentuk kategori soal pertama yang diberikan oleh pembina kepada mahasiswa adalah menerjemahkan kosakata bahasa Arab kedalam bahasa Indonesia dan menerjemahkan kosakata bahasa Indonesia kedalam bahasa Arab dengan jumlah soal 10 nomor untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun bentuk soal kategori yang kedua adalah bentuk soal pilihan ganda, dimana mahasiswa hanya akan memberikan tanda silang dari 4 pilihan jawaban yang benar. Kategori penilaian ditinjau dari aspek hafalan kosakata bahasa Arab mahasiswa.

Pembina mengambil kosakata dengan tema yang berlainan pada setiap pertemuan. Pertemuan pertama dengan tema al-amkinah (tempat-tempat), Pertemuan kedua dengan tema al-hayawanaat (hewan) dan pertemuan ketiga dengan tema ad-daau (penyakit) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pembina sengaja mengambil kosakata dengan tema-tema diatas karena kosakata yang berkaitan dengan tema tersebut sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari sehingga dengan demikian, mereka bisa menggunakan kosakata tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Ketika pembina menggunakan *GAME TALKING STICK* dalam proses pembelajaran, banyak perubahan yang terjadi, diantaranya, mereka lebih tertarik

untuk belajar bahasa Arab dan lebih semangat pada pertemuan selanjutnya, kemudian mereka mudah menghafalkan kosakata bahasa Arab dengan metode tersebut dan hafalan yang telah dihafal dengan menggunakan metode tersebut masih tersimpan dalam jangka waktu yang lama. Kemudian mereka lebih memperhatikan pelajaran dan instruksi dari pembina dari pertemuan sebelumnya. Perubahan selanjutnya adalah ketika *GAME TALKING STICK* diimplementasikan dalam kelas, para mahasiswa sangat antusias dalam proses pembelajaran, mereka lebih terfokus pada mata pelajaran dibandingkan yang lainnya karena materi yang dibawakan sangat menyenangkan dengan memadukan antara penghafalan kosakata bahasa Arab dengan *GAME TALKING STICK*.

Sebagai kesimpulan bahwa untuk meningkatkan kosakata bahasa Arab mahasiswa, pembina sangat berperan dalam hal tersebut, selain harus menjadi pembina yang dapat menyesuaikan dengan mahasiswa dalam pembelajaran juga harus menyiapkan media yang baik agar tujuan dalam proses pembelajaran dapat tercapai, dan tak kalah penting adalah metode yang sesuai dengan materi pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan kosakata bahasa Arab.

4.2.2 Statistik Inferensial

Berdasarkan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai T-test 7.91 pada post-test lebih besar dari nilai T-tabel 2.069 , berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya penggunaan "*GAME TALKING STICK*" dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab di Asrama Ma'had Jami'ah IAIN Parepare. Adapun hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan *GAME TALKING STICK* berdasarkan hasil observasi dari setiap tindakan pada siklus dapat disimpulkan bahwa penggunaan *GAME TALKING STICK* dapat membantu meningkatkan kemampuan

penguasaan kosakata bahasa arab. mahasiswa sangat antusias dan menikmati proses penerimaan pembelajaran bahasa Arab.

Sebelum diimplementasikannya *GAME TALKING STICK* ini, penguasaan kosakata bahasa Arab mahasiswa kelas kontrol maupun kelas eksperimen sangat rendah dan tidak mencapai target karena dalam proses pembelajaran, mahasiswa tidak tertarik untuk mempelajari bahasa Arab apalagi untuk menghafalkannya. Hal ini terjadi karena metode yang digunakan oleh pembina tidak sesuai dengan materi ajar bahasa Arab sehingga terkesan membosankan dan terkadang sebagian besar mahasiswa mengantuk dalam kelas. Namun ketika *GAME TALKING STICK* diimplementasikan dalam proses pembelajaran khususnya pada kelas eksperimen, penguasaan kosakata bahasa Arab yang dimiliki mahasiswa memiliki peningkatan karena metode yang digunakan pembina sesuai dengan materi ajar untuk meningkatkan kosakata bahasa Arab. Pada kelas kontrol tidak ada peningkatan kosakata bahasa Arab karena metode yang digunakan telah berulang-ulang dan mahasiswa tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab.

Pada *GAME TALKING STICK* ini, mereka antusias untuk menghafalkan kosakata bahasa Arab karena dalam proses pembelajaran dengan menggunakan game ini, mereka harus menghafalkan kosakata bahasa Arab demi kelancaran pelaksanaan game. Setiap mahasiswa yang memegang stick tersebut wajib mengucapkan kosakata bahasa Arab yang telah dipelajari berkaitan dengan materi pada hari itu, kemudian ketika stick tersebut dilemparkan kepada mahasiswa lain yang dikenai sasaran untuk memegang stick tersebut, maka dia wajib untuk mengucapkan kosakata bahasa Arab dengan tidak mengulang kosakata bahasa Arab yang telah disebutkan oleh mahasiswa yang memegang stick sebelumnya. Hal ini mendorong para mahasiswa

sangat antusias untuk menghafalkan kosakata bahasa Arab karena mereka masing-masing memiliki tanggungjawab untuk menghafalkan kosakata tersebut demi kelancaran proses pembelajaran game.

Selain itu, *GAME TALKING STICK* ini membuat mahasiswa bersemangat dan senang dalam proses menerima pelajaran, ketika mahasiswa senang dalam menerima materi maka akan semakin mempermudah untuk memahami dan menghafalkan kosakata bahasa Arab. Dengan penggunaan *GAME TALKING STICK* ini, para mahasiswa lebih tertarik untuk mempelajari bahasa Arab karena mereka telah menganggap bahwa mempelajari bahasa Arab dan menghafalkan kosakata bahasa Arab itu mudah sehingga mereka lebih bersemangat untuk mengikuti pelajaran bahasa Arab dipertemuan selanjutnya.

Pada kelas kontrol pembina menggunakan metode lama dalam mengajarkan materi bahasa Arab dan metode tersebut tidak dapat meningkatkan kosakata bahasa Arab secara cepat dan bertahan lama. Hal ini disebabkan karena metode tersebut kurang tepat dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Para mahasiswa tidak tertarik untuk memperhatikan materi pembelajaran bahasa Arab dalam kelas, hal ini terjadi karena pembina menggunakan metode yang biasa-biasa saja dan tidak menarik perhatian. mahasiswa tidak tertarik untuk memperhatikan dan menghafalkan kosakata yang berkaitan dengan materi bahasa Arab disebabkan pembina hanya menjelaskan secara singkat dan kemudian mengulang-ulang kosakata yang berkaitan dengan materi pada hari itu. Pembina hanya memberikan kosakata bahasa Arab kepada mahasiswa dan menyuru untuk mencatat serta menghafalkannya tanpa ada metode yang diberikan sehingga terkesan

membosankan dan menganggap sulit untuk sekedar menghafalkannya tanpa dengan metode yang baik.



BAB V

PENUTUP

Pada bab penutup ini penulis akan mengemukakan kesimpulan berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Adapun kesimpulan sebagai berikut:

5.1 Kesimpulan

5.1.1 Berdasarkan analisis yang telah diuraikan, mengenai peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab melalui *GAME TALKING STICK* di Asrama Ma'had IAIN Parepare, dapat disimpulkan bahwa kosakata bahasa Arab di Asrama sebelum diimplementasikannya *GAME TALKING STICK* menunjukkan kemampuan masih sangat rendah serta sulit mempertahankan ingatan dalam penguasaan kosakata bahasa Arab. Ini dapat dibuktikan dengan hasil pre-test mahasiswa dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 35 dan kontrol 31

5.1.2 Setelah terimplementasinya *GAME TALKING STICK* pada kelas eksperimen, penguasaan kosakata bahasa Arab dapat meningkat. Mahasiswa mampu mengingat kosakata bahasa Arab dalam jangka waktu yang panjang dan mudah untuk menghafalkannya dengan melihat hasil post-test mahasiswa kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 91 dan kelas kontrol dengan nilai rata-rata 73.5

5.1.3 Berdasarkan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai T-test 7.91 pada post-test lebih besar dari nilai T-tabel 2.069, berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya penggunaan "*GAME TALKING STICK*" pada kelas eksperimen dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab di Asrama Ma'had Jami'ah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

5.2 Saran

Dalam rangka memberikan sumbangsi dari hasil penelitian, penulis memberikan beberapa saran sebagai upaya peningkatan dan perbaikan dalam pembelajaran bahasa Arab di Asrama Ma'had IAIN Parepare sebagai berikut:

- 5.2.1 Asrama merupakan salah satu instansi yang mengadakan pembelajaran bahasa Asing, khususnya bahasa Arab. Oleh karenanya diharapkan agar pendidik lebih memperhatikan metode yang cocok untuk materi pembelajaran bahasa dalam meningkatkan kosakata bahasa Arab mahasiswa.
- 5.2.2 pendidik sebaiknya dapat mengaplikasikan berbagai metode yang inovatif agar dapat merangsang motivasi belajar mahasiswa khususnya di bidang bahasa Arab. Salah satu metode yang inovatif adalah dengan menggunakan *GAME TALKING STICK* dalam proses pembelajaran.
- 5.2.3 dalam proses pembelajaran bahasa Asing, khususnya bahasa Arab, mahasiswa harus lebih diperhatikan, baik itu dari segi tata bahasa terlebih lagi dari segi peningkatan kosakata bahasa Arab, karena salah satu syarat agar mahasiswa lancar berbahasa adalah dengan hafalan kosakata yang banyak serta meningkat setiap harinya dan bertahan lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'aanul Karim Wa Tarjamah Ma'aniyyah Ila Lughatil Indonisiyyah. Mujamma' al-Malik Fadh Li Thiba'at Al-Mush-haf.*
- Abdullah Sani, Ridwan. 2016. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Al-Gulayayni, Mustafa. 1992. *Jamiud Durus al-Arabiyyah*. Daarul Hadis.
- Antoro, Qamaruddin Dwi. 2013. *Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab*. Yogyakarta. Skripsi Sarjana; Jurusan Pendidikan Bahasa Arab.
- Arikuanto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- B. Uno, Hamzah. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Baskoro, Robbi. Dkk. *Rencana Pengembangan Permainan Interaktif Nasional 2015-2019*. PT Republik Solusi.
- Departemen Agama RI. 2006. *Alquran Tajwid dan Terjemahannya*. PT Syamil Cipta. Media; Bandung.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Fajri, Nurul. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Dengan Strategi Joyful Learning Terhadap Prestasi Belajar mahasiswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vii Mtsn Meuraxa Banda Aceh". mahasiswa Pendidikan Sejarah. vol. 1, no. 1.
- Hasna. 2017. (Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VII MTs DDI Tuppu Kab. Pinrang) Skripsi Sarjana; Jurusan Pendidikan Bahasa Arab: Parepare.
- Hermawan, Acep. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Bahasa Arab*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hikmah. Fuad. *Mulakhkhas Qawaidul Lughatil al-Arabiyyati*. Darutssaqafah al-Islamiyyah.
- Kasiram, moh. *Metodologi Penelitian*. UIN-MALIKI PRESS.
- Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.

- Melya Sukmadiani, Putu. "Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak". *Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 2, No.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta. PT Asdi Mahasatya.
- Mualifatu Khorida, lilif dan Fadillah Muhammad. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta. AR-RUZZ MEDIA.
- Nur Chayatie, Afifah. *112 Game Untuk Training & OutBond*. Jogjakarta. AR-RUZZ MEDIA GROUP.
- Purwaningsih, Agus. 2014. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Dan Teams Games Tournaments (Tgt) Ditinjau Dari Kemampuan Matematik Pada Materi Pokok Hidrolisis Garam Terhadap Prestasi Belajar mahasiswa Kelas Xi Sma N Kebakkramat Tahun Pelajaran 2013/2014, *Jurnal Pendidikan Kimia*". *Jurnal Pendidikan Kimia*, vol. 3, no. 4.
- Rahim, Abdul. 2016. *Kreatif Mengajar Bahasa Arab Ala Paikem*. CV, Loe. Makassar.
- Ramli, Kaharuddin. 2013. *Cara Cepat Menguasai Bahasa Arab*. Lembah Harapan Press.
- Rosyidi, Abdul Wahab. 2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. UIN-Malang Press.
- Saefuddin, Asis. *Pembelajaran. 2014. Efektif*. PT REMAJA ROSDAKARYA
- Sadiman dan Arief S., 1986 . *Media Pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sireger, Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual*.
- Soenarjo. 1971. *Al-Qur'aanul Karim Wa Tarjamah Ma'aniyyah Ila Lughatil Indonisiyyah*. Mujamma' al-Malik Fadh Li Thiba'at Al-Mush-haf.
- Sudjino, Anas. 2001. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta. PT Rada Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta Cv.
- Sukardi. *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta. Remaja Rosdakarya.
- . 2004. *Metotologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Sinar Grafika Offset.

- Susanto, Eko. 2009. *60 Games Untuk Mengajar*. Yogyakarta: Griya Gatra Sejahtera.
- Syaodih Sukmadinata, Nana. *Metode Penelitian Pendidikan*: Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Tim Penyusun. 2013. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Makalah dan Skripsi)*. Parepare: STAIN.
- Wahab Rosyidi, Abdul. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. 2009. UIN-Malang Press.
- W.Bes, John. *Researc in Education*. 1981. United Stated Of america.
- Yusuf, Tayar dan Anwar Syaiful. 1997. *Metodologi Pengajaran Agama Dan Bahasa Arab*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Zulhannan. *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*. Jakarta. PT RajaGrafindo Persada.



Lampiran 1. Instrumen Penelitian

KISI-KISI

A. KOMPETENSI INTI PERTEMUAN PERTAMA

1. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan ras keingintahuannya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban, terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

B. KOMPETENSI DASAR

1. Memahami cara penyampaian serta cara merespon, mengidentifikasi cara memberitahu dan menanyakan tentang fakta , perasaan dan sikap terkait topik **الْأَمْكَنَةُ**
2. Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Arab sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar.

C. INDIKATOR PEMBELAJARAN

1. Menjelaskan kosakata yang didengar yang berkaitan **الْأَمْكَنَةُ**
2. Membaca dan menuliskan kosakata yang berkaitan dengan **الْأَمْكَنَةُ**

KISI-KISI

A. KOMPETENSI INTI 3 PERTEMUAN KEDUA

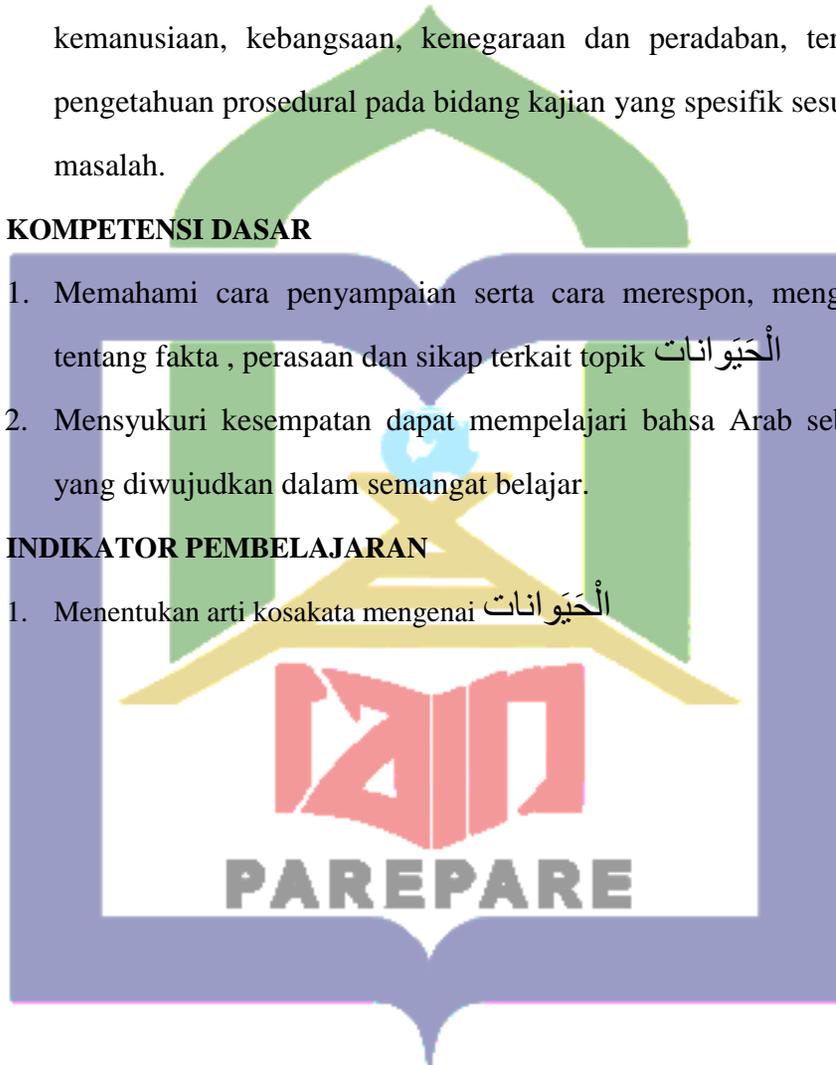
1. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan ras keingintahuannya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban, terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

B. KOMPETENSI DASAR

1. Memahami cara penyampaian serta cara merespon, mengidentifikasi cara memberitahu dan menanyakan tentang fakta , perasaan dan sikap terkait topik الحَيَوَانَات
2. Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Arab sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar.

C. INDIKATOR PEMBELAJARAN

1. Menentukan arti kosakata mengenai الحَيَوَانَات



KISI-KISI

A. KOMPETENSI INTI PERTEMUAN KETIGA

1. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan ras keingintahuannya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban, terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

B. KOMPETENSI DASAR

1. Memahami cara penyampaian serta cara merespon, mengidentifikasi cara memberitahu dan menanyakan tentang fakta, perasaan dan sikap terkait topik الدَّاء
2. Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Arab sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar.

C. INDIKATOR PEMBELAJARAN

1. Menjelaskan kosakata yang didengar yang berkaitan الدَّاء
2. Membaca dan menuliskan kosakata yang berkaitan dengan الدَّاء



Kompetensi Dasar	Indikator	Bentuk Soal
Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan ras keingintahuannya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban, terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	1. Membaca dan menuliskan kosakata yang berkaitan dengan الأَمَكِنَةُ 2. Menentukan arti kosakata mengenai الأَمَكِنَةُ	1, 4, 9 11, 13, 19
Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan ras keingintahuannya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban, terkait	1. Membaca dan menuliskan kosakata yang berkaitan dengan الْحَيَوَانَات 2. Menentukan arti kosakata mengenai الْحَيَوَانَات	2, 5, 7 14, 17, 20

<p>fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</p>		
<p>Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan ras keingintahuannya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban, terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca dan menuliskan kosakata yang berkaitan dengan الداء 2. Menentukan arti kosakata mengenai الداء 	<p>3, 6, 8, 10</p> <p>, 12, 15, 16, 18</p>



Instrumen

Nama :

Kelompok :

A. MENJODOHKAN

Jodohkanlah kosakata dibawah ini sesuai dengan artinya!

1	Sakit mata	كَنْيَسَةٌ
2	Gua	عَنْمٌ
3	Kelinci	بُوفِيَّةٌ
4	Gereja	سُعَالٌ
5	Kambing	كَهْفٌ
6	Buaya	تَمْسَاحٌ
7	Batuk	أَرْنَبٌ
8	Obat	رَمَدٌ
9	Gajah	فَيْلٌ
10	Kantin	دَوَاءٌ

B. PILIHAN GANDA

Pilihlah jawaban yang sesuai dengan soal tersebut!

11. Batuk dalam bahasa Arabnya adalah...

- كَنْيَسَةٌ
- وَزَّةٌ
- إِبْنُ عَمٍّ
- سُعَالٌ

12. Dalam islam terdapat hewan yang haram, diantaranya adalah...

- أَرْنَبٌ
- سَمَكٌ
- دَجَاجَةٌ

d. خَنْزِيرٌ

13. Pada saat kelahiran Nabi SAW, terjadi penyerangan oleh Raja Abrahah, adapun hewan yang ditunggangi oleh para prajurit raja Abrahah adalah gajah yang dalam bahasa Arabnya...

a. غَنَمٌ

b. شَمَالٌ

c. شَمَالٌ غَرْبِيٌّ

d. فَيْلٌ

14. صَدَاغٌ dalam bahasa Indonesia adalah...

a. Tenggara

b. Beruang

c. Pusing

d. Sakit mata

15. Pilek dalam bahasa Arabnya adalah...

a. زُكَّامٌ

b. غَرْبٌ

c. سَمَكٌ

d. غَنَمٌ

16. adalah hewan yang tinggal di 2 alam, bisa tinggal di darat dan di laut.

a. خَنْزِيرٌ

b. تَمْسَاخٌ

c. وَزَّةٌ

d. دَجَاجَةٌ

17. Setiap jam istirahat sekolah, ana selalu makan siang di...

- a. جَدَّة
- b. بُوفِيَّة
- c. أَرْتَب
- d. تَمْسَاح

18. Hewan yang haram dalam islam, selain babi adalah...

- a. سَمَك
- b. كَلْب
- c. عَم
- d. عَمَّة

19. Bahasa Indonesia dari جَسْر adalah...

- a. Jembatan
- b. Otak
- c. Hotel
- d. Istri

20. Para Raja tinggal di...

- a. قَصْر
- b. جُنُوب
- c. عَرَب
- d. جُنُوبٌ شَرْقِيَّ

Lampiran.2

RPP
(Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran)

Pertemuan pertama (1)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : Asrama Ma'had IAIN Parepare

Kelas/ Tingkatan : Kelas C

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Topik : الأَمَكْنَةُ

Waktu : 1 X 59 menit

A. KOMPETENSI INTI :

KI 1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2. Mengembangkan dan mengamalkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan ras keingintahuannya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban, terkait fenomena dan kejadian, serta

menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

B. KOMPETENSI DASAR

1. Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Arab sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar.
2. Menunjukkan perilaku santun dan peduli dalam melaksanakan komunikasi antar pribadi Pembina dan teman.
3. Memahami cara penyampaian serta cara merespon, mengidentifikasi cara memberitahu dan menanyakan tentang fakta, perasaan dan sikap terkait topik **الْأَمْكِنَةُ**
4. Mensimulasikan kosakata tentang cara merespon ungkapan, mendemonstrasikan ungkapan sederhana tentang cara memberitahu dan menanyakan fakta, perasaan dan sikap, menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk mengungkapkan terkait topik **الْأَمْكِنَةُ**

C. INDIKATOR PEMBELAJARAN

1. Menjelaskan kosakata yang didengar yang berkaitan **الْأَمْكِنَةُ**
2. Membaca dan menuliskan kosakata yang berkaitan dengan **الْأَمْكِنَةُ**
3. Menghafalkan kosakata dengan lafadz yang benar.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Adapun tujuan pembelajaran bahasa Arab adalah

1. mahasiswa mampu mendengar kosakata berkaitan dengan **الْأَمْكِنَةُ**
2. mahasiswa mampu membaca dan menuliskan kosakata berkaitan dengan **الْأَمْكِنَةُ**
3. mahasiswa mampu menghafalkan kosakata berkaitan dengan topik **الْأَمْكِنَةُ**

E. MATERI PEMBELAJARAN

الْأَمْكَنَةُ

Terjemahan	مُفْرَدَات
Istana	كَنْيْسَةٌ
Kota	جَسْرٌ
Kantor	قَصْرٌ
Kantin	كَهْفٌ
Gua	سِينَمَا
Sumur	مَدِينَةٌ
Jembatan	إِدَارَةٌ
Hotel	بُوفِيَّةٌ
Bioskop	بِنْرٌ
Gereja	فُنْدُقٌ

F. METODE PEMBELAJARAN

- *Games Talking Stick*

G. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Media : Papan tulis, spidol, tongkat
2. Sumber Belajar : Buku Paket, kamus

5.1 Tabel Pelaksanaan Pembelajaran

NO	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	WAKTU	KARAKTER
1.	PERTEMUAN I		
	<p>1. Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pembina mengucapkan salam, kemudian meminta mahasiswa untuk menyiapkan diri mengikuti pelajaran dengan berdoa bersama. ➤ Mengabsen mahasiswa ➤ Pembina memberikan motivasi kepada mahasiswa terkait dengan pentingnya belajar bahasa Arab 	5 Menit	Religius Bersahabat Sopan
	<p>2. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pembina menjelaskan materi mengenai kosakata di Asrama dengan menuliskan di papan tulis beberapa kosakata yang terkait dengan Asrama sebanyak 10 kosakata. ➤ Kemudian, pembina membacakan kosakata dengan lafadz yang benar di ikuti dengan maknanya, kemudian mahasiswa mengulangi apa yang dilakukan oleh pembina. ➤ pembina memberi nama kepada setiap mahasiswa dengan kosakata yang telah dipelajari. ➤ Selanjutnya, pembina memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menghafalkan nama yang diberikan oleh Pembina beserta nama teman-teman yang lainnya selama 5 menit. ➤ Setelah itu, mahasiswa disuruh untuk membuat lingkaran besar sementara pembina berada tepat di tengah2 mahasiswa. 	40Menit	Percaya diri Rasa ingin tahu

Lanjutan Tabel 5.1

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ketika pembina melemparkan tongkat kepada mahasiswa sesuai dengan nama yang telah diberi oleh Pembina tadi, kemudian, yang mendapatkan tongkat tersebut kembali melempar ke teman yang lain disertai nama kosakata yang telah diberi tadi, begitu seterusnya ➤ Ketika ada mahasiswa yang lupa nama kosakata temannya atau sangat lambat melemparkan tongkat nya, maka dia dikeluarkan dari barisan hingga tersisa mahasiswa yang bertahan. <p>Begitu seterusnya hingga mahasiswa menghafal kosakata bahasa Arab.</p>		
<p style="text-align: center;">Kegiatan Penutup</p> <p>mahasiswa:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menulis kosakata yang telah dituliskan dan dijelaskan oleh pembina. ➤ Mengadakan pekerjaan rumah. <p>Pembina</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan penghargaan mahasiswa yang berperan aktif dalam kelas. ➤ Melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan. ➤ Pembina mengakhiri pelajaran dengan membaca surah Al-Fatihah kemudian mengucapkan salam. 	5 Menit	Disiplin Religius

H. SKOR PENILAIAN

Nilai	Lafadz/ pengucapan		Hafalan
	30	30	40
Total	100		

Konversi Nilai Akhir

No	Skor	Klasifikasi
1	80-100	Sangat Baik
2	66-79	Baik
3	56-65	Cukup
4	40-55	Kurang
5	≤ 39	Sangat Kurang



Pare-pare, 22 Oktober 2018

Mengetahui,
Peneliti,

Sitti Sakinah
Nim: 14.1200.009

Pertemuan kedua (2)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : Asrama Ma'had IAIN Parepare

Kelas/ Tingkatan : C

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Topik : الحَيَوَانَات

Waktu : 1 X 59 menit

A.KOMPETENSI INTI :

KI 1.Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2.Mengembangkan dan mengamalkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3.Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan ras keingintahuannya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban, terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

B. KOMPETENSI DASAR

1. Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Arab sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar.
2. Menunjukkan perilaku santun dan peduli dalam melaksanakan komunikasi antar pribadi Pembina dan teman.
3. Memahami cara penyampaian serta cara merespon, mengidentifikasi cara memberitahu dan menanyakan tentang fakta , perasaan dan sikap terkait topik الْحَيَوَانَات
4. Mensimulasikan kosakata tentang cara merespon ungkapan, mendemonstrasikan ungkapan sederhana tentang cara memberitahu dan menanyakan fakta, perasaan dan sikap, menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk mengungkapkan terkait topik الْحَيَوَانَات

C. INDIKATOR PEMBELAJARAN

1. Menjelaskan kosakata yang didengar yang berkaitan الْحَيَوَانَات Membaca dan menuliskan kosakata yang berkaitan dengan الْحَيَوَانَات
2. Menghafalkan kosakata dengan lafadz yang benar.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Adapun tujuan pembelajaran bahasa Arab adalah :

1. mahasiswa mampu mendengar kosakata berkaitan dengan الْحَيَوَانَات
2. mahasiswa mampu membaca dan menuliskan kosakata berkaitan dengan الْحَيَوَانَات.
3. mahasiswa mampu menghafalkan kosakata berkaitan dengan topik الْحَيَوَانَات

E. MATERI PEMBELAJARAN**الْحَيَوَانَات**

Terjemahan	مُفْرَدَات
Cicak	وَرَّةٌ
Anjing	كَلْبٌ
Ayam	دَجَاجَةٌ
Babi	خِنْزِيرٌ
Beruang	دُبٌّ
Buaya	تِمْسَاحٌ
Gajah	فِيلٌ
Ikan	سَمَكٌ
Kambing	عَنَمٌ
Kelinci	أَرْنَبٌ

F. METODE PEMBELAJARAN

- *Games Talking Stick*

G. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Media : Papan tulis, spidol, tongkat bekel
2. Sumber Belajar : Buku Paket, kamus

5.2 Tabel Pelaksanaan Pembelajaran

NO	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	WAKTU	KARAKTER
1.	PERTEMUAN 2		
	<p>3. Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pembina mengucapkan salam, kemudian meminta mahasiswa untuk menyiapkan diri mengikuti pelajaran dengan berdoa bersama. ➤ Mengabsen mahasiswa ➤ Pembina memberikan motivasi kepada mahasiswa terkait dengan pentingnya belajar bahasa Arab 	5 Menit	Religius Bersahabat Sopan
	<p>4. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pembina menjelaskan materi mengenai kosakata di Asrama dengan menuliskan di papan tulis beberapa kosakata yang terkait dengan Asrama sebanyak 10 kosakata. ➤ Kemudian, pembina membacakan kosakata dengan lafadz yang benar di ikuti dengan maknanya, kemudian mahasiswa mengulangi apa yang dilakukan oleh pembina. ➤ pembina memberi nama kepada setiap mahasiswa dengan kosakata yang telah dipelajari. ➤ Selanjutnya, pembina memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menghafalkan nama yang diberikan oleh Pembina beserta nama teman-teman yang lainnya selama 5 menit. ➤ Setelah itu, mahasiswa disuruh untuk membuat lingkaran besar sementara pembina berada tepat di tengah2 mahasiswa. ➤ 	40Menit	Percaya diri Rasa ingin tahu

Lanjutan Tabel 5.2

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ketika pembina melemparkan tongkat kepada mahasiswa sesuai dengan nama yang telah diberi oleh Pembina tadi, kemudian, yang mendapatkan tongkat tersebut kembali melempar ke teman yang lain disertai nama kosakata yang telah diberi tadi, begitu seterusnya ➤ Ketika ada mahasiswa yang lupa nama kosakata temannya atau sangat lambat melemparkan tongkat nya, maka dia dikeluarkan dari barisan hingga tersisa mahasiswa yang bertahan. ➤ Begitu seterusnya hingga mahasiswa menghafal kosakata bahasa Arab. 		
<p>3. Kegiatan Penutup mahasiswa:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menulis kosakata yang telah dituliskan dan dijelaskan oleh pembina. ➤ Mengadakan pekerjaan rumah. <p>Pembina</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan penghargaan mahasiswa yang berperan aktif dalam kelas. ➤ Melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan. ➤ Pembina mengakhiri pelajaran dengan membaca surah Al-Fatihah kemudian mengucapkan salam. 	5 Menit	Disiplin Religius

3. SKOR PENILAIAN

Nilai	Lafadz/ pengucapan	Kelancaran	Hafalan
	30	30	40
Total	100		

4. KONVERSI NILAI AKHIR

No	Skor	Klasifikasi
1	80-100	Sangat Baik
2	66-79	Baik
3	56-65	Cukup
4	40-55	Kurang
5	≤ 39	Sangat Kurang



Pare-pare, 22 Oktober 2018

Mengetahui,
Peneliti,

Sitti Sakinah
Nim: 14.1200.009

Pertemuan ketiga (3)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : Asrama Ma'had IAIN Parepare

Kelas/ Tingkatan : C

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Topik : الدَّاءُ

Waktu : 1 X 59 menit

A.KOMPETENSI INTI :

KI 1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2. Mengembangkan dan mengamalkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan ras keingintahuannya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban, terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

B. KOMPETENSI DASAR

1. Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Arab sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar.
2. Menunjukkan perilaku santun dan peduli dalam melaksanakan komunikasi antar pribadi Pembina dan teman.
3. Memahami cara penyampaian serta cara merespon, mengidentifikasi cara memberitahu dan menanyakan tentang fakta , perasaan dan sikap terkait topik الدَّاء
4. Mensimulasikan kosakata tentang cara merespon ungkapan, mendemonstrasikan ungkapan sederhana tentang cara memberitahu dan menanyakan fakta, perasaan dan sikap, menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk mengungkapkan terkait topik الدَّاء

C. INDIKATOR PEMBELAJARAN

1. Menjelaskan kosakata yang didengar yang berkaitan الدَّاء
2. Membaca dan menuliskan kosakata yang berkaitan dengan الدَّاء
3. Menghafalkan kosakata dengan lafadz yang benar.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Adapun tujuan pembelajaran bahasa Arab adalah:

1. mahasiswa mampu mendengar kosakata berkaitan dengan الدَّاء
2. mahasiswa mampu membaca dan menuliskan kosakata berkaitan dengan الدَّاء
3. mahasiswa mampu menghafalkan kosakata berkaitan dengan topik الدَّاء

E. MATERI PEMBELAJARAN

الدَّاءُ

Terjemahan	مُفْرَدَات
Batuk	سَعَالٌ
Demam	حُمَّى
Gila	جُنُونٌ
Obat	دَوَاءٌ
Pilek	زُكَّامٌ
Sakit	مَرِيضٌ
Penyakit	دَاءٌ
Pusing	صُدَاعٌ
Sakit Mata	رَمَدٌ
Sakit Gigi	وَجَعُ السِّنِّ

C. METODE PEMBELAJARAN

- *Games Talking Stick*

D. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Media : Papan tulis, spidol, tongkat
2. Sumber Belajar : Buku Paket, kamus

5.3 Tabel Pelaksanaan Pembelajaran

NO	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	WAKTU	KARAKTER
1.	PERTEMUAN 2		
	1. Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pembina mengucapkan salam, kemudian meminta mahasiswa untuk menyiapkan diri mengikuti pelajaran dengan berdoa bersama. ➤ Mengabsen mahasiswa ➤ Pembina memberikan motivasi kepada mahasiswa terkait dengan pentingnya belajar bahasa Arab 	5 Menit	Religius Bersahabat Sopan
	2. Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pembina menjelaskan materi mengenai kosakata di Asrama dengan menuliskan di papan tulis beberapa kosakata yang terkait dengan Asrama sebanyak 10 kosakata. ➤ Kemudian, pembina membacakan kosakata dengan lafadz yang benar di ikuti dengan maknanya, kemudian mahasiswa mengulangi apa yang dilakukan oleh pembina. ➤ pembina memberi nama kepada setiap mahasiswa dengan kosakata yang telah dipelajari. ➤ Selanjutnya, pembina memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menghafalkan nama yang diberikan oleh Pembina beserta nama teman-teman yang lainnya selama 5 menit. ➤ Setelah itu, mahasiswa disuruh untuk membuat lingkaran besar sementara pembina berada tepat di tengah2 mahasiswa. 	40Menit	Percaya diri Rasa ingin tahu

Lanjutan Tabel 5.3

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ketika pembina melemparkan tongkat kepada mahasiswa sesuai dengan nama yang telah diberi oleh Pembina tadi, kemudian, yang mendapatkan tongkat tersebut kembali melempar ke teman yang lain disertai nama kosakata yang telah diberi tadi, begiru seterusnya ➤ Ketika ada mahasiswa yang lupa nama kosakata temannya atau sangat lambat melemparkan tongkatnya, maka dia dikeluarkan dari barisan hingga tersisa mahasiswa yang bertahan. ➤ Begitu seterusnya hingga mahasiswa menghafal kosakata bahasa Arab. 		
<p>F. Kegiatan Penutup mahasiswa:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menulis kosakata yang telah dituliskan dan dijelaskan oleh pembina. ➤ Mengadakan pekerjaan rumah. <p>Pembina</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan penghargaan mahasiswa yang berperan aktif dalam kelas. ➤ Melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan. ➤ Pembina mengakhiri pelajaran dengan membaca surah Al-Fatihah kemudian mengucapkan salam. 	5 Menit	Disiplin Religius

3. SKOR PENILAIAN

Nilai	Lafadz/ pengucapan	Kelancaran	Hafalan
	30	30	40
Total	100		

4. KONVENSI NILAI AKHIR

No	Skor	Klasifikasi
1	80-100	Sangat Baik
2	66-79	Baik
3	56-65	Cukup
4	40-55	Kurang
5	≤ 39	Sangat Kurang



Pare-pare, 22 Oktober 2018

Mengetahui,
Peneliti,

Sitti Sakinah
Nim: 14.1200.009

Lampiran 3 Hasil *Pre-test* dan *Post-test* mahasiswaTabel nilai *Pre-Test* Mahasiswa Kelas Eksperimen Asrama Ma'had IAIN Parepare.

No	Nama	Jawaban Benar	Nilai	$X1^2$	Klasifikasi
1	Munawwarah	8	40	1600	Sangat Kurang
2	Lisis Suriani	6	30	900	Sangat Kurang
3	Putri	7	35	1225	Sangat Kurang
4	St Nurlina	5	25	625	Sangat Kurang
5	Ziana	8	40	1600	Sangat Kurang
6	Suriana	6	30	900	Sangat Kurang
7	Nuratul Khofifah	8	40	1600	Sangat Kurang
8	Putri Nurul	8	40	1600	Sangat Kurang
9	Nurul Ezati	8	40	1600	Sangat Kurang
10	Arfina	6	30	900	Sangat Kurang
Total			350	12550	
Nilai Rata-rata			35	1,255	

Dari tabel di atas, dapat dilihat nilai pre-test mahasiswa kelas eksperimen dengan skor tertinggi adalah 40 dan skor terendah adalah 25. Sehingga dapat dikatakan bahwa penguasaan kosakata bahasa Arab mahasiswa pada kelas eksperimen masih di bawah rata-rata dengan kategori Sangat Kurang.

Tabel Nilai *Post-Test* Mahasiswa Kelas Eksperimen C Asrama Ma'had IAIN Parepare

No	Nama	Jawaban Benar	Nilai	X1 ²	Klasifikasi
1	Munawwarah	17	85	7225	Sangat Baik
2	Lisis Suriani	17	85	7225	Sangat Baik
3	Putri	17	85	7225	Sangat Baik
4	St Nurlina	18	90	7225	Sangat Baik
5	Ziana	18	90	8100	Sangat Baik
6	Suriana	20	100	10.000	Sangat Baik
7	Nuratul Khofifah	19	95	9025	Sangat Baik
8	Putri Nurul	17	85	7225	Sangat Baik
9	Nurul Ezati	19	95	9025	Sangat Baik
10	Arfina	20	100	10.000	Sangat Baik
Total			910	83.150	
Nilai Rata-rata			91	8.315	

Adapun dari hasil tabel di atas, nilai *post-test* mahasiswa kelas kontrol Asrama Ma'had IAIN Parepare memiliki peningkatan kemampuan kosakata bahasa Arab dibandingkan dengan hasil *pre-test* yang dilakukan sebelum digunakan *GAME TALKING STICK* dengan perolehan skor mahasiswa yang tertinggi adalah 100 dan perolehan skor terendah adalah 85.

Tabel. 4.3 Nilai *Pre-Test* Mahasiswa Kelas Kontrol C Asrama Ma'had IAIN Parepare.

No	Nama	Jawaban Benar	Nilai	$X1^2$	Klasifikasi
1	Sarpiah	8	40	1600	Sangat Kurang
2	Jurana	8	40	1600	Sangat Kurang
3	Surianti	8	40	1600	Sangat Kurang
4	Nur Asia	3	15	225	Sangat Kurang
5	Riska	4	20	400	Sangat Kurang
6	Febiani. M	7	35	1225	Sangat Kurang
7	Karina Mulyawati	5	20	400	Sangat Kurang
8	Nadia Aloatuan	7	35	1225	Sangat Kurang
9	Arnis Nurfadillah	8	40	1600	Sangat Kurang
10	Nurasia	5	25	625	Sangat Kurang
Total			310	1.050	
Nilai Rata-rata			3.100	10.500	

Adapun tabel di atas, dapat dilihat nilai pre-test mahasiswa kelas kontrol dengan skor tertinggi adalah 40 dan skor terendah adalah 15. Sehingga dapat dikatakan bahwa penguasaan kosakata bahasa Arab mahasiswa pada kelas kontrol masih di bawah rata-rata dengan kategori Sangat Kurang.

Tabel. 4.4 Nilai *Post-Test* Mahasiswa Kelas Kontrol C Asrama Ma'had IAIN Parepare

No	Nama	Jawaban Benar	Nilai	$X1^2$	Klasifikasi
1	Sarpiah	16	80	6400	Baik
2	Jurana	13	65	4225	Cukup
3	Surianti	15	75	5625	Baik
4	Nur Asia	15	75	5625	Baik
5	Riska	13	65	4225	Cukup
6	Febiani. M	14	70	4900	Cukup
7	Karina Mulyawati	15	75	5625	Baik
8	Nadia Aloatuan	14	70	4900	Cukup
9	Arnis Nurfadillah	16	80	6400	Baik
10	Nurasia	16	80	6400	Baik
Total			735	48.565	
Nilai Rata-rata			73.5	104.9	

Tabel di atas, dapat dilihat nilai post-test mahasiswa kelas kontrol dengan skor tertinggi adalah 80 dan skor terendah adalah 65.

Tabel Nilai *Pre-Test* Dari Kemampuan Kosakata Mahasiswa Kelas C Asrama Ma'had IAIN Parepare

No	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	Sampel	X_1	X_1^2	Sampel	X_2	X_2^2
1	Munawwarah	40	1600	Sarpiah	40	1600
2	Lisis Suriani	30	900	Jurana	40	1600
3	Putri	35	1225	Surianti	40	1600
4	St Nurlina	25	625	Nur Asia	15	225
5	Ziana	40	1600	Riska	20	400
6	Suriana	30	900	Febiani. M	35	1225
7	Nuratul Khofifah	40	1600	Karina Mulyawati	20	400
8	Putri Nurul	40	1600	Nadia Aloatuan	35	1225
9	Nurul Ezati	40	1600	Arnis Nurfadillah	40	1600
10	Arfina	30	900	Nurasia	25	625
	$\sum X_1$	350	12.550	$\sum X_2$	310	1.050
	$(\sum X_1)^2$	122.500		$(\sum X_2)^2$	96.100	
	\bar{X}_1	35		\bar{X}_2	31	
	SS_1	250		SS_2	89	
	SD_1	5		SD_2	2.98	

Kelas Eksperimen

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\bar{X}_1 = \frac{350}{10}$$

$$\bar{X}_1 = 35$$

$$SD_1 = \sqrt{\frac{SS}{N}}$$

Dimana:

$$SS_1 = \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}$$

$$SS_1 = 12.500 - \frac{(350)^2}{10}$$

$$SS_1 = 12.500 - \frac{122.500}{10}$$

$$SS_1 = 12.500 - 12.250$$

$$SS_1 = 250$$

$$SD_1 = \sqrt{\frac{250}{10}}$$

$$SD_1 = \sqrt{25}$$

$$SD_1 = 5$$

Kelas Kontrol

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\bar{X}_2 = \frac{310}{10}$$

$$\bar{X}_2 = 31$$

$$SD_2 = \sqrt{\frac{SS}{N}}$$

Dimana:

$$SS_2 = \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}$$

$$SS_2 = 1.050 - \frac{(310)^2}{10}$$

$$SS_2 = 1.050 - \frac{96.100}{10}$$

$$SS_2 = 1.050 - 9.61$$

$$SS_2 = 89$$

$$SD_2 = \sqrt{\frac{89}{10}}$$

$$SD_2 = \sqrt{8.9}$$

$$SD_2 = 2.98$$

Tabel. 4.8 Nilai *Post-Test* Dari Kemampuan Kosakata Mahasiswa Kelas C Asrama Ma'had IAIN Parepare

No	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	Sampel	X_1	X_1^2	Sampel	X_2	X_2^2
1	Munawwarah	85	7225	Sarpiah	80	6400
2	Lisis Suriani	85	7225	Jurana	65	4225
3	Putri	85	7225	Surianti	75	5625
4	St Nurlina	85	7225	Nur Asia	75	5625
5	Ziana	90	8100	Riska	65	4225
6	Suriana	100	10000	Febiani. M	70	4900
7	Nuratul Khofifah	95	9025	Karina Mulyawati	75	5625
8	Putri Nurul	85	7225	Nadia Aloatuan	70	4900
9	Nurul Ezati	95	9025	Arnis Nurfadillah	80	6400
10	Arfina	100	10000	Nur Asia	80	6400
	$\sum X_1$	910	83.150	$\sum X_2$	735	58.565
	$(\sum X_1)^2$	828.100		$(\sum X_2)^2$	540	
	\bar{X}_1	91		\bar{X}_2	73.5	
	SS_1	340		SS_2	880	
	SD_1	5.83		SD_2	6.27	

Kelas Eksperimen

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\bar{X}_1 = \frac{910}{10}$$

$$\bar{X}_1 = 91$$

$$SD_1 = \sqrt{\frac{SS}{N}}$$

Dimana:

$$SS_1 = \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}$$

$$SS_1 = 83.150 - \frac{(910)^2}{10}$$

$$SS_1 = 83.150 - \frac{828.100}{10}$$

$$SS_1 = 83.150 - 82.810$$

$$SS_1 = 340$$

$$SD_1 = \sqrt{\frac{340}{10}}$$

$$SD_1 = \sqrt{34}$$

$$SD_1 = 5.83$$

Kelas Kontrol

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\bar{X}_2 = \frac{735}{15}$$

$$\bar{X}_2 = 73.5$$

$$SD_2 = \sqrt{\frac{SS}{N}}$$

Dimana:

$$SS_2 = \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}$$

$$SS_2 = 48.565 - \frac{(735)^2}{10}$$

$$SS_2 = 48.565 - \frac{540.225}{10}$$

$$SS_2 = 48.565 - 540$$

$$SS_2 = 540$$

$$SD_2 = \sqrt{\frac{540}{10}}$$

$$SD_2 = \sqrt{54}$$

$$SD_2 = 7.34$$

4.1.3 Pengaplikasian Test Rumus Untuk Pre-Test Dan Post-Test Pada Kelas Eksperimen Dan Kontrol.

Pre-test

$$t = \frac{\bar{X}_1 - X_2}{\sqrt{\left(\frac{SS_1 + SS_2}{n_1 + n_2 - 2}\right) \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$t = \frac{35 - 31}{\sqrt{\left(\frac{250 + 89}{10 + 10 - 2}\right) \left(\frac{1}{10} + \frac{1}{10}\right)}}$$

$$t = \frac{4}{\sqrt{\left(\frac{339}{18}\right) \left(\frac{2}{20}\right)}}$$

$$t = \frac{4}{\sqrt{(18.83)(0.01)}}$$

$$t = \frac{4}{\sqrt{188.3}}$$

$$t = \frac{4}{13.7}$$

$$t = 0.29$$

$$T\text{-test} = 0.29$$

$$T\text{-table} = 2.069$$

$$Df = n_1 + n_2 - 2$$

$$Df = 10 + 10 - 2$$

$$Df = 1$$

Post-test

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\left(\frac{SS_1 + SS_2}{n_1 + n_2 - 2}\right) \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$t = \frac{91 - 73.5}{\sqrt{\left(\frac{340 + 540}{10 + 10 - 2}\right) \left(\frac{1}{10} + \frac{1}{10}\right)}}$$

$$t = \frac{17.5}{\sqrt{\left(\frac{880}{18}\right) \left(\frac{2}{20}\right)}}$$

$$t = \frac{17.5}{\sqrt{(48.88)(0.1)}}$$

$$t = \frac{17.5}{\sqrt{3.888}}$$

$$t = \frac{17.5}{2.21}$$

$$t = 7.91$$

$$T\text{-test} = 7.91$$

$$T\text{-table} = 2.069$$

Lampiran 4. Distribusi t tabel

d.f.	d.f.			TINGKAT SIGNIFIKANSI			
	20%	10%	2,5%	2%	1%	0,2%	0,1%
■	10%	5%	■	1%	0,5%	0,1%	0,05%
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657	318,309	636,619
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925	22,327	31,599
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	10,215	12,924
4	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604	7,173	8,610
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	5,893	6,869
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	5,208	5,959
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	4,785	5,408
8	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355	4,501	5,041
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	4,297	4,781
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	4,144	4,587
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	4,025	4,437
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	3,930	4,318
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	3,852	4,221
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	3,787	4,140
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	3,733	4,073
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	3,686	4,015
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	3,646	3,965
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	3,610	3,922
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	3,579	3,883
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	3,552	3,850
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	3,527	3,819
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	3,505	3,792
23	1,319	1,714	2,070	2,500	2,807	3,485	3,768
24	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797	3,467	3,745
25	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787	3,450	3,725
26	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779	3,435	3,707
27	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771	3,421	3,690
28	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763	3,408	3,674
29	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756	3,396	3,659
30	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750	3,385	3,646
40	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704	3,307	3,551
50	1,299	1,676	2,009	2,403	2,678	3,261	3,496
60	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660	3,232	3,460
100	1,290	1,660	1,984	2,364	2,626	3,174	3,390

Lampiran 3. Dokumentasi Kegiatan Penelitian

Proses Pembelajaran Bahasa Arab Kelas Eksperimen Asrama Ma'had IAIN Parepare



Proses Pembelajaran Bahasa Arab Kelas Kontrol Asrama Ma'had IAIN Parepare





PEMERINTAH KOTA PAREPARE
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jln. Jend. Sudirman Nomor 76, Telp. (0421) 25250, Fax (0421) 26111, Kode Pos 91122
Email bappeda@pareparekota.go.id; Website www.bappeda.pareparekota.go.id

PAREPARE

Parepare, 12 September 2018

Nomor : 050 / 878 / Bappeda
Lampiran : --
Perihal : **Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare
Di -

Parepare

DASAR :

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah.
3. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 17 Tahun 2016 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah.
4. Peraturan Daerah Kota Parepare No. 8 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah.
5. Surat Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare, Nomor : B 1938/In.39/PP.00.9/09/2018 tanggal 10 September 2018 Perihal Izin Melaksanakan Penelitian.

Setelah memperhatikan hal tersebut, maka pada perinsipnya Pemerintah Kota Parepare (Cq. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah kota Parepare) dapat memberikan **Izin Penelitian** kepada :

N a m a : SITTI SAKINAH
Tempat/Tgl. Lahir : Majene / 13 July 1994
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Mahasiswi
A.l a m a t : Lingk. Baruga, Kec. Banggae, Kab. Majene

Bermaksud untuk melakukan **Penelitian/Wawancara** di Kota Parepare dengan judul :
"PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB MELALUI GAME TALKING STICK DI ASRAMA MA'HAD INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE"

Selama : Tmt. September s.d. Oktober 2018
Pengikut/Peserta : **Tidak Ada**

Sehubungan dengan hal tersebut pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan harus melaporkan diri kepada Instansi/Perangkat Daerah yang bersangkutan.
2. Pengambilan Data/Penelitian tidak menyimpang dari masalah yang telah diizinkan dan semata-mata untuk kepentingan Ilmiah.
3. Mentaati ketentuan Peraturan Perundang-undangan yang berlaku dengan mengutamakan sikap sopan santun dan mengindahkan Adat Istiadat setempat.
4. Setelah melaksanakan kegiatan Penelitian agar melaporkan hasilnya kepada Walikota Parepare (Cq. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Parepare).
5. Menyerahkan 1 (satu) berkas Foto Copy hasil "**Penelitian**" kepada Pemerintah Kota Parepare (Cq. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Parepare).
6. Kepada Instansi yang dihubungi mohon membe rikan bantuan.
7. Surat Izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang Surat Izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian izin penelitian ini diberikan untuk dilaksanakan sesuai ketentuan berlaku.





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE PAREPARE
 Alamat : Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang Kota Parepare 91132 ☎ (0421)21307 📠
 Po Box : Website : www.iainparepare.ac.id Email: info.iainparepare.ac.id

Nomor : B 1970 /In.39/PP.00.9/09/2018
 Lampiran : -
 Hal : Izin Melaksanakan Penelitian

Kepada Yth.
 Kepala Daerah KOTA PAREPARE
 Cq. Badan Perencanaan Pembangunan Daerah
 di
 KOTA PAREPARE

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE PAREPARE :

Nama : SITTI SAKINAH
 Tempat/Tgl. Lahir : MAJENE, 13 Juli 1994
 NIM : 14.1200.009
 Jurusan / Program Studi : Tarbiyah dan Adab / Pendidikan Bahasa Arab
 Semester : VIII (Delapan)
 Alamat : BARUGA, KEC. BANGGAE, KAB. MAJENE

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah **KOTA PAREPARE** dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

"PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB MELALUI GAME TALKING STICK DI ASRAMA MA'HAD INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE"

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan **September** sampai selesai.

Sehubungan dengan hal tersebut diharapkan kiranya yang bersangkutan diberi izin dan dukungan seperlunya.

Terima kasih.

10 September 2018

A. H. Rektor
 Wakil Rektor Bidang Akademik dan
 Pengembangan Lembaga (APL)

 Mub. Djunaidi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**

Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100, website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : B-2636 /In.39/PP.00.9/10/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini, Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare menerangkan sesungguhnya bahwa :

Nama : SITTI SAKINAH
Tempat/Tanggal Lahir : Majene, 13 Juli 1994
Nim : 14.1200.009
Jurusan/ Prodi : Tarbiyah dan Adab/Pendidikan Bahasa Arab
Alamat : Baruga, Kec. Banggae, Kab. Majene

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di IAIN Parepare dengan Judul Skripsi :
"PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB MELALUI GAME
TALKING STICK DI ASRAMA MA'HAD INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE"

Mulai Bulan September s/d. Oktober 2018

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

19 Oktober 2018



Rektor,
Wakil Rektor Bidang APL

Moh. Djunaidi

RIWAYAT HIDUP



Sitti Sakinah, lahir pada tanggal 13 juli 1994 anak ke 4 dari 7 bersaudara. Anak dari pasangan Alm. KH. Ahmad Ma'ruf dan Sitti Arfah. Sitti Sakinah mulai menginjakkan kakinya di jenjang pendidikan formal MIN Simullu' selesai pada tahun 2008. Pada tahun yang sama melanjutkan pendidikannya di Mts Pondok Pesantren Ihya'ul 'Ulum DDI Baruga dan selesai pada tahun 2011. Pada tahun yang sama pula melanjutkan pendidikannya di tingkat sekolah menengah di MA Pondok Pesantren Ihya'ul 'Ulum DDI Baruga dan selesai pada tahun 2014. Pada tahun yang sama penulis berhasil melanjutkan pendidikan kejenjang berikutnya dan duduk dibangku perkuliahan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare terdaftar sebagai mahasiswa di Jurusan Tarbiyah dan Adab Program Studi Strata Satu (Prodi S1) dan berhasil meraih gelar sarjana pada tahun 2019.

Oleh karenanya suatu kebanggaan bagi penulis yang dapat mengenyam pendidikan sampai sekarang dan merupakan suatu amanah yang besar sebagai mahasiswi ketika akan terjun ke masyarakat. Dukungan dan harapan dari orang tua senantiasa menjadi pegangan penulis untuk menyelesaikan perkuliahan dengan sukses. Dengan doa, motivasi, nasehat, pengorbanan dan kesabaran dari keluarga, yang paling utama adalah atas izin Allah swt. Pada tahun 2019 penulis mengakhiri masa perkuliahan dengan judul skripsi **“Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui *GAME TALKING STICK* Di Asrama Ma’had Institut Agama Islam Negeri(Iain) Parepare”**