

SKRIPSI

**PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF TEBAK GAMBAR
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGHAFA
MUFRADAT PESERTA DIDIK KELAS III MIN 1 SOPPENG**



OLEH

SRI RAHMADANI

NIM: 2220203888204007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2026

SKRIPSI

PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF TEBAK GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGHAFAL *MUFRADAT* PESERTA DIDIK KELAS III MIN 1 SOPPENG

OLEH

SRI RAHMADANI

NIM: 2220203888204007

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2026

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Penerapan Permainan Edukatif Tebak Gambar
Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal
Mufradat Peserta Didik Kelas III MIN 1 Soppeng

Nama Mahasiswa : Sri Rahmadani

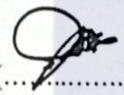
NIM : 2220203888204007

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : B- 3419/In.39/FTAR.01/PP.00.9/10/2025

Disetujui oleh

Pembimbing Utama : Dr. Kaharuddin,S.Ag.,M. Pd. I. (...)

NIP : 197303252008011024

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Idr. Andar, M.Pd.I.

NIP. 197612302005012002

PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Penerapan Permainan Edukatif Tebak Gambar
Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal
Mufradat Peserta Didik Kelas III MIN 1 Soppeng

Nama Mahasiswa : Sri Rahmadani

NIM : 2220203888204007

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : B- 3419/In.39/FTAR.01/PP.00.9/10/2025

Tanggal Kelulusan : 24 Desember 2025

Disetujui Oleh:

Dr. Kaharuddin, S.Ag., M.Pd.I.

(Ketua)

(.....)

Dr. Herdah M.Pd.

(Anggota)

(.....)

Ali Rahman, S.Ag., M.Pd.

(Anggota)

(.....)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Ahdar, M.Pd.I.

NIP. 197612302005012002

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur ke hadirat Allah swt. yang telah memberikan nikmat, rahmat, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare.

Penulis menghaturkan terima kasih yang tulus kepada kedua orang tua tercinta bapak Usman dan Ibu Najmatullah atas setiap tetes keringat dalam setiap langkah pengorbanan dan kerja keras yang dilakukan untuk memberikan yang terbaik kepada penulis, mengusahakan segala kebutuhan penulis, mendidik, membimbing, dan selalu memberikan kasih sayang yang tulus, motivasi, serta dukungan dan mendoakan penulis dalam keadaan apapun agar penulis mampu bertahan untuk melangkah setapak demi setapak dalam meraih mimpi di masa depan. Terimah kasih untuk selalu berada di sisi penulis dan menjadi alasan bagi penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini hingga memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Penulis selama ini telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari bapak Dr. Kaharuddin, S.Ag., M.Pd.I. selaku Pembimbing Skripsi atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Darmawati, S.Ag, M. Pd. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare (IAIN Parepare) yang telah bekerja keras dalam mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Dr. Ahdar, M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya, sehingga menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. M. Taufiq Hidayat Pabbajah, M.A selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab yang telah memberikan arahan selama penulis menempuh studi di IAIN Parepare.
4. Segenap dosen pengajar pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab atas Ilmu yang diberikan kepada penulis selama menjalani proses perkuliahan.
5. Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare yang telah melayani dan menyediakan referensi terkait judul penelitian Penulis.
6. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Soppeng yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
7. Kepala Madrasah dan seluruh guru Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Soppeng atas kesempatan, izin, dukungan dan informasi yang telah diberikan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di Madrasah Ibtidiyah Negeri 1 Soppeng.
8. Kepada Saudara(i) tercinta “Hasrawati, Asriadi dan Muhammad Sulhan” yang telah memberikan dukungan yang sangat luar biasa.
9. Kepada teman-teman seperjuangan angkatan 22. Terimakasih atas semangat yang diberikan kepada penulis.

Akhir kata, semoga segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan memperoleh balasan yang setimpal dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat

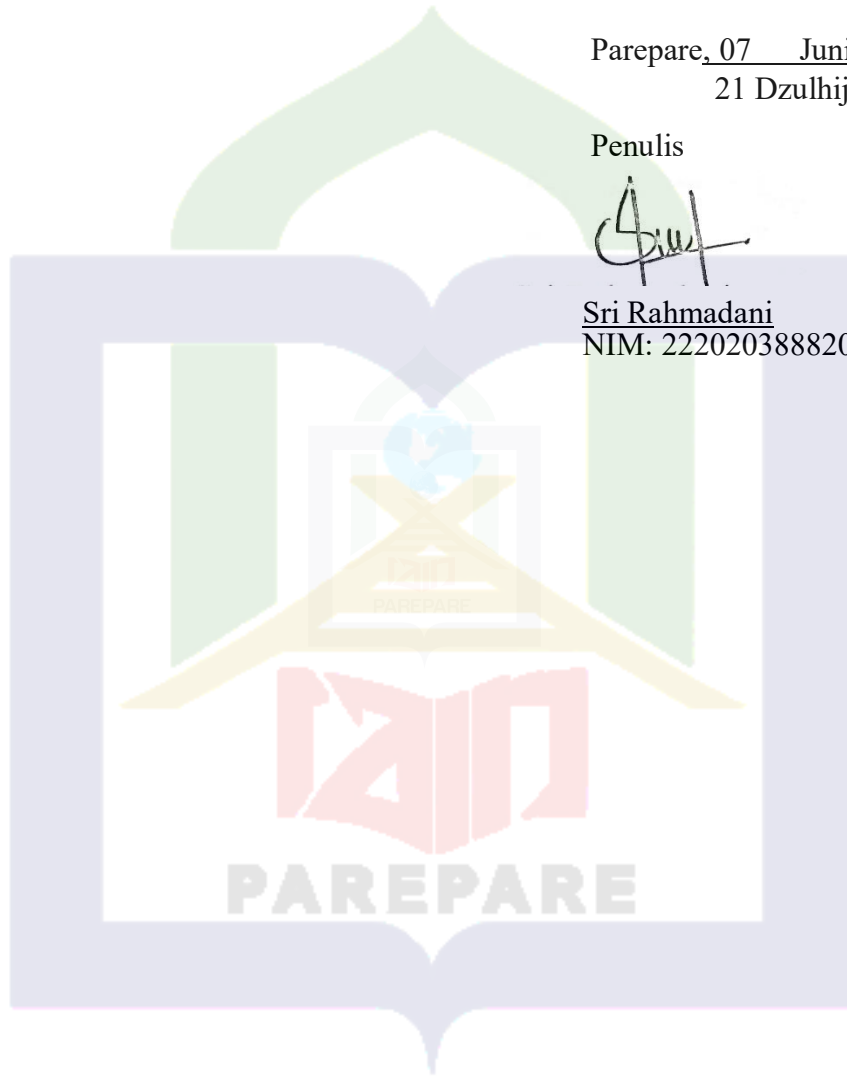
bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan masyarakat, serta pembaca berkenanan memberikan saran demi kesempurnaan skripsi ini

Parepare, 07 Juni 2026
21 Dzulhijjah 1447 H

Penulis



Sri Rahmadani
NIM: 2220203888204007



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Rahmadani
NIM : 2220203888204007
Tempat/Tgl. Lahir : Tanete 21 Oktober 2004
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Penerapan Permainan Edukatif Tebak Gambar
Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal
Mufradat Peserta Didik Kelas III MIN 1 Soppeng

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

Parepare, 07 Juni 2026
21 Dzulhijjah 1447 H

Penyusun



Sri Rahmadani
NIM: 2220203888204007

ABSTRAK

Sri Rahmadani. *Penerapan Permainan Edukatif Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Mufradat Peserta Didik Kelas III MIN 1 Soppeng.* (Dibimbing oleh Kaharuddin)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan edukatif tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik kelas III MIN 1 Soppeng. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik sebelum penerapan permainan edukatif tebak gambar, (2) Bagaimana kemampuan *mufradat* peserta didik sesudah penerapan permainan edukatif tebak gambar, (3) Apakah permainan edukatif tebak gambar efektif dalam meningkatkan kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik sebelum dan sesudah penerapan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes (*pre-test* dan *post-test*), dan dokumentasi, dengan subjek penelitian sebanyak 25 peserta didik kelas III.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik sebelum perlakuan berada pada kategori rendah dengan nilai rata-rata 36,96 dengan standar deviasi 13,804. Setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata menjadi 71,24 dengan standar deviasi 11,352. Hasil uji statistik *Paired Sample T-Test* menunjukkan bahwa signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0.001 (\leq 0.05)$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian, penerapan permainan edukatif tebak gambar terbukti berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik kelas III MIN 1 Soppeng.

Kata Kunci : Permainan Edukatif Tebak Gambar dan Kemampuan Menghafal *Mufradat*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI	iv
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
PEDOMAN TRANSLITERASI	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Tinjauan Penelitian Relevan	7
B. Tinjauan Teori	11
1. Pengertian Penerapan.....	11
2. Pengertian Permainan Edukatif.....	12
3. Permainan Edukatif Tebak Gambar	16

4. Teori Yang Relevan.....	20
5. Kemampuan Menghafal <i>Mufradat</i>	21
6. Indikator Pencapaian <i>Mufradat</i>	24
C. Kerangka Pikir	25
D. Hipotesis Penelitian.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	27
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	30
C. Populasi dan Sampel	30
D. Teknik Pengumpulan dan Pengelolaan Data	32
E. Definisi Operasional Variabel	33
F. Instrumen Penelitian	34
G. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Deskripsi Hasil Penelitian	44
B. Pengujian Persyaratan Analisis Data.....	54
C. Pengujian Hipotesis.....	56
D. Pembahasan Hasil Penelitian	59
1. Kemampuan menghafal <i>mufradat</i> peserta didik sebelum penerapan permainan edukatif tebak gambar.	59
2. Kemampuan menghafal <i>mufradat</i> peserta didik sesudah penerapan permainan edukatif tebak gambar	61
3. Perbedaan kemampuan menghafal <i>mufradat</i> peserta didik kelas III MIN 1 Soppeng, sebelum dan sesudah penerapan permainan edukatif tebak gambar	63
BAB V PENUTUP	65
A. Kesimpulan	65

B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	I
LAMPIRAN.....	V
INSTRUMEN PENELITIAN.....	XXI



DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
1.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan	9
3.1	Data Populasi Peserta Didik Kelas III MIN 1 Soppeng	31
3.2	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	35
3.3	Kriteria Validitas Instrumen	37
3.4	Validitas Butir Instrumen	37
3.5	Kriteria Realibilitas Instrumen	39
3.6	Kategorisasi	39
4.1	Hasil <i>Pre-test</i> Peserta Didik	46
4.2	Analisis Statistik Deskriptif Nilai <i>Pre-test</i>	47
4.3	Frekuensi dan Persentase nilai <i>Pre-test</i> Peserta Didik	48
4.4	Hasil Frekuensi dan Persentase Hasil <i>Pre-test</i>	48
4.5	Hasil <i>Post-test</i> Peserta Didik	50
4.6	Analisis Statistik Deskriptif Nilai <i>Post-test</i>	50
4.7	Frekuensi dan Presentase Nilai <i>Post-test</i>	53
4.8	Hasil Frekuensi dan Presentase Nilai <i>Post-test</i>	53
4.9	Kategori Penilaian <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	55
4.10	Analisis Statistik Deskriptif Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	56
4.11	Uji Normalitas <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	57

4.12	Uji Homogenitas <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	58
4.13	Uji Hipotesis Pired Sampel Statistik	59
4.14	Uji Hipotesis Paired Sampel <i>Coorelations</i>	59
4.15	Uji Hipotesis Paired Sampel <i>Statistics T-Test</i>	60
4.16	Uji N-Gain	61
4.17	Kategori N-Gain Score	61
4.18	Kategori N-Gain Persen	61



DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Bagan Kerangka Pikir	24
4.1	Histogram <i>Pre-test</i>	49
4.2	Histogram <i>Post-test</i>	54

DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
1.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	VI
2.	Materi Pembelajaran	IX
3.	Instrument Penelitian Sebelum Diujicobakan	XIV
4.	Uji Validitas Butir Pertanyaan	XIX
5.	Uji Validitas	XIX
6.	Uji Realibilitas	XX
7.	Instrumen Penelitian	XX
8.	Jawaban Instrumen Penelitian <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	XXI
9.	Uji Normalitas	XXXV
10.	Uji Homogenitas	XXXI
11.	Uji Hipotesis	XXXV
12.	Histogram <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	XXXII
13.	Uji N-Gain	XXXIII
14.	Surat Keterangan Pembimbing Skripsi	XXXIV
15.	Surat Permohonan Izin Meneliti dari IAIN Parepare	XXXV
16.	Surat Permohonan Izin Meneliti dari Kantor Pelayanan Satu Pintu	XXXVI
17.	Surat Keterangan Selesai Meneliti dari MIN 1 Soppeng	XXXVII
18.	Profil Sekolah	XXXVIII

PEDOMAN TRANSLITERASI

A. Transliterasi

1. Konsonan

Fonem konsonan Bahasa Arab yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini Sebagian dilambangkan dengan huruf, Sebagian dengan tandaa, dan Sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	b	Be
ت	Ta	t	Te
ث	Tha	th	te dan ha
ج	Jim	j	Je
ح	Ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Dhal	dh	de dan ha
ر	Ra	r	Er
ز	Zai	z	Zet
س	Sin	s	Es
ش	Syin	sy	Es dan ye

ص	Shad	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik ke atas
غ	Gain	g	Ge
ف	Fa	f	Ef
ق	Qaf	q	Qi
ك	Kaf	k	Ka
ل	Lam	l	El
م	Mim	m	Em
ن	Nun	n	En
و	Wau	w	We
ه	Ha	h	Ha
ء	Hamzah	,	Apostrof
ي	Ya	y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika di Tengan atau diakhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

2. Vokal

- a. Vokal Tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ	Fathah	a	A
إِ	Kasrah	i	I
أُ	Dammah	u	U

- b. Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيَّ	Fathah dan ya	ai	a dan i
أَوْ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : kaifa

حَوْلَ : haula

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أَـ/آ	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis diatas

يَ	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis diatas
وُ	Dammah dan wau	Ū	u dan garis diatas

Contoh:

مَاتَ : māta

رَمَى : ramā

قِيلَ : qīla

يَمُوتُ : yamūtu

4. Ta Marbutah

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

- ta marbutah* yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
- ta marbutah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu diliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh:

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ : Raudāh al-jannah atau Raudatul jannah

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : Al-madīnah al-fāḍilah atau Al-madīnatul fāḍilah

الْحِكْمَةُ : Al-hikmah

5. Syaaddah (Tasydid)

Syaaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ـ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaaddah.

Contoh:

رَبَّنَا	: Rabbanā
نَجَّيْنَا	: Najjainā
الْحَقُّ	: Al-Haqq
الْحَجُّ	: Al-Hajj
نُعِمُّ	: Nu'ima
عُدُّو	: 'Aduwwun

Jika huruf ى bertasydid diakhiri sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ي), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَرَبِيٌّ	: 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)
عَلِيٌّ	: "Ali (bukan 'Alyy atau 'Aly)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan bahasa Arab dilambangkan dengan huruf (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qomariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung

yang mrngikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar(-). Contoh:

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i>)
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalzalāh</i> (bukan <i>az-zalzalāh</i>)
الْفَلَسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof(‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Namun bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: <i>ta'murūna</i>
النَّوْءُ	: <i>al-nau'</i>
شَيْءٌ	: <i>syai'un</i>
أَمِرْتُ	: <i>umirtu</i>

8. Kata Arab yang lazim digunakan dalam bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang diliterasikan adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dari *Qur'an*), *Sunnah*.

Namun, bila kata kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka mereka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fī zilāl al-qur'an

Al-sunnah qabl al-tadwin

Al-ibārat bi 'umum al-lafẓ lā bi khusus al-sabab

9. Lafz al jalalah

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaihi* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *Dīnullah*

بِاللَّهِ : *billah*

Adapun ta marbutah di akhir kata yang disandarkan kepada lafẓ al-jalālah, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *Hum fī rahmmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walaupun sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan kepada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal

kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-).

Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

*Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan Syahru
Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur'an*

Nasir al-Din al-Tusī

Abū Nasr al-Farabi

Jika nama resmi seorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al

Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walid Muhammad Ibnu)

*Naşr Hamīd Abū Zaid, ditulis menjadi Abū Zaid, Naşr Hamīd (bukan: Zaid,
Naşr Hamīd Abū)*

B. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt. = *subhānāhu wa ta'āla*

saw. = *şallallāhu 'alaihi wa sallam*

a.s.	=	<i>'alaihi al-sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir Tahun
w.	=	Wafat Tahun
QS ./ ... 4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahim/..., ayat 4

HR	=	Hadis Riwayat
----	---	---------------

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab

ص	=	صفحة
دم	=	بدون مكان
صلم	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
دن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها/إلى آخره
ج	=	جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

1. ed. : Editor (atau, eds.[kata dari editors] jika lebih dari satu orang editor). Karena dalam Bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).

2. et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
3. Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis biasanya perlu disebutkan karena alasan tertentu. Misalnya, karena karya tersebut telah dicetak lebih dari sekali, terdapat perbedaan penting antara cetakan sebelumnya dalam hal isi, tata letak halaman, dan nama penerbit.
4. Terj : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga untuk penulisan karta terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
5. Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedia dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan juz.
6. No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Arab merupakan tahapan penyelenggaraan interaksi antara peserta didik, pengajar, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang bertujuan untuk mencapai target pembelajaran secara aktif dan efisien, demi keberhasilan proses pembelajaran bahasa Arab.¹ Dan pada prinsipnya, pembelajaran Bahasa Arab bertujuan agar peserta didik dapat mempunyai keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis.² Untuk mendukung tercapainya prinsip tersebut, pembelajaran Bahasa Arab tidak hanya berfokus pada penguasaan keterampilan berbahasa, tetapi juga harus mampu mendorong, membimbing, mengembangkan dan membina kemampuan serta bisa menumbuhkan sikap yang baik terhadap kemampuan berbahasa Arab serta sikap positif terhadap bahasa Arab tersebut sangat penting dalam rangka membantu memahami sumber utama ajaran Islam.³

Dengan mempelajari bahasa Arab peserta didik dapat memahami ayat-ayat Al-Qur'an dan literatur keislaman secara lebih mendalam. Sebagaimana Allah berfirman dalam Q.S. Yusuf/12:2 dengan bunyi:

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ ﴿٢﴾

¹ Endang Switri, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab Di PTU*, (Jawa Timur: Penerbit Qiara Media, 2022).

² Yemima Heginta Br Tarigan, Nana Hendra Cipta, dan Siti Rokmanah, "Pentingnya Keterampilan Berbahasa Pada Kegiatan Pembelajaran Sekolah Dasar," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 5 (2023).

³ Fathoni, "Pembelajaran Dan Sistem Pengajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah: Inovasi Atau Tantangan", *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 8, no. 2 (2021).

Terjemahan :

Sesungguhnya kami telah menurunkannya Al-Qur'an dalam bentuk bahasa Arab agar kamu mudah memahaminya.⁴

Untuk mendukung pemahaman mendalam terhadap ayat-ayat Al-Qur'an dan literatur keislaman, pembelajaran bahasa Arab harus dirancang secara efektif. Agar pembelajaran bahasa Arab berjalan secara efektif, pendidik perlu menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Adapun pendekatan yang dapat diterapkan adalah permainan edukatif.

Permainan edukatif merupakan salah satu cara untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan serta dapat memotivasi peserta didik agar lebih aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk permainan edukatif yang relevan adalah permainan tebak gambar. Permainan yang menggunakan media visual berupa gambar yang akan ditampilkan oleh guru kemudian peserta didik diperintahkan untuk menebak dengan menggunakan bahasa Arab atau terjemahannya. Dengan permainan edukatif tebak gambar ini pembelajaran lebih interaktif, peserta didik dapat lebih mudah mengingat dan menghafal *mufradat* (kosakata) yang diajarkan.

Salah satu komponen penting dalam pembelajaran bahasa Arab adalah *mufradat* (kosakata). Pembelajaran *mufradat* merupakan dasar utama yang terdapat dalam pengajaran bahasa Arab dan salah satu unsur yang harus dipelajari peserta didik. Pembelajaran *mufradat* tidak hanya sebatas mengetahui atau menghafal kosakata, melainkan peserta didik juga harus mampu menerjemahkan bentuk-bentuk *mufradat* serta menggunakannya dalam kalimat yang benar.⁵

⁴ Departemen Agama RI. *Al Qur'an Dan Terjemahannya*. (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2015).

⁵ Baiq Tuhfatul Unsi "Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Melalui Penerapan Metode Drill", *Muróbbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4 no.1(2020).

Namun, hasil observasi awal dan wawancara dengan guru bahasa Arab di Min 1 Soppeng, diketahui bahwa sebagian dari peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan, selain itu peserta didik juga cenderung lupa dengan *mufradat* yang telah dipelajari. Guru bahasa Arab menyampaikan terkait metode yang digunakan masih bersifat konvensional. Hal tersebut yang menyebabkan peserta didik merasa tidak nyaman dan tidak termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu diperlukannya metode yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan pernyataan tersebut adanya rintangan dalam pembelajaran bahasa Arab yang perlu diperhatikan untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran.

Beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa permainan memiliki dampak positif terhadap proses belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Retna Usmiati, dkk. (2025) menunjukkan bahwa metode tebak gambar dapat meningkatkan kemampuan analitis peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia di MI.⁶ Meskipun penelitian tersebut menggunakan metode tebak gambar, fokus penelitian bukan pada pembelajaran Bahasa Arab dan tidak mengukur kemampuan menghafal *mufradat*. Sementara penelitian yang dilakukan oleh Nasrullah dan Syifaul Adhimah (2024) menunjukkan bahwa permainan tebak gambar efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Arab pada anak usia dini.⁷ Namun penelitian tersebut dilakukan pada jenjang pendidikan PAUD dan lebih menekankan pada aspek

⁶ Usmiati Sri Retna, *et al.*, "Penerapan Metode Pembelajaran Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Analitis Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (2025).

⁷ Nasrullah dan Syifaul Adimah, "Pengaruh Permainan Tebak Gambar Untuk Pada Anak Usia Dini," *Jambura Elementary Education Journal* 5, no. 1 (2024).

pemahaman, bukan kemampuan menghafal kosakata pada peserta didik Madrasah Ibtidaiyah.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa belum terdapat penelitian yang menerapkan permainan edukatif tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan menghafal *mufradat* pada peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*Penerapan permainan edukatif tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan menghafal mufradat peserta didik kelas III Min 1 Soppeng*”.

Dengan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kebaruan berupa peningkatan kemampuan menghafal *mufradat* pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah yang diukur dengan cara mengingat, menerjemahkan, menulis *mufradat* dan menggunakan *mufradat* dalam kalimat. Penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran bahasa Arab melalui kegiatan yang kreatif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik sebelum penerapan permainan edukatif tebak gambar di kelas III Min 1 Soppeng?
2. Bagaimana kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik sesudah penerapan permainan edukatif tebak gambar di kelas III Min 1 Soppeng?
3. Apakah permainan edukatif tebak gambar efektif dalam meningkatkan kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik sebelum dan sesudah penerapan di kelas III Min 1 Soppeng?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah untuk:

1. Mengetahui kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik sebelum penerapan permainan edukatif tebak gambar di kelas III Min 1 Soppeng
2. Mengetahui kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik sesudah penerapan permainan edukatif tebak gambar di kelas III Min 1 Soppeng
3. Mengetahui efektivitas kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik kelas III Min 1 Soppeng sebelum dan sesudah penerapan permainan edukatif tebak gambar

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari tujuan diatas, penulis mengharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dalam ranah pengajaran Bahasa Arab, terutama yang berkaitan dengan penerapan permainan edukatif tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan menghafal *mufradat*.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Manfaat Bagi Madrasah (Lembaga)

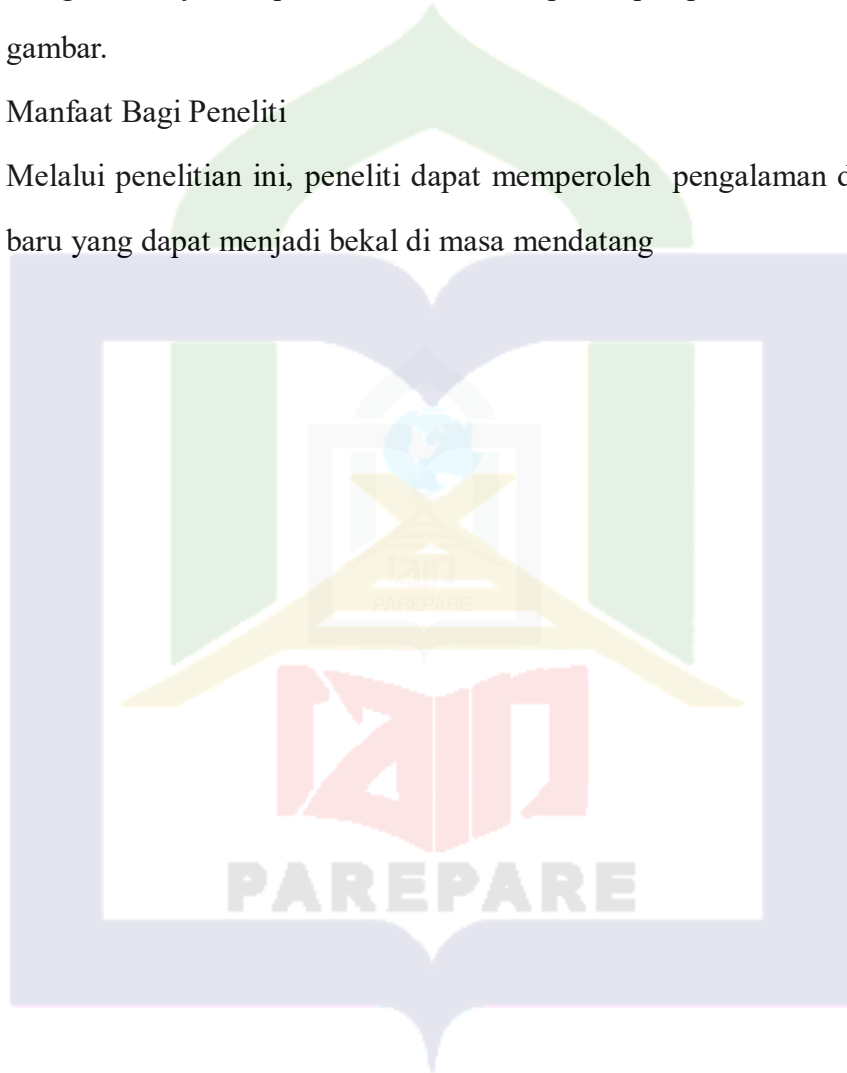
Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan efektif.

b. Manfaat Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam memilih dan menerapkan metode yang kreatif dan upaya dalam meningkatkan kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik melalui penerapan permainan edukatif tebak gambar.

c. Manfaat Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti dapat memperoleh pengalaman dan wawasan baru yang dapat menjadi bekal di masa mendatang



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Penelitian relevan merupakan referensi yang digunakan oleh peneliti sebagai bahan pembandingan dan pembeda antara penelitian yang sedang dilakukan dengan penelitian terdahulu. Penelitian relevan berguna untuk memperkuat landasan teori dan mendukung pembahasan masalah yang berkaitan dengan objek penelitian. Berdasarkan hasil penelusuran terhadap beberapa karya ilmiah atau skripsi yang ditemukan, terdapat beberapa penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Zohratul Mufidah dan M. Badrus pada tahun 2022 dengan judul *“Pengaruh Permainan Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Arab Di Surabaya”* yang menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Hasil penelitiannya yaitu menunjukkan bahwa permainan tebak gambar berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Arab di Surabaya. Adapun persamaan yang dilakukan dengan peneliti yaitu sama sama berfokus pada permainan tebak gambar kosakata bahasa Arab dengan menggunakan jenis penelitian yang sama yaitu kuantitatif. Sementara perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Zohratul Mufidah dan M. Badrus berfokus pada peningkatan pemahaman kosakata Bahasa Arab pada peserta didik kelas XI di MA At-Tauhid Surabaya sedangkan yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu berfokus pada

peningkatan kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Soppeng.⁸

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Siti Nur Indah Budianti pada tahun 2020 dengan judul “*Penerapan Permainan Tebak Gambar dan Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok A1 TK Negeri Pakunden 1 Kota Blitar*” yang menggunakan jenis penelitian tindakan kelas . Hasil penelitiannya yaitu menunjukkan bahwa penerapan tebak gambar dan huruf dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak secara signifikan. Adapun persamaan yang dilakukan dengan peneliti yaitu keduanya berfokus pada penerapan tebak gambar. Sementara perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Siti Nur Indah Budianti berfokus pada peningkatan kemampuan berbahasa anak kelompok A1 TK Negeri Pakunden 1 Kota Blitar dengan jenis penelitian tindakan kelas sedangkan yang dilakukan oleh peneliti yaitu berfokus pada peningkatan kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik kelas III Min 1 Soppeng dengan jenis penelitian kuantitatif.⁹

Dan ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Muarif, Sugiarti, dan Helen Febrianti pada tahun 2024 yang berjudul “*Penerapan Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam*”. Hasil penelitiannya yaitu penerapan permainan edukatif terbukti meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang tinggi. Adapun persamaan yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama sama berfokus pada penerapan permainan edukatif. Sementara perbedaannya, penelitian yang dilakukan oleh Muarif, Sugiarti dan Helen Febrianti

⁸ Zohratul Mufidah dan M. Badrus, “Pengaruh Permainan Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Arab Di Surabaya,” *MUMTAZA* 1, no. 1 (2022).

⁹ Siti Nur Indah Budianti, “Penerapan Permainan Tebak Gambar Dan Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok A1 TK Negeri Pakunden 1 Kota Blitar,” *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual* 4, no. 2 (2020).

berfokus dalam meningkatkan motivasi belajar sedangkan yang akan dilakukan oleh peneliti berfokus dalam permainan tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan menghafal *mufradat*.¹⁰

Tabel 1.1 Tinjauan Penelitian Relevan

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Pengaruh Permainan Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Arab Di Surabaya	Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Zohratul Mufidah dan M. Badrus dengan penelitian ini adalah permainan tebak gambar kosakata Bahasa Arab dengan jenis penelitian kuantitatif	Penelitian yang dilakukan Zohratul Mufidah dan M. Badrus yaitu fokus pada pemahaman kosakata Bahasa Arab pada siswa kelas XI MA At-tauhid Surabaya, sedangkan yang dilakukan peneliti yaitu fokus pada peningkatan kemampuan menghafal <i>mufradat</i> peserta didik kelas III Min 1 Soppeng
2	Penerapan Permainan Tebak Gambar dan Huruf untuk	Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Siti Nur Indah	Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nur

¹⁰ Muarif, Sugiarti dan Helen Febrianti. "Penerapan Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Binary: Jurnal Teknologi Informasi Dan Edukasi* 1, no. 1 (2024).

	Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok A1 TK Negeri Pakunden 1 Kota Blitar	Budianti dengan penelitian ini yaitu keduanya berfokus pada penerapan tebak gambar	Indah Budianti yaitu fokus pada peningkatan kemampuan berbahasa anak kelompok A1 TK Negeri Pakunden 1 kota Blitar dengan jenis penelitian Tindakan kelas, sedangkan yang dilakukan oleh peneliti yaitu fokus untuk meningkatkan kemampuan menghafal <i>mufradat</i> peserta didik kelas III Min 1 Soppeng dengan jenis penelitian kuantitatif.
3	Penerapan Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam	Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Muarif, Sugiarti, dan Helen Febriati dengan penelitian ini yaitu keduanya berfokus pada penerapan permainan	Penelitian yang dilakukan oleh Muarif, Sugiarti, dan Helen Febriati yaitu penelitiannya fokus untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

		edukatif dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif	SMA dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam , sedangkan yang dilakukan oleh peneliti yaitu fokus pada permainan tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan menghafal <i>mufradat</i> peserta didik kelas 3 Min 1 Soppeng.
--	--	--	---

B. Tinjauan Teori

1. Pengertian Penerapan

Sebagaimana firman Allah dalam Q.S. Al Mujadilah/58:11 dengan bunyi:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Terjemahan :

Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat.¹¹

Ayat tersebut menjelaskan bahwa ilmu memiliki kedudukan yang sangat penting dalam Islam. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dilaksanakan secara optimal melalui penerapan metode, strategi, maupun media pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Guru sebagai pendidik dituntut untuk mampu menerapkan berbagai inovasi pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memperoleh pengetahuan secara efektif.

¹¹ Departemen Agama RI. *Al Qur'an Dan Terjemahannya*. (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2015).

Penerapan merupakan perbuatan yang merujuk pada mengimplementasikan atau mempraktekkan teori, metode, atau konsep tertentu demi mencapai sasaran yang spesifik dan untuk meraih kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah direncanakan sebelumnya.¹² Dengan demikian, penerapan berhubungan erat dengan berbagai macam bentuk kegiatan, aksi, dan mekanisme yang berjalan dalam sebuah sistem. Penerapan tidak hanya dapat dipahami sebagai pelaksanaan sebuah aktivitas, namun juga merupakan rangkaian tindakan yang telah disusun secara terencana demi mewujudkan keberhasilan kegiatan.¹³

Sedangkan menurut Eben Haezarni Telaumbanua menjelaskan bahwa kata penerapan (implementasi) bermuara pada aktivitas, adanya aksi, tindakan atau mekanisme suatu sistem. Istilah mekanisme menunjukkan bahwa penerapan bukan sekedar pelaksanaan kegiatan biasa, tetapi merupakan serangkaian langkah yang dirancang secara sistematis dan dijalankan dengan sungguh-sungguh berdasarkan aturan atau pedoman tertentu agar tujuan yang ditetapkan dapat dicapai.¹⁴

Berdasarkan dari beberapa pengertian tersebut, penerapan dapat dimaknai sebagai sebuah aksi yang dilaksanakan berdasarkan suatu perencanaan yang telah dirancang secara cermat yang berfungsi sebagai realisasi dari sebuah strategi dalam aktivitas pembelajaran yang berguna untuk menguji proses serta hasil pembelajaran peserta didik. Dalam penelitian ini, penerapan dimaksudkan sebagai pelaksanaan metode pembelajaran melalui permainan edukatif tebak gambar.

2. Pengertian Permainan Edukatif

¹² Ahmad Arifai, "Optimalisasi Penerapan Kurikulum 2013", *Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 2, no. 3 (2017).

¹³ Hamsir *et al.* *Implementasi Karakter Panca Jiwa Santri Dengan Menggunakan Targhib Wa Tarhib* (Penerbit Adab, 2023).

¹⁴ Eben Haezarni Telaumbanua, *Pengembangan Model WICDIE dalam pembelajaran Paduan Suara* (Jakarta: 2022).

Permainan edukatif merupakan permainan yang memiliki fungsi untuk menstimulus dan mengembangkan kemampuan anak secara menyeluruh dan permainan edukatif juga salah satu media bantu bagi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran.¹⁵ Selain itu, ada juga yang mengatakan bahwa permainan edukatif adalah sesuatu yang dirancang dan mengandung nilai nilai pendidikan, oleh karena itu ada yang menggunakan alat atau tanpa alat. Aktivitas bermain yang memerlukan keterlibatan fisik dan berfungsi sebagai stimulan komunikasi adalah jenis permainan yang mengikutsertakan individu lain atau teman sebaya.¹⁶

Penerapan metode permainan edukatif difokuskan pada pemenuhan kebutuhan belajar yang sejalan dengan keinginan peserta didik, yakni belajar melalui aktivitas bermain. Pendekatan ini diharapkan mampu berkontribusi menjadi motivasi belajar yang pada akhirnya akan menghasilkan perubahan pada hasil belajar. Salah satu bentuk permainan edukatif yang dapat di implementasikan dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu permainan edukatif tebak gambar.

Menurut Syamsuddin Asyrofi dan Toni Pransiska dalam buku Permainan Edukatif Pembelajaran bahasa Arab. Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri.¹⁷

Dari beberapa definisi di atas dapat dipahami bahwa permainan edukatif dapat dimaknai dengan sesuatu yang menyenangkan namun bermanfaat. Implementasi

¹⁵ Tri Ayu Lesatari Natsir, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press (2022).

¹⁶ M. Fadillah, *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini* (Prenada Media 2019).

¹⁷ Syamsuddin Asyrofi dan Toni Pransiska, *Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021).

permainan edukatif dapat membantu pendidik dalam pengajaran bahasa dan menambah motivasi serta menguntungkan bagi peserta didik itu sendiri.

Namun tidak semua aktivitas permainan dapat diklasifikasikan sebagai permainan atau game yang bersifat mendidik. Potensi edukatif suatu permainan dapat dikenali apabila aktivitas tersebut memberikan manfaat bagi penggunanya, seperti pengembangan kemampuan dalam pemecahan masalah (*problem solving*), meningkatkan konsentrasi, dan lain sebagainya.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam permainan edukatif. Suatu permainan dapat dikategorikan sebagai permainan edukatif apabila memenuhi kriteria sebagai berikut:¹⁸

1. Melatih konsep konsep dasar

Beragam permainan edukatif dikembangkan untuk merangsang pemahaman konsep terkait operasi aritmetika (seperti penjumlahan, pengurangan, pengenalan angka, pengenalan huruf, dan perkalian), kemampuan memilih strategi, penghargaan terhadap opini orang lain, serta konsep-konsep fundamental lainnya. Ketika suatu permainan melatih konsep-konsep dasar ini, maka permainan tersebut dapat diklasifikasikan sebagai permainan edukatif.

2. Sesuai sasaran

Apabila sasaran yang dituju dalam permainan adalah untuk mengembangkan kognitif, efektif, Bahasa, agama, sosial/emosi Maupun psikomotorik peserta didik, maka permainan tersebut dapat dikatakan sebagai permainan edukatif.

3. Merangsang kreatifitas

¹⁸ Angga Saputra, "Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini," *Jurnal Pelangi: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini* 1, no.1 (2019).

Memberikan dorongan kepada peserta didik untuk berpikir kreatif, maka dapat dikatakan permainan edukatif.

Permainan edukatif merupakan permainan yang terpilih dan dapat mengasah kemampuan peserta didik, maka dari itu permainan ini tidak diterapkan begitu saja namun mempunyai manfaat yang sangat perlu diketahui bagi seorang pendidik yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan konsentrasi peserta didik, membantu peserta didik agar lebih terarah perhatiannya dan tidak mudah teralihkan selama proses belajar.¹⁹
2. Merangsang perkembangan Bahasa cara memperkaya perbendaharaan kata dan melatih kemampuan komunikasi anak melalui interaksi selama aktivitas bermain.²⁰
3. Meningkatkan motivasi dan minat belajar, karena permainan membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.²¹
4. Menanamkan nilai-nilai karakter positif, seperti disiplin, tanggung jawab, kejujuran dan sportifitas.²²
5. Merasakan kenyamanan dalam kelas, adanya respon yang mendukung antara pendidik dan peserta didik.

Berdasarkan berbagai penelitian dan teori pembelajaran, permainan edukatif juga dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis sesuai dengan tujuan, bentuk

¹⁹ Desi Komala, Best Practice Hasil Penelitian Kasus Di Sekolah (Guepedia: 2020).

²⁰ Yolanda Pahrul dan Rizki Amalia, "Metode Bermain Dalam Lingkaran Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020).

²¹ Refni Fajar Wati Zega, "Manfaat Penggunaan Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2023).

²² Amelia Putri Cahyani *et al.*, "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar," *JUDIKNAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 2, no. 3 (2023).

kegiatan dan keterampilan yang ingin dikembangkan. Adapun jenis-jenisnya yaitu sebagai berikut:

1. Permainan Tebak Gambar (*Guessing Game*)

Permainan yang bertujuan untuk melatih kemampuan dalam memahami dan mengingat kosa kata (*mufradat*) bahasa Arab.²³

2. Permainan Teka Teki Silang (TTS)

Permainan ini menekankan untuk memperoleh kosa kata yang banyak. Peserta didik akan diperintahkan untuk mencari kosa kata (*mufradat*) pada tabel.²⁴

3. Susun Kata

Permainan ini bertujuan untuk menambah kosa kata peserta didik dan dapat menyusun kata dengan cepat. Peserta didik akan menemukan kosakata setelah menggabungkan beberapa huruf yang telah di acak pada tabel.²⁵

4. Permainan Bisik Berantai

Permainan ini bertujuan meningkatkan kemampuan berbahasa (*istima' dan kalam*) serta melatih konsentrasi. Permainan bisik berantai dilakukan dengan berkelompok. Cara bermainnya yaitu menyampaikan pesan dari satu peserta didik ke peserta didik lainnya sampai yang terakhir(penerima).²⁶

²³ Shodiqul Bahroyni *et al.*, "Implementasi Media Tebak Gambar Dalam Materi Mufrodat Siswa Kelas V MI Fatkhul Ulum Joso Turi Panenekan Magetan," *Al-Fatih: Jurnal Studi Islam* 9, no. 2 (2021).

²⁴ Suci Rahmawati *et al.*, "Media Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Al-Naqdu Kajian Keislaman* 3, no. 2 (2022).

²⁵ Syamsuddin Asyrofi, *Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab* (Nusamedia, 2021).

²⁶ Yusfian dan Arifin, "Efektivitas Permainan Bisik Berantai Untuk Meningkatkan Kemampuan Istima' dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Smp Malang," *Jurnal Dedikasi Pendidikan* 9, no. 2 (2025).

5. *Simon Says Arabic Version*

Permainan ini bertujuan meningkatkan konsentrasi dan kepekaan peserta didik. Melalui instruksi sederhana dalam bahasa Arab, peserta didik belajar memahami makna kata kerja perintah (*fi 'il amr*).²⁷

3. Permainan Edukatif Tebak Gambar

Permainan tebak gambar merupakan permainan sederhana namun mempunyai daya tarik yang membuat seseorang ingin memainkannya dikarenakan adanya tantangan yang harus diselesaikan. Tebak gambar termasuk game yang diminati dari masa ke masa karena merupakan permainan yang cukup mengasah otak.²⁸

Menurut David Sibbet dalam buku *Cara Mudah Asah Otak Anak*. Gambar merupakan suatu hal yang dapat membantu seseorang untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran serta mempercepat proses adaptasi terhadap hal-hal baru yang dipelajari, karena informasi visual mampu merangsang daya pikir dan mempermudah penyerapan informasi.²⁹ Sebagaimana firman Allah Q.S. An-Nahl/16:125 dengan bunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ

Terjemahan :

Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik.³⁰

²⁷ Laili Alfi Romadhoni *et al.*, “Gaya Mengajar Bahasa Arab Yang Adaptif Di Sekolah Dasar: Studi Kasus Di SD IT Bait Adzkia,” *An Najah: Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Keagamaan* 4, no. 4 (2025).

²⁸ Samuel Matthew Gunawan dan Marcello Jovan Christopher Kalbuadi, *Programmer Tanpa Coding* (SCU Knowledge Media, 2022).

²⁹ Yuli Astuti, *Cara Mudah Asah Otak Anak* (Yogyakarta: FlashBook, 2016).

³⁰ Departemen Agama RI, “*Al-Qurna dan Terjemahan*,” *Komplek Percetakan Al Qur'anul Karim Kepunyan Raja Fahd*, 2018.

Ayat tersebut menunjukkan bahwa seorang pendidik perlu menggunakan metode pembelajaran yang baik dan menarik dalam menyampaikan materi. Sejalan dengan hal tersebut, permainan edukatif tebak gambar dalam penelitian ini diartikan sebagai salah satu bentuk permainan yang menggunakan media gambar sebagai alat bantu untuk menstimulasi kemampuan berpikir dan memfasilitasi peserta didik dalam menghafal *mufradat* melalui kegiatan menebak gambar.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga dapat membantu mereka memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pembelajaran bahasa Arab, media berperan penting karena dapat memudahkan peserta didik memahami materi yang dipelajari.³¹ Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab adalah media gambar yang dapat diterapkan melalui permainan edukatif tebak gambar.

Permainan edukatif tebak gambar sejalan dengan pembelajaran aktif yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses belajar. Melalui permainan ini, peserta didik mengamati gambar, mengingat kosakata, dan mencocokkannya dengan jawaban yang tepat. Keterlibatan aktif tersebut dapat membantu peserta didik memahami dan mengingat materi dengan lebih baik.³²

a. Kegunaan permainan edukatif tebak gambar

Secara umum, media pembelajaran memiliki beberapa kegunaan antara lain³³

³¹ Kaharuddin Ramli, *Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif: Melalui Metode Ta'sisiyah*, Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press (2019).

³² Herdah, *Kolaborasi dan Elaborasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press (2020).

³³ Damar gemilang dan Hastuti Listiana, "Teaching Media in the Teaching of Arabic Language/ Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *ATHLA: Journal of Arabic Teaching Linguistik And Literature* 1, no. 1 (2020).

1. Mengatasi kesulitan bagi peserta didik yang susah mencerna pembelajaran
 2. Penyajian materi yang mudah membuat peserta didik memahami pembelajaran dengan baik
 3. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi sehingga peserta didik yang kurang aktif otomatis ikut berpartisipasi.
- b. Ciri-ciri permainan edukatif tebak gambar

Untuk mengetahui lebih mendalam tentang permainan tebak gambar, Adapun ciri-cirinya yaitu sebagai berikut

1. Menggunakan media gambar yang menarik sehingga peserta didik juga tertarik melihatnya
 2. Memiliki tujuan yang spesifik
 3. Mendorong interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik
 4. Dapat dilakukan secara individual dan berkelompok
 5. Meningkatkan semangat belajar bagi peserta didik
- c. Langkah-langkah permainan edukatif tebak gambar

Adapun langkah langkah permainan tebak gambar diantaranya sebagai berikut

1. Guru menentukan tema yang akan dibahas dalam permainan
2. Guru menyiapkan gambar yang akan ditunjukkan kepada siswa
3. Peserta didik diperintahkan angkat tangan jika ingin menjawab
4. Setiap peserta didik yang menjawab akan mendapatkan poin
5. Melakukan evaluasi setelah permainan selesai

Selain itu, permainan edukatif tebak gambar juga mempunyai keunggulan dan kekurangan diataranya sebagai berikut³⁴

d. Kelebihan permainan edukatif tebak gambar

1. Sifat yang konkrit dan realistis; Media tebak gambar menampilkan objek secara visual, sehingga konsep yang diajarkan lebih nyata dan mudah dipahami dibandingkan penjelasan verbal semata.
2. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu; Gambar dapat digunakan kapan pun dan dimana pun, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Hal ini memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran tanpa terikat waktu dan tempat.
3. Mengatasi keterbatasan pengamatan; Tidak semua hal dapat diamati secara langsung oleh peserta didik. Melalui gambar, objek atau peristiwa yang sulit dilihat secara nyata dapat divisualisasikan dengan jelas.
4. Memperjelas suatu masalah atau konsep; Dengan bantuan gambar, guru dapat menjelaskan materi yang kompleks menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik.
5. Meningkatkan pemahaman peserta didik; Gambar membantu peserta didik mengingat dan memahami materi karena mereka dapat mengaitkan visual dengan makna yang dipelajari.
6. Fleksibel dan mudah digunakan; Permainan tebak gambar dapat diterapkan di berbagai situasi belajar, baik di sekolah maupun di rumah, sehingga mendukung pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

³⁴ Linda Lestari, Dian Nuzualia Armariena, dan Rury Rizhardi, "Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas SD Negeri 05 Mendo Barat," *Inventa* 5, no. 2 (2021).

e. Kekurangan permainan edukatif tebak gambar

1. Hanya menekankan persepsi indera penglihatan; Media tebak gambar lebih menonjolkan aspek visual, sehingga kurang melibatkan indera lain seperti pendengaran atau perabaan. Hal ini bisa membuat pembelajaran kurang maksimal bagi peserta dengan gaya belajar non-visual.
2. Kurang efektif untuk objek atau konsep yang kompleks; Jika gambar yang digunakan terlalu rumit, siswa dapat mengalami kesulitan dalam memahami maknanya. Hal ini menyebabkan pesan pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik.
3. Ukuran gambar terbatas untuk kelompok besar; Media tebak gambar dengan ukuran kecil sulit dilihat oleh seluruh peserta didik dalam kelas yang besar. Akibatnya, tidak semua siswa dapat fokus pada objek yang ditampilkan.
4. Sulit diperoleh untuk materi sejarah atau peristiwa masa lalu; Gambar yang menggambarkan kejadian masa lalu sering kali sulit ditemukan atau tidak akurat. Hal ini menjadi kendala ketika guru ingin menggunakan media tebak gambar untuk topik yang bersifat historis.

4. Teori Yang Relevan Dengan Permainan Edukatif Tebak Gambar

Teori konstruktivisme merupakan teori pembelajaran yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam membangun pengalaman atau dapat disebut dengan teori yang memberikan keaktifan terhadap peserta didik untuk belajar menemukan dengan sendiri kompetensi, pengetahuan, atau teknologi guna untuk pengembangan diri sendiri. Selan itu, dalam proses pembelajaran teori ini memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam hal

untuk mengungkapkan gagasannya dengan caranya sendiri sehingga dapat menciptakan lingkungan yang kondusif.³⁵

Jean Piaget menyatakan bahwa peserta didik akan membangun pemahaman sendiri melalui proses asimilasi dan akomodasi yang berkembang secara bertahap sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka sendiri, dan mengemukakan empat perkembangan kognitif yaitu, sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal.³⁶ Sementara peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah berada di tahap operasional konkret, yang dimana tahap tersebut peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan melalui pengalaman langsung.

Penerapan permainan edukatif tebak gambar sejalan dengan teori konstruktivisme karena melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan tebak gambar, peserta didik mengamati gambar, menebak, serta mengucapkan *mufradat* dalam bahasa Arab sehingga mereka membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman langsung. Sehingga permainan edukatif tebak gambar dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan mengingat dan menghafal *mufradat* peserta didik.

5. Kemampuan Menghafal *Mufradat*

Dalam Bahasa Arab, istilah مفردات (*mufradat*) berarti kata, yang merupakan Bahasa yang dapat berdiri sendiri. Suatu bahasa tersusun atas berbagai komponen yang berfungsi dalam membentuk makna dan menyusun struktur kalimat. Komponen yang dimaksud mencakup fonem, morfem, kata dan frasa.³⁷ Demikian *mufradat* dapat

³⁵ Qiyadah Robbaniyah, *Strategi & Metode Pembelajaran PAI* (Zahir Publishing 2023)

³⁶ Sihono dan Yasri Mandar, "Implementasi Teori Konstruktivisme Dalam Pai: Kajian Teori Jean Piaget Dan Jerome Bruner." *Raudhah: Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 10, no. 1 (2025).

³⁷ Baiq Tuhfatul Unsi, "Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Melalui Penerapan Metode Drill," *Murobbi : Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no.1 (2020).

diartikan sebagai sebuah kata atau ungkapan yang tersusun dari dua huruf atau lebih, serta memiliki satu atau lebih makna. Bahasa Arab dikenal memiliki kekayaan kosakata yang melimpah, di mana satu kata tunggal dapat mengandung berbagai arti.³⁸

Menurut Bisri Mustofa Pembelajaran *Mufradat* adalah suatu proses dimana pembelajaran bahasa Arab tidak hanya mengetahui makna dari suatu kosakata yang diajarkan saja, namun harus mampu menggunakannya dalam suatu kalimat dengan benar atau dapat menggunakannya dalam ungkapan bahasa secara baik.³⁹ Jadi secara makna pembelajaran bahasa tidak hanya sebatas mampu menerjemahkan suatu kosakata namun juga harus mampu menggunakannya dalam kalimat baik secara lisan maupun tulisan.

Sementara itu, terdapat beberapa cara dalam mengajar mufradat yang dapat dilakukan yaitu:

1. Pembelajaran *mufradat* melalui hafalan dan pengulangan
2. Pembelajaran *mufradat* melalui peniruan
3. Pembelajaran *mufradat* berbasis teori interaksi sosial vigotsky
4. Pembelajaran *mufradat* dengan media pembelajaran
5. Pembelajaran *mufradat* berbasis lingkungan bahasa

Beberapa strategi tersebut merujuk bahwa dalam mengajar *mufradat* terdapat banyak pendekatan dan saling melengkapi. Oleh karena itu mengajar mufradat tidak dapat menggunakan satu strategi saja, namun banyak strategi yang dapat digunakan oleh guru. Terdapat banyak hal yang mempengaruhi cocok tidaknya suatu strategi seperti kondisi peserta didik, kebutuhan peserta didik, tingkat pendidikan, tujuan dari

³⁸ Nasarudin *et al.*, *Transformasi Pembelajaran Bahasa Arab* (CV. Gita Lentera, 2023).

³⁹ Bisri Mustafa dan Abdul Hamid, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN Maliki Press, 2016.

pembelajaran dan kondisi lingkungan. Maka dari itu perlu dilakukan evaluasi sebelum diterapkannya suatu strategi.⁴⁰

Menurut Moh Yusuf Bani ada beberapa prinsip dalam pemilihan *mufradat* yaitu sebagai berikut:

- a. *Tawatur*, maksudnya memilih *mufradat* yang sering digunakan.
- b. *Tawazu'*, maksudnya memilih *mufradat* yang banyak digunakan di negara Arab.
- c. *Mataahiyah*, maksudnya memilih *mufradat* tertentu dan bermakana tertentu pula yang digunakan dalam bidang tertentu.
- d. *Ulfah*, maksudnya memilih *mufradat* familiar dan terkenal dan meniggalakna kata-kata yang jarang penggunaannya. Contoh kata syamsun lebih terkenal dari kata dzuka'.
- e. *Syumu'ul*, maksudnya memilih *mufradat* yang dapat digunakan dalam berbagai bidang. Contoh kata baitun lebih umum penggunaannya dari kata *manzil*.
- f. *Ahammiyah*, maksudnya memilih *mufradat* yang sering dibutuhkan penggunaannya oleh pembelajar.
- g. *'Uruubah*, maksudnya memilih *mufradat* yang berbahasa Arab meski ada bandingannya dalam Bahasa lain. Contoh memilih kata *hatif* dari kata telepon.⁴¹

Adapun beberapa tata cara yang efektif untuk mempelajari *mufradat* yaitu:

- a. Mengidentifikasi kosakata baru peserta didik baik melalui bacaan maupun *fahm-al-masmu'*.

⁴⁰ Nasarudin *et al.*, *Transformasi Pembelajaran Bahasa Arab*.

⁴¹ Moh Yusuf Bani, *Menguasai Bahasa Arab Dengan Guru Penutur Asli* (Penerbit Adab 2024)

- b. Membiasakan peserta didik untuk melafalkan kosakata dengan tepat melalui berbagai bentuk pelatihan.
- c. Memahami makna kosakata baik dari segi pelafalan/intonasi maupun dari sisi leksikalnya.
- d. Menggunakan kosakata itu dalam *muhadatsah* (berbicara) maupun *Insya'* (mengarang) dengan tepat sesuai konteksnya.⁴²

6. Indikator Pencapaian *Mufradat*

Adapun indikator pencapaian kemampuan menghafal *mufradat* yaitu:

1. Menerjemahkan bentuk-bentuk *mufradat* dengan baik
2. Menulis kembali *mufradat* dengan baik dan benar
3. Menggunakan *mufradat* ke dalam bentuk kalimat dengan tepat.⁴³

Dapat disimpulkan bahwa, kemampuan *mufradat* peserta didik tidak hanya terbatas pada aspek mengingat, tetapi mencakup beberapa tingkatan keterampilan yaitu kemampuan menerjemahkan *mufradat* menunjukkan aspek pemahaman makna, menulis kembali *mufradat* mencerminkan penguasaan bentuk dan ketepatan penulisan, sedangkan menggunakan *mufradat* dalam kalimat menunjukkan kemampuan penerapan dalam konteks. Hal tersebut menandakan bahwa kemampuan menghafal *mufradat* telah tercapai secara menyeluruh dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

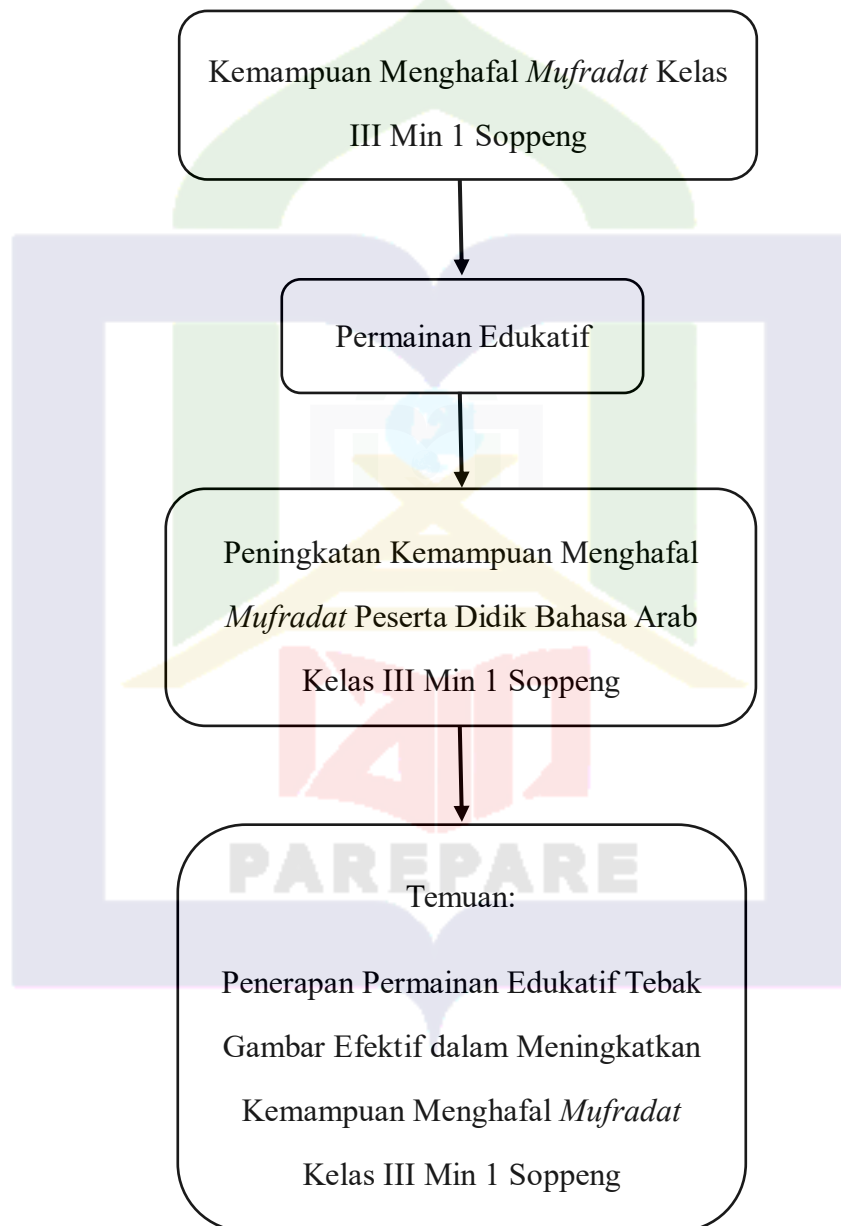
C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan ilustrasi tentang keterkaitan antara konsep atau variabel yang tersusun secara logis sehingga memberikan pemahaman menyeluruh

⁴² Ismatul Hidayah Fitriani dan Annafik Fuad Ilmi, "Implementasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Mufrodats) Di Pondok Modern Darussalam Gontor," *Jurnal Lingue: Bahasa, Budaya Dan Sastra* 4, no. 2 (2022).

⁴³ Hanifah Nur Azizah, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall" 1, no. 1 (2018).

terhadap fokus penelitian. Kerangka tersebut umumnya disajikan dalam bentuk diagram atau bagan. Penyusunannya bertujuan untuk membangun dasar pemikiran yang terarah serta mempermudah penjabaran masalah yang diteliti secara lebih jelas dan sistematis. Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini yaitu:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Hipotesis terdiri dari dua suku kata yaitu, hypo berarti “belum tentu benar” dan tesis berarti “kesimpulan”. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hipotesis merupakan sebuah kesimpulan atau hasil dari penelitian yang belum terbukti kebenarannya, dan akan dianggap benar apabila telah didukung oleh fakta atau temuan yang valid.⁴⁴

Untuk memastikan kebenaran sebuah hipotesis, diperlukan serangkaian langkah sistematis yang mencakup pengumpulan data, analisis yang mendalam, serta temuan yang diperoleh. Berdasarkan fokus penelitian yang dilakukan, maka hipotesis yang diajukan adalah:

1. Kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik sebelum penerapan permainan edukatif tebak gambar di kelas III Min 1 Soppeng berada kategori rendah.
2. Kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik sesudah penerapan permainan edukatif tebak gambar di kelas III Min 1 Soppeng berada kategori tinggi.
3. Penerapan permainan edukatif tebak gambar efektif untuk meningkatkan kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik kelas III Min 1 Soppeng.

⁴⁴ Muh. Fitra dan Luthfiah, *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus* (CV Jejak 2018).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan penelitian kuantitatif. Metode ini juga dapat diartikan sebagai metode yang berlandaskan pada filsafat positivisme, pendekatan ini digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁴⁵

Adapun desain penelitian yang digunakan yaitu penelitian *Pre-Eksprimental Design* dalam bentuk *One-Grup Pretest-Posstest Design*. *Pre-test* dan *post test* diberikan kepada peserta didik. Bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dalam penerapan permainan edukatif tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan menghafal *mufradat* bahasa Arab.

Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut.⁴⁶

E= O1 X O2

Keterangan:

E : Eksprimen Group

O1 : *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2020).

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*

X : Perlakuan (*Treatment*)

O2: *Post-test* (setelah diberikan perlakuan)

Adapun rancangan untuk perlakuan (*treatment*) dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut

Treatment merupakan suatu perlakuan yang diberikan kepada peserta didik. Adapun *treatment* yang dilakukan dalam penelitian ini dengan menerapkan permainan edukatif tebak gambar yang dieksperimentkan kepada peserta didik yang sudah diberikan pre-test. Peneliti akan memberikan perlakuan sebanyak 3 kali. Adapun *treatment* yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu:

a. Pertemuan Pertama

- 1) Guru memulai dengan memberi salam kepada peserta didik kemudian berdoa bersama sebelum pembelajaran dimulai
- 2) Sebelum pembelajaran dimulai, guru melakukan absen terlebih dahulu
- 3) Guru menjelaskan mekanisme penerapan permainan edukatif tebak gambar
- 4) Guru menyiapkan media yang akan digunakan selama proses pembelajaran bahasa Arab
- 5) Guru menjelaskan langkah-langkah dalam permainan edukatif tebak gambar
- 6) Sebelum permainan dimulai, guru akan menunjukkan gambar tentang أسماء الحيوانات seperti قِطُّ (Kucing), حَصَانٌ (Kuda), yang akan dibahas bersama-sama

- 7) Saat permainan dimulai, guru akan menunjukkan gambar sesuai dengan apa yang telah dibahas dan peserta didik wajib menjawab
- 8) Setiap peserta didik yang ingin menjawab, diperintahkan untuk mengangkat tangan
- 9) Setiap jawaban yang benar akan diberikan poin
- 10) Setelah permainan selesai guru akan melakukan evaluasi
- 11) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik
- 12) Guru mengakhiri pertemuan dengan doa dan salam

b. Pertemuan Kedua

- 1) Guru memberi salam dan berdoa bersama sebelum pembelajaran dimulai
- 2) Guru mengulas sebagian pembelajaran yang telah dipelajari
- 3) Guru menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran
- 4) Guru memberikan materi baru terkait *mufradat* dengan tema “الرَّيَاضَةُ” seperti السَّبَاحَةُ (berenang), كُرَةُ الطَّائِرَةِ (bola voli), كُرَةُ الْقَدَمِ (sepak bola)
- 5) Sebelum permainan dimulai, guru akan menunjukkan gambar yang akan dibahas secara bersama-sama
- 6) Saat permainan dimulai guru kembali menunjukkan gambar yang telah dibahas dan wajib bagi peserta didik menebak tanpa bantuan
- 7) Peserta didik yang ingin menjawab diperintahkan angkat tangan
- 8) Setiap jawaban yang benar akan diberi poin
- 9) Setelah permainan selesai guru akan melakukan evaluasi
- 10) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik
- 11) Guru mengakhiri dengan memberi salam dan doa bersama

c. Pertemuan Ketiga

- 1) Guru memulai dengan memberi salam kepada peserta didik kemudian berdoa bersama sebelum pembelajaran dimulai
- 2) Guru melakukan absen dan menanyakan kabar
- 3) Guru akan mengulas semua kosakata yang telah dipelajari sebelumnya
- 4) Setelah itu, guru akan membagikan soal *post-test*
- 5) Guru mengakhiri pertemuan dengan doa dan salam

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Soppeng, Kelurahan Manorang Salo, Kecamatan Marioriwawa, Kabupaten Soppeng, Provinsi Sulawesi Selatan.

2. Waktu Penelitian

Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini akan berlangsung sekitar satu bulan lebih, yang meliputi pengumpulan data, pengolahan data dan penyusunan hasil penelitian.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono, populasi adalah generalasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti

untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.⁴⁷ Jadi populasi adalah keseluruhan data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan, berdasarkan data yang akan diteliti. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, penulis menetapkan bahwa yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III Min 1 Soppeng dengan populasi sebanyak 30 orang.

Tabel 3.1 Data Populasi Peserta Didik Min 1 Soppeng

KELAS	L	P	JUMLAH
III A	17	8	25
III B	3	2	5

Sumber data: MIN 1 Soppeng 2025

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah yang dimiliki oleh populasi. Sampel merupakan perwakilan populasi yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti menentukan sampel menggunakan *Teknik Probability Sampling* dengan pendekatan *Cluster Random Sampling*.⁴⁸ Teknik ini merupakan cara mengambil sampel dengan acak dari kelas-kelas yang ada sebagai populasi. Teknik ini dipilih karena kelas yang dijadikan sampel merupakan kelompok peserta didik yang sudah terbentuk sebelumnya di sekolah, tanpa campur tangan peneliti. Proses pemilihan yaitu dilakukan melalui kertas undian. Berdasarkan dari hasil pengundian, kelas III A terpilih dengan cara acak untuk dijadikan sebagai sampel penelitian dengan jumlah 25 orang.

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi* (Bandung: Alfabeta, 2015).

⁴⁸ Syaiful, *Metode Penelitian Pendidikan* (Deepublish, 2024).

D. Teknik Pengumpulan dan Pengelolaan Data

Untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan maka diperlukan alat untuk memperolehnya yang dinamakan instrumen penelitian. Data yang dikumpulkan tersebut dapat melalui beberapa cara:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan pengamatan terhadap masalah atau fenomena yang ada di lokasi penelitian. Teknik ini diperlukan untuk mengamati dan melihat secara langsung fenomena yang ada di lapangan agar penulis dapat memperoleh data yang lebih jelas terkait permasalahan yang akan diteliti.⁴⁹ Dalam penelitian ini penulis melakukan observasi awal dengan pengamatan langsung terhadap lokasi penelitian meliputi keadaan guru bahasa Arab dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Tes

Seperangkat pertanyaan atau kegiatan yang menggunakan alat untuk menguji keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan, atau bakat seseorang.⁵⁰ Dengan demikian dalam penelitian ini tes dimaksudkan menggunakan permainan edukatif tebak gambar untuk mengetahui keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menghafal *mufradat*. Untuk mengetahui kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik, maka dilakukan sebuah pengujian yaitu sebagai berikut:

1. *Pre test*

Pre-test adalah test yang diberikan kepada peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran dengan permainan edukatif tebak gambar, setelah itu hasil dari pre-test tersebut digunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.

⁴⁹ Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik* (Bumi Aksara, 2022).

⁵⁰ Iyam Maryati, *Statistika Deskriptif Berbasis Literasi Statistis: Teori Dan Aplikasi Di Bidang Pendidikan* (Deepublish, 2025).

2. *Post test*

Post-test adalah test yang dilakukan oleh peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan permainan edukatif tebak gambar, kemudian hasil dari post-test tersebut digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan kemampuan peserta didik dalam menghafal kosakata bahasa Arab.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan proses pengumpulan dan peninjauan materi tertulis, catatan, arsip, rekaman, atau objek fisik lain yang relevan dengan subjek penelitian. Dokumen tertulis meliputi arsip, catatan harian, autobiografi, memoir, kumpulan surat pribadi, klipping, dan lainnya. Metode ini dianggap lebih mudah dibandingkan dengan metode lainnya karena sumber data tetap konsisten, sehingga jika terjadi kesalahan, sumber data tidak berubah. Dalam metode dokumentasi, objek yang diamati adalah benda mati, bukan makhluk hidup.⁵¹

E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional merupakan definisi yang didasarkan terhadap sifat-sifat yang dapat diamati.⁵² Konsep dapat di amati atau di observasi ini sangat penting karena dapat membuka kemungkinan bagi orang lain untuk melakukan hal yang sama. Definisi operasional dalam suatu penelitian memiliki kedudukan yang sangat penting, kerana dengan adanya definisi maka akan mempermudah penulis dan pembaca itu sendiri dalam menafsirkan atau memberi gambaran dan batasan tentang pembahasan dari masing-masing variabel penelitian.

⁵¹ Suryani, *Metode Penelitian Model Praktis Penelitian Kuntitatif dan Kualitatif* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015).

⁵² Qomariyatus Sholihah. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Universitas Brawijaya Press, 2020.

1. Penerapan permainan edukatif tebak gambar merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan penggunaan media gambar untuk menebak makna yang dilakukan di MIN 1 Soppeng. Kegiatan yang dilakukan melalui langkah-langkah pemberian gambar tentang hewan dan olahraga, penyampaian instruksi oleh guru, proses penebakan oleh peserta didik baik secara individu maupun kelompok, serta pemberian umpan balik.
2. Kemampuan menghafal *mufradat* didefinisikan sebagai kemampuan peserta didik dalam menerjemahkan, menulis, dan menggunakan kosakata bahasa Arab sesuai materi pembelajaran di MIN 1 Soppeng. Kemampuan ini di ukur melalui kegiatan membaca, mengulang, menirukan, serta menyebutkan kembali *mufradat* yang diberikan.

F. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam pengumpulan data, penelitian menggunakan tes sebagai instrument. Tes tersebut untuk menilai keefektifan penerapan permainan edukatif tebak gambar dalam meningkatkan kemampuan menghafal mufradat bahasa Arab peserta didik, dengan jenis tes dipilih adalah pilihan ganda dan essay. Adapun instrumen penelitian dikembangkan berdasarkan kisi-kisi instrumen sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Indikator	Kisi Kisi	Jenis Soal	Nomor Soal
Menerjemahkan <i>mufradat</i> yang telah dipelajari	Peserta didik mampu menerjemahkan <i>mufradat</i> dengan baik	Pilihan Ganda	1,2,3,4,5
Menulis <i>mufradat</i> dengan baik	Peserta didik mampu menulis <i>mufradat</i> dengan baik	Pilihan Ganda	6,7,8,9,10
Menggunakan <i>mufradat</i> dalam kalimat baik dan benar.	Peserta didik mampu menggunakan <i>mufradat</i> ke dalam bentuk kalimat dengan tepat	Pilihan Ganda	11,12,13,14,15

2. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan ukuran keefektifan atau kevalidan suatu instrumen. Instrumen ini dikatakan valid jika instrumen mempunyai nilai yang tinggi. Ada dua jenis validitas dalam penelitian yaitu validitas internal dan

validitas eksternal.⁵³ Untuk menghitung validitas digunakan rumus korelasi product moment sebagai berikut.⁵⁴

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dengan Y

$\sum XY$: Jumlah perkalian antara variabel X dan Y

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat nilai X

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat nilai Y

$(\sum X^2)$: Jumlah nilai X kemudian dikuadratkan

$(\sum Y^2)$: Jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan

Uji validitas instrument dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya instrument tersebut. Uji validitas diuji pada kelas III dengan jumlah 25 orang peserta didik. Untuk menyelesaikannya peneliti menggunakan software IBM SPSS Statistik versi 27, dengan kriteria pengujian jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Maka item instrument dikatakan valid, pada tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$. Pengujian validitas setiap butir menggunakan rumus korelasi product moment dengan bantuan IBM SPSS Statistik versi 27.

Adapun kriteria nilai koefesien korelasi yang digunakan sebagai patokan yaitu sebagai berikut

⁵³ Djaali, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Bumi Aksara, 2021).

⁵⁴ Indra Prasetya. *Metodologi Penelitian Pendekatan Teori dan Praktik*. Umsu Press, 2022.

Tabel 3.3 Kriteria Validitas Instrumen

Koefisien Realibilitas	Interpretasi
0,8-1,00	Sangat Tinggi
0,6-0,80	Tinggi
0,40-0,80	Cukup
0,20-0,60	Rendah
0,0-0,20	Sangat Rendah

Sumber Data: Purwanto Tahun 2012

Dari kriteria pengujian validitas instrument tes di atas, harus dikonsultasikan dengan harga r product moment pada table, dengan nilai $\alpha = 5\%$. Untuk jumlah responden 25 peserta didik diperoleh taraf signifikan r_{tabel} sebesar 0,396. Jika $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ maka item soal valid.

Table 3.4 Validitas Butir Instrumen

No.	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
1.	0,487	0,396	Valid
2.	0,565	0,396	Valid
3.	0,429	0,396	Valid
4.	0,565	0,396	Valid
5.	0,603	0,396	Valid
6.	0,452	0,396	Valid
7.	0,764	0,396	Valid
8.	0,450	0,396	Valid

9.	0,450	0,396	Valid
10.	-0,030	0,396	Tidak Valid
11.	0,611	0,396	Valid
12.	0,500	0,396	Valid
13.	0,255	0,396	Tidak Valid
14.	0,210	0,396	Tidak Valid
15.	-0,211	0,396	Tidak Valid

Sumber Data: Ouput IBM SPSS Statistic

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berarti konsistensi suatu instrumen pengukuran atau seberapa konsisten hasil pengukuran yang diperoleh.⁵⁵ Uji reliabilitas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan Teknik *Alpha Cronbach* dengan bantuan aplikasi SPSS dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{kit} = \left[\frac{K}{K-1} \right] \left[1 - \frac{S \Sigma_i^2}{S_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{kit} : Koefisien reliabilitas tes

k : Jumlah butir pertanyaan

$S \Sigma_i^2$: Jumlah varians butir

⁵⁵ Zulki Zulkifli Noor, *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif: Petunjuk Praktis Untuk Penyusunan Skripsi, Tesis, dan Disertasi : Tahun 2015* (Deepublish, 2020).

Adapun kriteria korelasi yang digunakan sebagai patokan pengujian realibilitas yaitu sebagai berikut

Tabel 3.5 Kriteria Realibilitas Instrumen

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
0,9 – 1,00	Reliabilitas sangat tinggi
0,7 – 0,90	Reliabilitas tinggi
0,40 – 0,70	Reliabilitas sedang
0,20 – 0,40	Reliabilitas rendah
0, 20	Reliabilitas sangat rendah

Sumber Data: Arikunto Tahun 2013

Setelah mengetahui hasil validitas instrumen, maka dilanjutkan dengan uji reliabilitas data menggunakan *software* SPSS dengan rumus *Alpha Cronbach* dengan kriteria suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel bila koefisien reliabilitas $r_{hitung} \leq 0,6$.

Tabel 3.6 Realibilitas Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.795	11

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian menggunakan rumus Cronbach's Alpha melalui bantuan software SPSS. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* $\geq 0,60$. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,795, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian bersifat reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan teknik atau cara untuk mengubah data menjadi informasi sehingga membentuk data yang punya karakter sehingga data yang dihasilkan lebih mudah dipahami dan diolah sehingga bisa digunakan untuk menemukan solusi dari masalah-masalah penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik, dimana peneliti akan menganalisis data-data yang terkumpul, mengolah data, dan mengambil kesimpulan dari data-data tersebut serta menggambarkan atau melaporkan apa yang terjadi di lokasi penelitian.

Teknik yang digunakan dalam menganalisis data hasil penelitian ini yaitu dengan cara:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan statistika yang mengulas metode pengumpulan data, merangkum, dan menyajikan data dengan tujuan mendapatkan informasi yang mudah dipahami. Dalam statistik deskriptif, informasi yang diperoleh yaitu pemusatan data (mean, median, modus), sebaran data (rentang, simpangan baku, simpangan rata rata, varians), serta ukuran letak (kuartil, diesel, dan persentil).⁵⁶

2. Analisis data statistik inferensial

⁵⁶ Muchson, "Statistik Deskriptif" (Bogor: Guepedia, 2017).

a. Uji Persyaratan Analisis

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dibuat untuk mengevaluasi sebaran data di sekelompok data atau variabel, apakah sebaran datanya mengikuti distribusi normal.⁵⁷ Tujuan dari uji normalitas yaitu untuk menilai apakah data di populasi yang menjadi dasarnya mengikuti distribusi normal atau tidak. Jika analisis yang digunakan adalah analisis metode parametrik, maka krusial untuk memastikan bahwa data memenuhi kondisi distribusi normal atau tidak.⁵⁸ Uji normalitas data dilihat melalui hasil *pretest* dan *posttest*.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama.⁵⁹ Uji homogenitas dikenakan pada data hasil *post-test* dari kelompok eksperimen. Taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha=0,05$. Uji homogenitas menggunakan SPSS dengan kriteria yang digunakan untuk mengambil kesimpulan apabila F hitung lebih besar dari F tabel maka memiliki varian yang homogen, akan tetapi apabila F hitung lebih besar dari F tabel, maka varian tidak homogen.

b. Uji Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan atau asumsi yang diajukan untuk menjelaskan suatu fenomena, yang kemudian perlu diuji kebenarannya melalui penelitian.⁶⁰

⁵⁷ Diah Wijayanti Sutha, *Biostatistika: Buku Ajar* (Media Nusa Creative (MNC Publishing), 2021).

⁵⁸ Nuryadi, *et al. Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, Sibuku Media, 2017.

⁵⁹ Fajar Susilowati, *Pengujian Statistik Dengan SPSS* (Penerbit Pustaka Rumah C1nta, 2022).

⁶⁰ Anisa Fitri *et al.*, *Dasar-Dasar Statistika Untuk Penelitian*, Yayasan Kita Menulis, 2023.

Hipotesis juga merupakan pernyataan sementara yang menggambarkan hubungan antara dua variabel yang terkait dengan suatu kasus tertentu. Hipotesis ini perlu diuji untuk mengetahui apakah dugaan tersebut benar atau tidak, serta bermanfaat bagi efektivitas dan efisiensi proses penelitian. Untuk menghitung tinggi rendahnya pengaruh antara variabel-variabel, digunakan nilai koefisien korelasi (r) yang kemudian ditafsirkan atau diinterpretasikan berdasarkan kriteria tertentu. Kemudian untuk menguji kebenaran hipotesis penelitian, dilakukan uji t dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

1) Distribusi Frekuensi

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

Keterangan:

P : Presentasi option yang dijawab responden

F : Frekuensi responden yang menjawab option

N : Jumlah Sampel

Menyimpulkan nilai rata rata Pre-test dan Post-test peserta didik

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

Keterangan:

$\bar{X}$: Rata-rata

$\sum xi$: Jumlah data

N : Banyak data

2) Menghitung standar deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{n}}$$

Keterangan:

SD : Standar Deviasi

 X_i : Data $\sum (X_i - \bar{X})^2$: Jumlah dari data dikurangi rata rata dan dikuadratkan

N : Banyak data

3) Nilai uji t

$$t = \frac{x - \mu_0}{SD / \sqrt{n}}$$

Keterangan

t : t_{hitung} $\bar{X}$: Nilai rata-rata pretest μ_0 : Nilai rata-rata posttest

S : Standar deviasi

n : Jumlah sampel

Dengan kaidah pengujian diatas, jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima, artinya adanya peningkatan yang signifikan antara kedua variabel. Begitupun sebaliknya jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, artinya tidak terdapat peningkatan yang signifikan antara kedua variabel tersebut.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Bagian ini memaparkan temuan penelitian yang diperoleh di lokasi penelitian. Pada tahap awal, peserta didik kelas eksperimen diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kelayakan dan konsistensinya dalam mengukur kemampuan peserta didik. Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam penelitian.

Selanjutnya, dalam analisis statistik deskriptif, data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen disajikan dalam bentuk nilai rata-rata (mean), nilai yang paling sering muncul (modus), standar deviasi, varians, serta nilai maksimum dan minimum. Penyajian data ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum mengenai kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Adapun uraian lebih lanjut mengenai hasil penelitian ini disajikan sebagai berikut.

1. Kemampuan menghafal *mufradat* sebelum penerapan permainan edukatif tebak gambar peserta didik kelas III MIN 1 Soppeng

Sebelum menerapkan permainan edukatif tebak gambar di kelas III maka peneliti terlebih dahulu memberikan lembar soal sebagai tes awal (*pre-test*)

terhadap kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik. Adapun hasil dari analisis *pre-test* yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil pre-test peserta didik

No.	Nama Peserta Didik	Nilai Pre-test (01)
1.	Andi Fai	45
2.	Andi Afrisal	18
3.	Abdillah	55
4.	Muhammad Rafli	27
5.	Muhammad Isra Jamal	36
6.	Angga Saputra	45
7.	Muhammad Fatur	55
8.	Achmad Adya Rafly	18
9.	Abi Sakiamar	27
10.	Muhammmad Fahmi	45
11.	Muhammad Fadlan	27
12.	Muhammad Faudzan	55
13.	Heruddin	45
14.	Andi Nugrah	55
15.	Muhammad Fadillah	27
16.	Fadhil Ramadhan	45
17.	Tengku Rafli	27
18.	Humairah Zahrani	55
19.	Shafiah Ramadhani	18

20.	Aqila Qirana Ramadhani	45
21.	Nafila ta Rafiah	27
22.	Sri Fathin Fahira	27
23.	Aira Nur Afifah	55
24.	Azzahra Adiba Khayyiva	27
25.	Fauziah Bilqis	18
TOTAL		924

Setelah mengetahui hasil dari nilai pre-test peserta didik, peneliti kemudian menganalisis nilai tersebut dengan menggunakan SPSS 27. Hasil analisis diperoleh Adalah sebagai berikut.

Table 4.2 Analisis Statistik Deskriptif Nilai *Pre-test*

Statistics		
PRETEST		
N	Valid	25
	Missing	0
Mean		36.96
Std. Error of Mean		2.761
Median		36.00
Mode		27
Std. Deviation		13.804
Minimum		18
Maximum		55

Berdasarkan hasil analisis deskriptif nilai *pre-test*, dapat diinterpretasikan bahwa kemampuan awal siswa masih belum optimal dan cenderung bervariasi. Nilai rata-rata sebesar 36,96 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai penguasaan materi yang diharapkan, sementara standar deviasi sebesar 13,804 serta

rentang nilai antara 18 hingga 55 mengindikasikan adanya perbedaan kemampuan yang cukup signifikan antar siswa. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa belum merata, sehingga diperlukan perlakuan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar, yang selanjutnya dapat dilihat melalui perbandingan dengan nilai *post-test*.

Tabel 4.3 Frekuensi dan Presentase Nilai *Pre-test* pada peserta didik

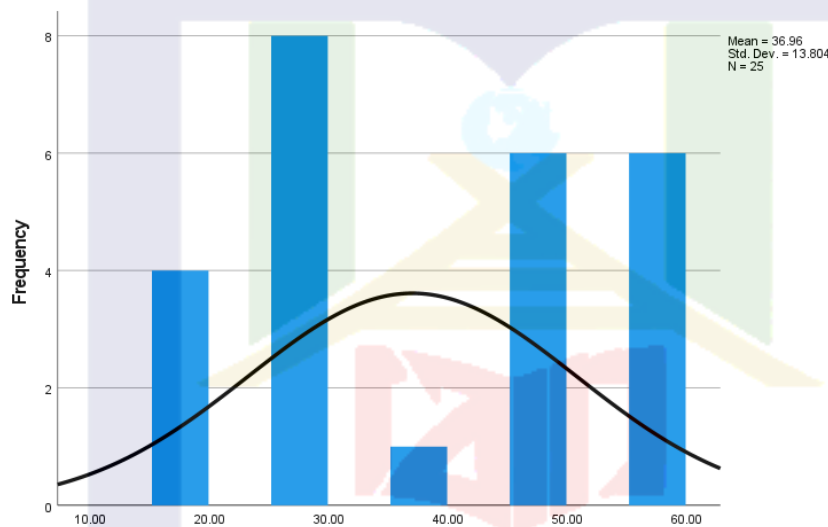
PRETEST					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	18	4	16.0	16.0	16.0
	27	8	32.0	32.0	48.0
	36	1	4.0	4.0	52.0
	45	6	24.0	24.0	76.0
	55	6	24.0	24.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Berdasarkan distribusi frekuensi nilai pre-test, diketahui bahwa nilai yang paling banyak diperoleh siswa adalah 27 dengan frekuensi 8 orang (32%). Selanjutnya, nilai 45 dan 55 masing-masing diperoleh oleh 6 orang siswa (24%), sedangkan nilai 18 diperoleh oleh 4 orang siswa (16%) dan nilai 36 hanya diperoleh oleh 1 orang siswa (4%). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori nilai rendah hingga sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan masih belum merata dan cenderung berada pada tingkat yang relatif rendah.

Table 4.4 Hasil Frekuensi dan Presentase Hasil *Pre-test*

No.	Nilai	Kategori Kemampuan	Frekuensi	Presentase
1.	75-100	Baik	0	0%
2.	60-74	Cukup	0	0%
3.	0-59	Kurang	25	100%
Jumlah			25	100%

Untuk lebih jelasnya hasil analisi distribusi frekuensi diatas dapat ditunjukkan pada gambar histogram berikut



Gambar 4.1 Histogram Pre-test

Berdasarkan histogram nilai pre-test, terlihat bahwa distribusi nilai siswa masih menyebar dan belum merata. Sebagian besar nilai terkonsentrasi pada rentang 20–30 serta 45–60, sementara hanya sedikit siswa yang berada di nilai tengah. Bentuk histogram yang tidak simetris menunjukkan bahwa data belum berdistribusi normal secara sempurna. Selain itu, nilai rata-rata sebesar 36,96 memperkuat bahwa

kemampuan awal siswa masih berada pada kategori rendah hingga sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan masih bervariasi dan belum optimal.

Setelah mengetahui hasil pre-test tersebut, langkah selanjutnya adalah memberikan perlakuan (*treatment*) kepada peserta didik. Perlakuan diberikan sebanyak tiga kali pertemuan dengan menggunakan permainan edukatif tebak gambar. Setelah pemberian perlakuan, peneliti kemudian melaksanakan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui apakah penerapan permainan edukatif tebak gambar tersebut dapat meningkatkan kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik.

2. Kemampuan menghafal *mufradat* setelah penerapan permainan edukatif tebak gambar peserta didik kelas III MIN 1 Soppeng

Setelah melakukan *treatment* atau perlakuan, maka selanjutnya peneliti memberikan *post-test* untuk mengetahui kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik. Adapun hasil analisisnya yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.5 Hasil *post-test* peserta didik

No.	Nama Peserta Didik	Nilai Post-test (01)
1.	Andi Fai	64
2.	Andi Afrisal	82
3.	Abdillah	45
4.	Muhammad Rafli	73
5.	Muhammad Isra Jamal	45
6.	Angga Saputra	82

7.	Muhammad Fatur	55
8.	Achmad Adya Rafly	82
9.	Abi Sakiamar	67
10.	Muhammmad Fahmi	82
11.	Muhammad Fadlan	73
12.	Muhammad Faudzan	55
13.	Heruddin	73
14.	Andi Nugrah	73
15.	Muhammad Fadillah	82
16.	Fadhil Ramadhan	82
17.	Tengku Rafli	67
18.	Humairah Zahrani	67
19.	Shafiah Ramadhani	73
20.	Aqila Qirana Ramadhani	82
21.	Nafila ta Rafiah	82
22.	Sri Fathin Fahira	73
23.	Aira Nur Afifah	67
24.	Azzahra Adiba Khayyiva	73
25.	Fauziah Bilqis	82
TOTAL		1781

Setelah mengetahui hasil nilai post-test peserta didik, peneliti kemudian menganalisis nilai tersebut menggunakan SPSS 27. Adapun hasil analisisnya yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.6 Analisis Statistik Deskriptif Nilai *Post-test*

Statistics		
POSTTEST		
N	Valid	25
	Missing	0
Mean		71.24
Std. Error of Mean		2.270
Median		73.00
Mode		82
Std. Deviation		11.352
Variance		128.857
Range		37
Minimum		45
Maximum		82
Sum		1781

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif nilai *post-test*, diketahui bahwa jumlah data yang dianalisis sebanyak 25 siswa tanpa data yang hilang. Nilai rata-rata (mean) yang diperoleh sebesar 71,24, dengan nilai tengah (median) sebesar 73,00 dan nilai yang paling sering muncul (modus) adalah 82. Standar deviasi sebesar 11,352 menunjukkan adanya variasi nilai siswa yang cukup beragam. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 45, sedangkan nilai tertinggi adalah 82. Secara umum, hasil *post-test* menunjukkan bahwa kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan berada pada kategori tinggi dengan penyebaran nilai yang bervariasi.

Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan pada analisis distribusi frekuensi nilai *post-test* yang disajikan dalam bentuk tabel. Adapun penyajiannya yaitu sebagai berikut

Tabel 4.7 Frekuensi dan Presentasi Nilai *Post-test*

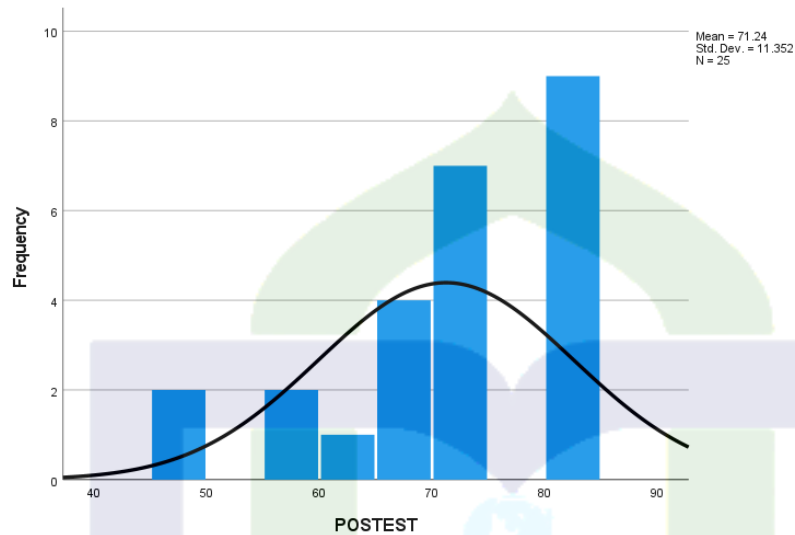
Nilai Posttest					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	45	2	8.0	8.0	8.0
	55	2	8.0	8.0	16.0
	64	1	4.0	4.0	20.0
	67	4	16.0	16.0	36.0
	73	7	28.0	28.0	64.0
	82	9	36.0	36.0	100.0
Total		25	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil nilai post-test yang diperoleh peserta didik setelah diberikan perlakuan, peneliti kemudian mengelompokkan skor hasil *post-test* tersebut ke dalam beberapa kategori, yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Pengelompokan ini bertujuan untuk mengetahui jumlah peserta didik pada setiap kategori. Hasil pengelompokan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 4.8 Hasil Frekuensi dan Presentase Hasil Post-test

No.	Nilai	Kategori Kemampuan	Frekuensi	Persentase
1.	0-59	Kurang Baik	4	16%
2.	60-74	Cukup	12	48%
3.	75-100	Baik	9	36%
Jumlah			25	100%

Adapun histogram dari tabel frekuensi dan presentase hasil post test di atas yaitu sebagai berikut



Gambar 4.2 Histogram *Post-test*

Tabel 4.9 Kategori Penilaian *Pre-test* dan *Post-test*

Interval Nilai	Kategori
86 - 100	Sangat tinggi
71-85	Tinggi
56-70	Sedang
41-55	Rendah
0-40	Sangat rendah

Berdasarkan tabel kategori penilaian tersebut, rata rata *pre-test* sebesar 36,96 berada pada kategori sangat rendah dan setelah penerapan permainan edukatif tebak gambar rata ratanya menjadi 71,24 yang termasuk dalam kategori tinggi.

3. Peningkatan Kemampuan Menghafal Mufradat Peserta Didik Kelas III MIN 1 Soppeng

Table 4.10 Analisis Deskriptif *Pre-test* dan *Post-test*

Statistics			
		Pretest	Posttest
N	Valid	25	25
	Missing	0	0
Mean		36.96	71.24
Std. Error of Mean		2.761	2.270
Median		36.00	73.00
Mode		27	82
Std. Deviation		13.804	11.352
Variance		190.540	128.857
Range		37	37
Minimum		18	45
Maximum		55	82
Sum		924	1781

Berdasarkan Tabel 4.10 jumlah siswa yang mengikuti *pre-test* dan *post-test* adalah 25 orang tanpa data yang hilang. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 36,96 pada *pre-test* menjadi 71,24 pada *post-test*, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Nilai tengah (median) juga meningkat dari 36,00 menjadi 73,00. Selain itu, nilai terendah naik dari 18 menjadi 45 dan nilai tertinggi dari 55 menjadi 82. Standar deviasi yang menurun

dari 13,804 menjadi 11,352 menunjukkan bahwa nilai siswa menjadi lebih merata. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik kelas III MIN 1 Soppeng setelah dilakukan pembelajaran.

B. Pengujian Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas Data

Sebelum melakukan analisis data untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penerapan permainan edukatif tebak gambar dalam meningkatkan kemampuan menghafal *mufradat* kelas III di MIN 1 Soppeng, peneliti terlebih dahulu melakukan uji normalitas. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari setiap variabel berdistribusi normal atau tidak. Adapun kriteria yang digunakan adalah jika nilai signifikansi (sig.) lebih dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi (sig.) kurang dari 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.11 Uji Normalitas *Pre-test* dan *Post-test*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
			Unstandardized Residual
N			25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		.0000000
	Std. Deviation		10.12732652
Most Extreme Differences	Absolute		.116
	Positive		.087
	Negative		-.116
Test Statistic			.116
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c			.200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.		.511
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.498
		Upper Bound	.524

Berdasarkan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, diperoleh nilai Asymp. Sig. sebesar 0,200 ($> 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji ini digunakan bertujuan untuk mengetahui apakah data *pre-test* dan *post-test* tersebut homogen atau tidak. Adapun hasil uji homogenitas *pre-test* dan *post-test* yaitu sebagai berikut

Tabel 4.12 Uji Homogenitas *Pre-test* dan *Post-test*

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI	Based on Mean	4.670	1	48	.036
	Based on Median	4.960	1	48	.031
	Based on Median and with adjusted df	4.960	1	42.649	.031
	Based on trimmed mean	4.962	1	48	.031

Berdasarkan hasil uji homogenitas, diperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,05 sehingga data dinyatakan tidak homogen. Namun demikian, karena penelitian ini menggunakan sampel yang sama pada *pre-test* dan *post-test*, maka uji homogenitas bukan menjadi syarat utama. Oleh karena itu, analisis tetap dapat dilanjutkan menggunakan uji Paired Sample T-Test.

C. Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukan pengolahan data melalui uji normalitas dan homogenitas, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample T-Test*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji ini menggunakan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,05. Apabila nilai

signifikansi (Sig. 2-tailed) kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) lebih dari 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Adapun hasil uji hipotesis data kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik kelas III MIN 1 Soppeng , sebelum dan sesudah penerapan permainan edukatif tebak gambar.

Tabel 4.13 Uji Hipotesis Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	36.96	25	13.804	2.761
	POSTTEST	71.24	25	11.352	2.270

Sumber Data: Output IBM SPSS Statistic

Berdasarkan hasil uji *Paired Samples Statistics*, diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) *pre-test* sebesar 36,96 dengan jumlah responden 25 siswa, sedangkan nilai rata-rata *post-test* sebesar 71,24 dengan jumlah responden yang sama. Standar deviasi pada *pre-test* sebesar 13,804 dan pada *post-test* sebesar 11,352. Hasil ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa setelah diberikan perlakuan, serta penyebaran nilai pada *post-test* cenderung lebih kecil dibandingkan *pre-test*, yang berarti nilai siswa menjadi lebih merata.

Tabel 4.14 Uji Hipotesis Paired Samples Correlations

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTTEST	25	-.452	.023

Sumber Data: Output IBM SPSS Statistic

Berdasarkan hasil uji *Paired Samples Correlations*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,023 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 4.15 Uji Hipotesis Paired Samples Statistics T-Test

Paired Samples Test								
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-34.280	21.470	4.294	-43.142 -25.418	-7.983	24	<,001

Sumber Data: Output IBM SPSS Statistics

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-Test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian, penerapan permainan edukatif tebak gambar berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik kelas III MIN 1 Soppeng.

Peningkatan kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik terjadi karena penerapan permainan edukatif tebak gambar mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Penggunaan gambar dalam pembelajaran membantu peserta didik lebih mudah mengenali dan mengingat kosakata bahasa Arab karena peserta didik dapat menghubungkan antara gambar dengan *mufradat* yang dipelajari. Selain itu, kegiatan permainan membuat peserta didik lebih antusias dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Dan setelah diberikan perlakuan berupa penerapan permainan edukatif tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik kelas III MIN 1 Soppeng, perlu dilakukan pengukuran untuk mengetahui sejauh mana

peningkatan kemampuan tersebut. Oleh karena itu, digunakan uji efektivitas dengan Normalized Gain (N-Gain) untuk mengetahui tingkat efektivitas penerapan permainan edukatif tebak gambar dalam meningkatkan kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik.

Tabel 4.16 Uji N-Gain Skor dan Persen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NgainScore	25	-.22	.78	.5013	.27980
NgainPersen	25	-22.22	78.05	50.1307	27.97964
Valid N (listwise)	25				

Sumber Data: Output IBM SPSS Statistics

Berdasarkan hasil uji N-Gain, diperoleh nilai rata-rata (mean) dalam score sebesar 0,5013 sedangkan nilai rata rata dalam persen diperoleh 50.1307.

Tabel 4.17 Pengkategorian N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Adapun table pembagian N-gain dalam bentuk persen (%) sebagai berikut

Table 4.18 Kategori N-Gain Persen

Persentase (100%)	Kategori
1-39	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
76-100	Efektif

Berdasarkan hasil uji N-Gain, diperoleh nilai rata-rata (mean) dalam score sebesar 0,5013 sedangkan nilai rata rata dalam persen diperoleh 50.1307. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik setelah penerapan permainan edukatif tebak gambar.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Kemampuan Menghafal *Mufradat* Sebelum Penerapan Permainan Edukatif Tebak Gambar Peserta Didik Kelas III MIN 1 Soppeng

Berdasarkan hasil analisis nilai *pre-test*, diketahui bahwa kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik kelas III MIN 1 Soppeng sebelum penerapan permainan edukatif tebak gambar masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang masih berada pada kategori rendah serta adanya variasi nilai antar peserta didik. Nilai minimum yang rendah menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik yang belum mampu menguasai *mufradat* dengan baik, sedangkan nilai maksimum yang belum tinggi menunjukkan bahwa kemampuan siswa secara umum masih terbatas.

Kondisi tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya cenderung kurang menarik, sehingga membuat peserta didik kurang termotivasi dalam menghafal *mufradat*. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang variatif juga menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton. Faktor lainnya adalah perbedaan kemampuan individu peserta didik serta tingkat konsentrasi dan minat belajar yang berbeda-beda. Dengan demikian, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik.

Hal tersebut dapat dilihat pada beberapa peserta didik sebagai berikut

- a) Fadhil Ramadhan yang memperoleh nilai 45 pada *pre-test* dan termasuk dalam kategori rendah. Dapat dilihat pada jawaban soal nomor 5 (gambar) yang seharusnya menjawab كُرَةُ الْقَدَمِ tetapi jawaban yang dipilih كُرَةُ السَّلَّةِ. Kesalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran sebelumnya kurang dalam memberikan contoh
 - b) Muhammad Fadlan yang memperoleh nilai 27 pada *pre-test* dan termasuk kategori rendah. Dapat dilihat pada jawaban soal nomor 8 (yang tepat) yang seharusnya menjawab قَطُّ tetapi jawaban yang dipilih قَيٌّْ. Kesalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran sebelumnya kurang menekankan dalam penulisan yang tepat
 - c) Aqila Qirana Ramadhani memperoleh nilai sebesar 45 pada *pre-test* dan termasuk dalam kategori rendah, yang dapat dilihat pada soal nomor 12 (penggunaan kalimat yang tepat) yang seharusnya memilih jawaban أَنَا أُحِبُّ (penggunaan kalimat yang tepat) yang seharusnya memilih jawaban كُرَةُ الرِّيْشَةِ tetapi jawaban yang dipilih كُرَةُ الرِّيْشَةِ يَكْتُبُ. Kesalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran sebelumnya kurang dalam melibatkan peserta didik dalam menyusun dan menerjemahkan kalimat
2. Kemampuan Menghafal *Mufradat* Setelah Penerapan Permainan Edukatif Tebak Gambar Peserta Didik Kelas III MIN 1 Soppeng

Berdasarkan hasil analisis nilai *post-test*, diketahui bahwa kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik kelas III MIN 1 Soppeng setelah penerapan permainan edukatif tebak gambar mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang meningkat dibandingkan sebelum perlakuan, serta

nilai minimum dan maksimum yang juga mengalami kenaikan. Selain itu, penyebaran nilai yang lebih merata menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mengalami peningkatan kemampuan dalam menghafal *mufradat*.

Penerapan permainan edukatif tebak gambar terbukti mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga mempermudah mereka dalam memahami dan mengingat *mufradat*. Media yang digunakan dalam permainan membantu peserta didik mengaitkan kata dengan gambar, sehingga proses menghafal menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan edukatif tebak gambar memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik.

Adapun hasil analisis peserta didik setelah diberikan perlakuan yaitu sebagai berikut:

- a) Fadhil Ramadhan yang sebelumnya memperoleh nilai 45 meningkat menjadi 82 setelah pemberian perlakuan. Soal yang sebelumnya dijawab dengan salah pada *pre-test* telah dijawab benar pada *post-test*. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dalam memahami atau mengingat *mufradat* dengan baik
- b) Muhammad Fadlan yang sebelumnya memperoleh nilai 27 meningkat menjadi 73 setelah pemberian perlakuan. Soal yang sebelumnya dijawab salah pada *pre-test* telah dijawab benar pada *post-test*. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan dalam pembelajaran khususnya dalam penulisan

- c) Aqila Qirana Afifah yang memperoleh nilai 45 meningkat menjadi 82 setelah pemberian perlakuan. Soal yang sebelumnya dijawab dengan kurang tepat telah dijawab benar pada *post-test*. Perubahan tersebut menunjukkan adanya peningkatan dalam pembelajaran khususnya dalam menyusun dan menerjemahkan kalimat.

Secara keseluruhan, peningkatan kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik setelah penerapan permainan edukatif tebak gambar tidak hanya terlihat dari kenaikan nilai, tetapi juga dari perubahan kemampuan dalam memahami dan mengingat kosakata Arab secara lebih baik. Peserta didik yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam menjawab soal pada saat *pre-test*, setelah diberikan perlakuan menunjukkan kemampuan yang lebih baik pada saat *post-test*, baik dalam mengingat, memahami, maupun menerapkan *mufradat*. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif karena didukung oleh media yang menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan permainan edukatif tebak gambar memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik kelas III MIN 1 Soppeng.

Selain itu, penggunaan permainan edukatif tebak gambar juga membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam proses menghafal *mufradat*. Interaksi aktif yang terjadi selama pembelajaran membuat peserta didik lebih mudah mengasosiasikan gambar dengan kosakata Arab yang dipelajari, sehingga daya ingat mereka menjadi lebih kuat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa

metode ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga memberikan peningkatan secara kualitatif dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

3. Perbedaan Kemampuan Menghafal *Mufradat* Peserta Didik Kelas III MIN 1

Soppeng Sebelum Dan Sesudah Penerapan Permainan Edukatif Tebak Gambar

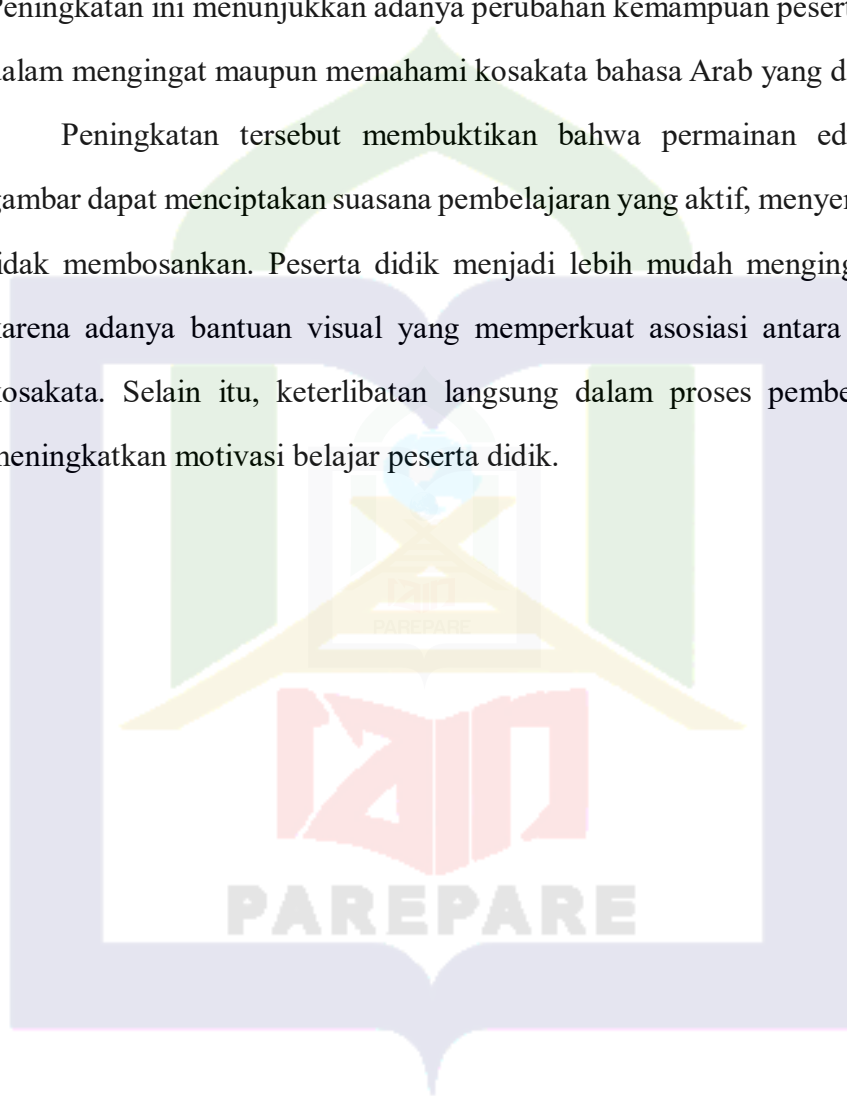
Pengajaran bahasa Arab merupakan proses pembelajaran yang menitikberatkan pada penguasaan kosakata (*mufradat*) sebagai dasar dalam memahami dan mengembangkan keterampilan berbahasa Arab. Penguasaan *mufradat* yang baik akan membantu peserta didik dalam memahami makna teks, menyusun kalimat sederhana, serta meningkatkan kemampuan berbahasa secara umum. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang tepat dan menarik agar proses penguasaan *mufradat* dapat berlangsung secara optimal. Salah satu metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan edukatif tebak gambar.

Permainan edukatif tebak gambar merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang menggabungkan unsur visual dan aktivitas bermain dalam proses menghafal *mufradat*. Melalui media gambar, peserta didik diajak untuk menebak dan menghubungkan gambar dengan kosakata bahasa Arab yang sesuai. Metode ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta membantu meningkatkan daya ingat dan pemahaman terhadap *mufradat*. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga lebih interaktif dan bermakna bagi peserta didik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan edukatif tebak gambar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan

kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik kelas III MIN 1 Soppeng. Berdasarkan hasil analisis data, terdapat peningkatan nilai rata-rata dari *pre-test* ke *post-test* setelah diberikan perlakuan menggunakan permainan tersebut. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan kemampuan peserta didik, baik dalam mengingat maupun memahami kosakata bahasa Arab yang dipelajari.

Peningkatan tersebut membuktikan bahwa permainan edukatif tebak gambar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Peserta didik menjadi lebih mudah mengingat *mufradat* karena adanya bantuan visual yang memperkuat asosiasi antara gambar dan kosakata. Selain itu, keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran juga meningkatkan motivasi belajar peserta didik.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka dikemukakan kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik sebelum penerapan permainan edukatif tebak gambar tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh hasil *pre-test* dengan nilai mean sebesar 36.96 dan standar deviasi sebesar 13,804.
2. Setelah penerapan permainan edukatif tebak gambar, terjadi perubahan yang signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil post test dengan nilai mean 71.24 dan standar deviasi sebesar 11,352.
3. Berdasarkan hasil uji N-Gain Persen sebesar 50,13%, penerapan permainan edukatif tebak gambar termasuk dalam kategori kurang efektif. Namun penerapan permainan edukatif tebak gambar berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik kelas III Min 1 Soppeng. Hal tersebut dapat dilihat melalui nilai rata-rata *pre-test* 36.96 dan nilai rata-rata *post-test* 71.24 dengan peningkatan sebesar 35,58 poin. Uji T-test menghasilkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001 yang berarti $\text{sig} < 0,05$.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, penulis dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam meningkatkan kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik, diharapkan pendidik dapat

menggunakan berbagai metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif, seperti permainan edukatif tebak gambar. Penggunaan metode yang tepat dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, membantu memperkuat daya ingat kosakata, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna.

2. Penerapan permainan edukatif tebak gambar dalam pembelajaran bahasa Arab terbukti dapat meningkatkan kemampuan menghafal *mufradat* peserta didik. Oleh karena itu, metode ini disarankan menjadi salah satu alternatif dalam proses pembelajaran bahasa Arab, terutama untuk membantu meningkatkan daya ingat kosakata, partisipasi aktif, serta keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar.
3. Mengingat penerapan permainan edukatif tebak gambar dalam meningkatkan kemampuan menghafal *mufradat* bahasa Arab, maka diharapkan penggunaannya dapat dilakukan secara konsisten dan berkelanjutan. Hal ini penting untuk menjaga keterlibatan aktif peserta didik, memperkuat daya ingat kosakata, serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih optimal dalam jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim.

Arifai, Ahmad. "Optimalisasi Penerapan Kurikulum 2013". *Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 2, no. 3 (2017).

Astuti, Yuli. *Cara Mudah Asah Otak Anak*. Yogyakarta: FlashBook, 2016.

Asyrofi, Syamsuddin. *Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab* (Nusamedia, 2021).

Azizah, Hanifah Nur. "Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall". *Al- Suniyat: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra dan Budaya Adab*, 2018.

Bahroyni, Shodiqul, *et al.*, "Implementasi Media Tebak Gambar Dalam Materi Mufrodat Siswa Kelas V MI Fatkhul Ulum Joso Turi Panenekan Magetan." *Al-Fatih: Jurnal Studi Islam* 9, no. 2 (2021).

Budianti, Yusnaili, *et al.*, "Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Di Ra Al Musthafawiyah Kecamatan Medan Tembung." *Jurnal Raudhah*, 8 no.1 (2020).

Cahyani, Amelia Putri, *et al.*, "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar." *Judikdas: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 2, no. 3 (2023).

Departemen Pendidikan Agama RI. "*Al-Qur'an dan Terjemahannya*." (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2015).

Djaali. *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Bumi Aksara, 2021).

Fadillah, M. *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini* (Prenada Media 2019).

Fathoni. "Pembelajaran dan Sistem Pengajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah: Inovasi Atau Tantangan," *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 8, no.2 (2021).

Fatimah Nurul, *et al.*, "Implementasi Media Kartu Kata Bergambar Dalam Peningkatan Kemampuan Kosakata Siswa Di Kelas 1 Mi Al Ikhsan." *At Ta'lim: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 4 no.1 (2025).

Febrianti Helen, *et al.*, "Penerapan Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Binary: Jurnal Teknologi Informasi Dan Edukasi* 1, no. 1 (2024).

- Fikri, *et al.* *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2023.
- Fitra, Muh dan Luthfiyah. 2018. *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. CV Jejak.
- Fitri, Anisa, *et al.* 2023. *Dasar-Dasar Statistika Untuk Penelitian*. Yayasan Kita Menulis.
- Fitriani, Ismatul Hidayah dan Annafik Fuad Ilmi. "Implementasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Mufrodlat) Di Pondok Modern Darussalam Gontor." *Jurnal Lingue: Bahasa, Budaya Dan Sastra* 4, no. 2 (2022).
- Gemilang, Damar dan Listiana Hastuti. "Teaching Media in the Teaching of Arabic Language/ Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *ATHLA: Journal of Arabic Teaching Linguistic And Literature* 1, no.1 (2020).
- Gunawan, Imam. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori Dan Praktik* (Bumi Aksara, 2022).
- Gunawan, Samuel Matthew dan Marcello Jovan Christopher Kalbuadi. *Programmer Tanpa Coding*. SCU Knowledge Media, 2022.
- Herdah, *Kolaborasi dan Elaborasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press (2020).
- Komala, Desi. *Best Practice Hasil Penelitian Kasus Di Sekolah* (Guepedia: 2020).
- Lestari, Linda, *et al.*, "Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas SD Negeri 05 Mendo Barat." *Inventa* 5, no. 2 (2021).
- Mandar Yasri dan Sihono. "Implementasi Teori Konstruktivisme Dalam Pai: Kajian Teori Jean Piaget Dan Jerome Bruner." *Raudhah: Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 10, no.1 (2025).
- Maryati, Iyam. *Statistika Deskriptif Berbasis Literasi Statistis: Teori Dan Aplikasi Di Bidang Pendidikan* (Deepublish, 2025).
- Muchson, *Statistik Deskriptif*. Bogor: Spasi Media, 2017.
- Mustafa Bisri dan Abdul Hamid, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN Maliki Press, 2016.
- Nasaruddin, *et al.* 2023. *Transformasi Pembelajaran Bahasa Arab*
- Nasrullah dan Syifaul Adimah. "Pengaruh Permainan Tebak Gambar Untuk Pada Anak Usia Dini," *Jambura Elementary Education Journal* 5, no.1 (2024).

- Natsir, Tri Ayu Lestari. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. Sanabil*, 2022.
- Noor, Zulkifli kifli. *Metodologi penelitian kualitatif dan kuantitatif: Petunjuk praktis untuk penyusunan skripsi, tesis dan disertasi: Tahun 2015* (Deepublish, 2020).
- Nuryadi, *et al.* 2017. *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Sibuku Media.
- Pahrul, Yolanda, dan Rizki Amalia. “Metode Bermain Dalam Lingkaran Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020).
- Praselia, Indra. *Metodologi Penelitian Pendekatan Teori dan Praktik*. Umsu Press, 2022.
- Qomariyatus Sholihah. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Universitas Brawijaya Press, 2020.
- Rahmawati, Suci, *et al.*, “Media Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Jurnal Al-Naqdu Kajian Keislaman* 3, no. 2 (2022).
- Ramli, Kaharuddin. *Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif: Melalui Metode Ta’sisiyah*, Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press (2019).
- Robbaniyah, Qiyadah. *Strategi & Metode Pembelajaran PAI*. Zahir Publishing, 2023.
- Romadhoni, Laili Alfi, *et al.*, “Gaya Mengajar Bahasa Arab Yang Adaptif Di Sekolah Dasar: Studi Kasus Di SD IT Bait Adzkia.” *An Najah: Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Keagamaan* 4, no.4 (2025).
- Saputra, Angga. “Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini.” *Pelangi: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2019): 102–13.
- Shafa, *et al.* *Implementasi Karakter Panca Jiwa Santri dengan Menggunakan Targhib Wa Tarhib*. Penerbit Adab: CV Adanu Abimata, 2023.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- Suryani. *Metodologi Penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Sutha, Diah Wijayanti. *Biostatistika: Buku Ajar* (Media Nusa Creative (MNC Publishing), 2021).
- Switri, Endang. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab Di PTU*, (Jawa Timur:

Penerbit Qiara Media, 2022).

Tarigan, Yemima Heginta *et al.* “Pentingnya Keterampilan Berbahasa Indonesia Pada Kegiatan Pembelajaran Sekolah Dasar.” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 5 (2023).

Telaumbanua, Eben Haezarni. *Pengembangan Model WICDIE dalam Pembelajaran Paduan Suara*. Jakarta: 2022.

Unsi, Baiq Tuhfatul. “Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Melalui Penerapan Metode Drill.” *Muróbbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4 no.1(2020).

Usmiati, Sri Retna, *et al.*, “Penerapan Metode Pembelajaran Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Analitis Siswa Kelas Iv Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025).

Yusfian dan Arifin. “Efektivitas Permainan Bisik Berantai Untuk Meningkatkan Kemampuan Istima’ dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Smp Malang.” *Jurnal Dedikasi Pendidikan* 9, no. 2 (2025).

Zega, Refni Fajar Wati. “Manfaat Penggunaan Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.” *Preschool: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2023).



Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Status Pendidikan : MIN 1 Soppeng
 Kelas/Semester : III /Genap
 Mata Pelajaran : Bahasa Arab
 Alokasi Waktu :

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin tanggung jawab, peduli(toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

1. Memahami fungsi sosial dan unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna dari teks sangat sederhana terkait tema : الرِّيَاضَةُ وَ الْحَيَوَانَاتِ yang melibatkan tindak

tutor memberi dan meminta informasi jenis makanan yang ada di kantin secara lisan.

2. Menganalisis kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sangat sederhana terkait tema: dengan memperhatikan struktur muftada khabar, muftada muqaddam wa muakhir.
3. Menyajikan hasil analisis bunyi dan kata dari teks sangat sederhana terkait tema : الرِّيَاضَةُ وَ الْحَيَوَانَات

C. Tujuan Pembelajaran

1. Memahami kosa kata baru terkait tema
2. Melatih pengucapan mufradat atau kosa kata yang benar dan tepat
3. Menghafal kosa kata
4. Mampu menggunakan kosa kata tersebut dalam konteks sederhana secara lisan maupun tulisan

D. Materi Pembelajaran

1. Hewan الْحَيَوَانَات
2. Olahraga الرِّيَاضَةُ

E. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Media : Laptop
2. Alat : Spidol
3. Sumber belajar : Buku

F. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan
1.	<p>Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memulai dengan memberi salam kemudian berdoa Bersama ▪ Guru melakukan absen sebelum pembelajaran dimulai ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
	<p>Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menjelaskan mekanisme penerapan permainan edukatif ▪ Guru menyiapkan media yang akan digunakan selama proses pembelajaran ▪ Guru menjelaskan langkah-langkah permainan edukatif tebak gambar ▪ Sebelum permainan dimulai, guru menunjukkan gambar terkait الحيوانات yang akan dibahas bersama-sama ▪ Saat permainan dimulai, guru akan menampilkan gambar yang telah dibahas bersama kepada peserta didik dan peserta didik wajib menjawab ▪ Peserta didik yang ingin menjawab wajib angkat tangan ▪ Jawaban yang benar akan diberi poin
	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah permainan selesai guru melakukan evaluasi ▪ Guru menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan motivasi kepada peserta didik ▪ Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam |
|--|--|

Lampiran 2 Materi Pembelajaran



الدَّرْسُ الثَّانِي أَسْمَاءُ الْحَيَوَانَاتِ

هَيَّا نُلَاحِظْ!



Figure 3 : Gambar tentang Binatang di sekitar Rumah

هَيَّا نُكْرِرْ !



Bacalah secara berulang-ulang !



Buku Siswa Bahasa Arab XI Semester II 2018

طَيْرٌ



Buku Siswa Bahasa Arab XI Semester II 2018

دَجَاجَةٌ



Buku Siswa Bahasa Arab XI Semester II 2018

نَمْلَةٌ



Buku Siswa Bahasa Arab XI Semester II 2018

إِوزَةٌ



Buku Siswa Bahasa Arab XI Semester II 2018

مَاعِزٌ



Buku Siswa Bahasa Arab XI Semester II 2018

سَمَكَةٌ



Buku Siswa Bahasa Arab XI Semester II 2018

قِطٌّ



Buku Siswa Bahasa Arab XI Semester II 2018

بَعُوضَةٌ



Buku Siswa Bahasa Arab XI Semester II 2018

فَأْرَةٌ



Buku Siswa Bahasa Arab XI Semester II 2018

أَرْنبٌ



http://www.tongshu.com

بَطَّةٌ



Buku Siswa Bahasa Arab XI Semester II 2018

فَرَّاشَةٌ

الدَّرْسُ الرَّابِعُ الرِّيَاضَةُ

هَيَّا نَلَاظِ!



Figure 7 : Gambar Aktivitas Siswa berolahraga

هَبَا نُكْرِر !


<https://volleyball.f.blogspot.com>

كُرَةُ الطَّائِرَةِ


<https://d.pikbest.co>

كُرَةُ السَّلَةِ


<http://bolaindo.com>

كُرَةُ الْقَدَمِ


<https://firta.id/>

السِّبَاحَةُ


<https://www.pnegg.com>

كُرَةُ الطَّاوِلَةِ


<https://bobo.gnt.id>

كُرَةُ الرِّثْمَةِ


<https://www.soccerpedia.i>

مَلْعَبُ


<https://in.lewajk.com>

مَيْدَانُ


<https://d.pikbest>

يَلْعَبُ

PAREPARE

Lampiran 3 Instrumen Sebelum Diujicobakan

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No.8 Soreang 911331 Telepon (0421) 21307
	INSTRUMEN PENELITIAN

NAMA MAHASISWA : SRI RAHMADANI
NIM : 2220203888204007
FAKULTAS : TARBIYAH
PRODI : PENDIDIKAN BAHASA ARAB
JUDUL : PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF
TEBAK GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGHAFAL MUFRADAT
PESERTA DIDIK KELAS III MIN 1 SOPPENG

Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban dibawah ini dengan tepat!

1. Kata أَسَدٌ dalam bahasa Indonesia adalah...

- a) Kucing
- b) Harimau
- c) Singa
- d) Gajah

2. Bahasa Arab dari gambar di samping yaitu

- a) جِصَانُ
- b) سَمَكٌ
- c) طَائِرٌ
- d) قِطٌّ

3. Kelinci dalam Bahasa Arab disebut...

- a) بَطَّةٌ
- b) ثُعْبَانٌ
- c) أَرْنَبٌ
- d) أَسَدٌ

4. Arti dari kata كُرَّةُ السَّلَّةِ adalah...

- a) Bermain bola
- b) Bola Basket
- c) Berenang
- d) Bulutangkis

5. Apa bahasa Arab dari gambar di samping ini!



- a) السِّبَاخَةُ
- b) كُرَةُ الْقَدَمِ
- c) الْجَرِي
- d) كُرَةُ السَّلَّةِ

6. Tulislah dalam bahasa Arab kata **Renang** dengan tepat!

- a) السِّبَاخَةُ
- b) السِّبَاخَةُ
- c) السِّبَاخَةُ
- d) السُّبَاخَةُ

7. Tulislah dalam bahasa Arab kata **Bola voli** dengan tepat!

- a) كُرَةُ الطَّائِرَةِ
- b) كُرَةُ الطَّائِرَةِ
- c) كُرَةُ الطَّائِرَةِ
- d) كُرَةُ الطَّائِرَةِ

8. Tulislah dalam bahasa Arab kata **Kucing** dengan tepat!

- a) قِطٌّ
- b) قُطٌّ
- c) قِئٌ
- d) قَظٌّ

9. Tulislah dalam bahasa Arab kata **Sapi** dengan tepat!

- a) بَقْرَةٌ
- b) بَقْرَةٌ
- c) بَقْرَةٌ
- d) بَقْرَةٌ

10. Tulislah kata **Ayam** dalam bahasa Arab dengan tepat!

- a) دُجَاجَةٌ
- b) دَجَجَةٌ
- c) دَجَاجَةٌ
- d) دَجَاجَةٌ

11. Penggunaan kata قَطٌّ dalam kalimat yang tepat dibawah ini adalah...

- a) أَلْعَبُ قَطٌّ
- b) هَذَا قَطٌّ
- c) أَنَا قَطٌّ
- d) قَطُّ أَلْعَبُ

12. Penggunaan kalimat yang benar menggunakan kata (**Bulu tangkis**) adalah ...

- a) كُرَةُ الرِّيشَةِ قَلَمٌ
- b) أَنَا أَحِبُّ كُرَةَ الرِّيشَةِ
- c) كُرَةُ الرِّيشَةِ يَكْتُبُ
- d) كُرَةُ الرِّيشَةِ كِتَابٌ

13. Kalimat yang tepat dibawah ini adalah...

- a. أَنَا الْعَبُّ حُرَّةُ الْقَدَمِ
- b. أَنَا حُرَّةُ الْقَدَمِ
- c. حُرَّةُ الْقَدَمِ يَأْكُلُنْ
- d. أَنَا الْقَدَمِ

14. Kalimat yang tepat menggunakan mufradat بَطَّة (bebek) adalah ...

- a. هَذَا بَطَّةٌ
- b. بَطَّةُ الْعَبِّ
- c. هَذِهِ بَطَّةٌ
- d. أَنَا بَطَّةٌ

15. Penggunaan kata عَنَكَبُوتٌ (laba-laba) dalam kalimat yang tepat adalah...

- a. أَنَا عَنَكَبُوتٌ
- b. هَذِهِ عَنَكَبُوتٌ
- c. عَنَكَبُوتُ الْعَبِّ
- d. هَذَا عَنَكَبُوتٌ

Parepare, 8 April 2026

Disetujui Oleh:
Pembimbing

Dr. Kaharuddin, S.Ag., M.Pd.I.
NIP: 19730325 20080 1 1024

PAREPARE

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

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

XIX

11.	0,611	0,396	Valid
12.	0,500	0,396	Valid
13.	0,255	0,396	Tidak Valid
14.	0,210	0,396	Tidak Valid
15.	-0,211	0,396	Tidak Valid

Lampiran 6 Uji Realibilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.795	11

Lampiran 7 Soal Instrumen Penelitian

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No.8 Soreang 911331 Telepon (0421) 21307</p>
	<p>INSTRUMEN PENELITIAN</p>

NAMA MAHASISWA : SRI RAHMADANI
NIM : 2220203888204007
FAKULTAS : TARBIYAH
PRODI : PENDIDIKAN BAHASA ARAB
JUDUL : PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF
TEBAK GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGHAFAL MUFRADAT
PESERTA DIDIK KELAS III MIN 1 SOPPENG

Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban dibawah ini dengan tepat!

1. Kata **أَسَدٌ** dalam bahasa Indonesia adalah...

- a) Kucing
- b) Harimau
- c) Singa
- d) Gajah

2. Bahasa Arab dari gambar di samping yaitu

- a) حِصَانٌ
- b) سَمَكٌ
- c) طَائِرٌ
- d) قِطٌّ



3. Kelinci dalam Bahasa Arab disebut...

- a) بَطَّةٌ
- b) ثُعْبَانٌ
- c) أَرْنَبٌ
- d) أَسَدٌ

4. Arti dari kata **كُرَّةُ السَّلَّةِ** adalah...

- a) Bermain bola

- b) Bola Basket
- c) Berenang
- d) Bulutangkis

5. Apa bahasa Arab dari gambar di samping ini!

- a) السِّبَاخَةُ
- b) كُرَةُ الْقَدَمِ
- c) الْجَرِي
- d) كُرَةُ السَّلَّةِ



6. Tulislah dalam bahasa Arab kata **Renang** dengan tepat!

- a) السَّبَّحَةُ
- b) السِّبَاخَةُ
- c) السِّبْهَةُ
- d) السُّبَاخَةُ

7. Tulislah dalam bahasa Arab kata **Bola voli** dengan tepat!

- a) كُرَةُ الطَّائِرَةِ
- b) كُرَةُ الطَّائِرَةِ
- c) كُرَةُ الطَّائِرَةِ
- d) كُرَةُ الطَّارَةِ

8. Tulislah dalam bahasa Arab kata **Kucing** dengan tepat!

- a) قِطٌّ

- b) قَطَّ
- c) قَلَبَ
- d) قَطَّ

9. Tulislah dalam bahasa Arab kata **Sapi** dengan tepat!

- a) بَقَرَةٌ
- b) بَقَرَةٌ
- c) بَقَرَةٌ
- d) بَقَرَةٌ

10. Penggunaan kata قَطَّ dalam kalimat yang tepat dibawah ini adalah...

- a) أَلْعَبُ قَطَّ
- b) هَذَا قَطَّ
- c) أَنَا قَطَّ
- d) قَطَّ أَلْعَبُ

11. Penggunaan kalimat yang benar menggunakan kata (**Bulu tangkis**) adalah ...

- a) كُرَّةُ الرِّيشَةِ قَلَمٌ
- b) أَنَا أُحِبُّ كُرَّةَ الرِّيشَةِ
- c) كُرَّةُ الرِّيشَةِ يَكْتُبُ
- d) كُرَّةُ الرِّيشَةِ كِتَابٌ

Lampiran 8 Jawaban *Pre-test* dan *Post-test*

Pre-test

Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban dibawah ini dengan tepat!

1. Kata **أَسَدٌ** dalam bahasa Indonesia adalah...

- a) Kucing
- ☒ b) Harimau
- c) Singa
- d) Gajah

2. Bahasa Arab dari gambar di samping yaitu

- a) **حِصَانٌ**
- ☒ b) **سَمَكٌ**
- c) **طَائِرٌ**
- d) **قَطٌ**

3. Kelinci dalam Bahasa Arab disebut...

- a) **بَطَّة**
- b) **ثُعْبَانٌ**
- ☒ c) **أَرْنَبٌ**
- d) **أَسَدٌ**

4. Arti dari kata **كُرَّةُ السَّلَّةِ** adalah....

- ☒ a) Bermain bola
- ☒ b) Bola Basket
- c) Berenang
- d) Bulutangkis

5. Apa bahasa Arab dari gambar di samping ini!

- a) السِّبَاخَةُ
- ☒ b) كُرَةُ الْقَدَمِ
- c) الْجَرِيُّ
- d) كُرَةُ السَّلَةِ



6. Tulislah dalam bahasa Arab kata **Renang** dengan tepat!

- a) السِّبَاخَةُ
- ☒ b) السَّيَّحَةُ
- c) السَّيَّهَةُ
- d) السَّيَّاحَةُ

7. Tulislah dalam bahasa Arab kata **Bola voli** dengan tepat!

- a) كُرَةُ الطَّائِرَةِ
- ☒ b) كُرَةُ الطَّائِرَةِ
- c) كُرَةُ الطَّائِرَةِ
- d) كُرَةُ الطَّائِرَةِ

8. Tulislah dalam bahasa Arab kata **Kucing** dengan tepat!

- ☒ a. قَطٌّ
- b. قُطٌّ
- c. قَيْتٌ
- d. قَطٌّ

13. Kalimat yang tepat dibawah ini adalah...

- a. أَنَا أَلْعَبُ كُرَّةَ الْقَدَمِ
- ☒ b. أَنَا كُرَّةُ الْقَدَمِ
- c. كُرَّةُ الْقَدَمِ يَأْكُلُ
- d. أَنَا الْقَدَمِ

14. Kalimat yang tepat menggunakan mufradat بَطَّة (bebek) adalah ...

- ☒ a. هَذَا بَطَّةٌ
- b. بَطَّةُ الْعَبِّ
- c. هَذِهِ بَطَّةٌ
- d. أَنَا بَطَّةٌ

15. Penggunaan kata عَنَكَبُوتٌ (laba-laba) dalam kalimat yang tepat adalah...

- ☒ a. أَنَا عَنَكَبُوتٌ
- b. هَذِهِ عَنَكَبُوتٌ
- c. عَنَكَبُوتٌ الْعَبِّ
- d. هَذَا عَنَكَبُوتٌ

Post-test

Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban dibawah ini dengan tepat!

1. Kata **أَسَدٌ** dalam bahasa Indonesia adalah...

- a) Kucing
- b) Harimau
- ☒ c) Singa
- d) Gajah

2. Bahasa Arab dari gambar di samping yaitu

- a) جَسَانٌ
- ☒ b) سَمَكٌ
- c) طَائِرٌ
- d) قِطٌّ



3. Kelinci dalam Bahasa Arab disebut...

- a) بَطَّةٌ
- b) ثُعْبَانٌ
- ☒ c) أَرْنَبٌ
- d) أَسَدٌ

4. Arti dari kata **كُرَّةُ السَّلَّةِ** adalah...

- a) Bermain bola
- ☒ b) Bola Basket
- c) Berenang
- d) Bulutangkis

5. Apa bahasa Arab dari gambar di samping ini!

- a) السِّبَاخَةُ
- ~~b) كُرَةُ الْقَدَمِ~~
- c) الْجَزْيُ
- d) كُرَةُ السَّلَّةِ



6. Tulislah dalam bahasa Arab kata **Renang** dengan tepat!

- a) السَّيَّحَةُ
- ~~b) السِّبَاخَةُ~~
- c) السِّبَّهَةُ
- d) السَّبَاخَةُ

7. Tulislah dalam bahasa Arab kata **Bola voli** dengan tepat!

- ~~a) كُرَةُ الطَّائِرَةِ~~
- b) كُرَةُ الطَّائِرَةِ
- c) كُرَةُ الطَّائِرَةِ
- d) كُرَةُ الطَّارَةِ

8. Tulislah dalam bahasa Arab kata **Kucing** dengan tepat!

- ~~a) قِطٌّ~~
- b. قُطٌّ
- c. قِئٌّ
- d. قَطٌّ

9. Tulislah dalam bahasa Arab kata **Sapi** dengan tepat!

- a. بَقْرَةٌ
- b. بَقْرَةٌ
- ☒ c. بَقْرَةٌ
- d. بَقْرَةٌ

10. Penggunaan kata **قِطٌّ** dalam kalimat yang tepat dibawah ini adalah...

- a. أَلْعَبُ قِطٌّ
- b. هَذَا قِطٌّ
- ☒ c. أَنَا قِطٌّ
- d. قِطٌّ أَلْعَبُ

11. Penggunaan kalimat yang benar menggunakan kata (**Bulu tangkis**) adalah ...

- a. كُرَةُ الرِّيشَةِ قَلَمٌ
- ☒ b. أَنَا أُجِبُّ كُرَةَ الرِّيشَةِ
- c. كُرَةُ الرِّيشَةِ يَكْتُبُ
- d. كُرَةُ الرِّيشَةِ كِتَابٌ

Lampiran 9 Tabulasi Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Total
1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	5
1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	6
0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	3
0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	4
0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	5
0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	6
0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	2
0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	3
1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	5
0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	3
1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	6
0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	5
1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	6
0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	3
0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	5
1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	3
0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	6
0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	2
1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	5
1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	6
0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	3
0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	3
1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	6
0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	3
0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2

Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Total
1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	7
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	9
1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7
1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	5
1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	9
0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	6
1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	7
1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	5
1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	9
1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	8
1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	6
1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	8
1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	6
0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	9
0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	7
1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	7
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	9
1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	9
1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	8
1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	7
1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	8
1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	9

Lampiran 10. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Unstandardized Residual
N			25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		.0000000
	Std. Deviation		10.12732652
Most Extreme Differences	Absolute		.116
	Positive		.087
	Negative		-.116
Test Statistic			.116
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c			.200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.		.511
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.498
		Upper Bound	.524

Lampiran 11 Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI	Based on Mean	4.670	1	48	.036
	Based on Median	4.960	1	48	.031
	Based on Median and with adjusted df	4.960	1	42.649	.031
	Based on trimmed mean	4.962	1	48	.031

Lampiran 12 Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics

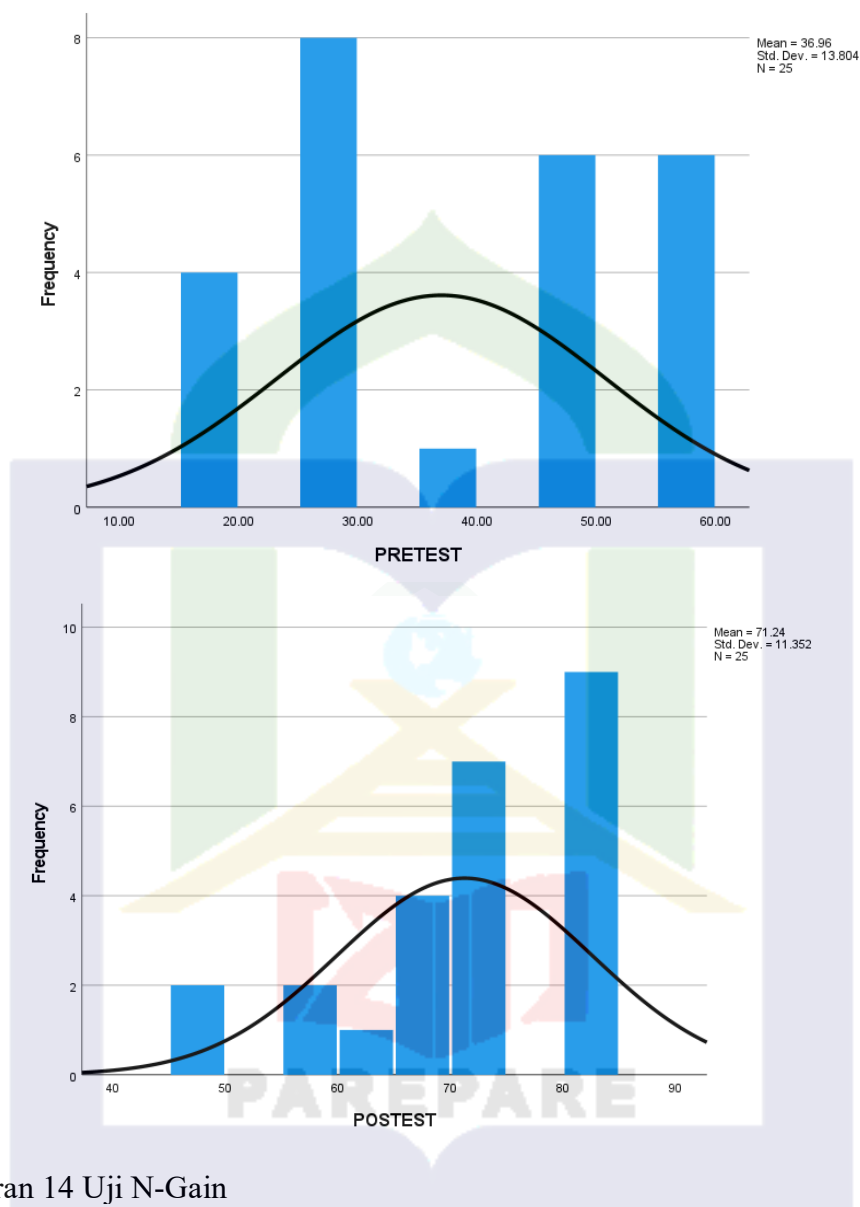
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	36.96	25	13.804	2.761
	POSTTEST	71.24	25	11.352	2.270

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTTEST	25	-.452	.023

Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-34.280	21.470	4.294	-43.142	-25.418	-7.983	24	<.001

Lampiran 13 Histogram *Pre* dan *Post-test*

Lampiran 14 Uji N-Gain

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NgainScore	25	-.22	.78	.5013	.27980
NgainPersen	25	-22.22	78.05	50.1307	27.97964
Valid N (listwise)	25				

Lampiran 15 Surat Penetapan Pembimbing



DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
NOMOR : B-3419/In.39/FTAR.01/PP.00.9/10/2025

TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAEREPARE

Menimbang	<ul style="list-style-type: none"> a. Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi/tugas akhir mahasiswa FAKULTAS TARBIYAH IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa tahun 2025 b. Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk disertai tugas sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa.
Mengingat	<ul style="list-style-type: none"> 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional; 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen; 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi; 4. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan 5. Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah RI Nomor: 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan; 6. Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare; 7. Keputusan Menteri Agama Nomor: 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi; 8. Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam; 9. Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare 10. Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare.
Memperhatikan :	<ul style="list-style-type: none"> a. Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Nomor: SP-DIPA-025.04.2.307381/2024, tanggal 29 November 2024 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2025 b. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 74 TAHUN 2025 Tahun 2025, tanggal 21 Januari 2025 tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah;
Menetapkan	<p style="text-align: center;">MEMUTUSKAN</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare Tahun 2025 b. Menunjuk saudara: Dr. KAHARUDDIN , S.Ag, M.Pd.I, sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir bagi mahasiswa : Nama Mahasiswa : SRI RAHMADANI NIM : 2220203888204007 Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab Judul Penelitian : PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF TEBAK GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGHAFAL MUFRADAT PESERTA DIDIK KELAS III MIN BATU-BATU KABUPATEN SOPPENG c. Tugas pembimbing adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan sinopsis sampai selesai sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi/tugas akhir; d. Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada Anggaran belanja IAIN Parepare; e. Surat keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan Parepare
Pada tanggal 20 Oktober 2025
Dekan,



Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198304202008012010

Lampiran 16 Surat Izin Meneliti



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

Alamat : Jl. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 9110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id

Nomor : B-499/In.39/FTAR.01/PP.00.9/02/2026

12 Februari 2026

Sifat : Biasa

Lampiran : -

H a l : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. BUPATI SOPPENG

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di

KAB. SOPPENG

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama : SRI RAHMADANI
Tempat/Tgl. Lahir : TANETE, 21 Oktober 2004
NIM : 2220203888204007
Fakultas / Program Studi : Tarbiyah / Pendidikan Bahasa Arab
Semester : VIII (Delapan)
Alamat : TANETE RT 004 RW 002 KAB. SOPPENG PROV. SULAWESI
SELATAN JLN.A.MAKKASAU

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah BUPATI SOPPENG dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul :

PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF TEBAK GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGHAFAKAL MUFRADAT PESERTA DIDIK KELAS III MIN 1 SOPPENG

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 01 April 2026 sampai dengan tanggal 01 Mei 2026.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,



Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198304202008012010

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare

Lampiran 17 Surat Izin dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu


PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://proptsp.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

Nomor	: 30715/S.01/PTSP/2026	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Bupati Soppeng
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-

Tempat

Berdasarkan surat Dekan Fak. Tarbiyah IAIN Parepare Nomor : B-499/In.39/FTAR.01/PP.00.9/02/2026 tanggal 12 Pebruari 2026 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: SRI RAHMADANI
Nomor Pokok	: 2220203888204007
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF TEBAK GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGHAFAK MUFRADAT PESERTA DIDIK KELAS III MIN 1 SOPPENG "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **08 April s/d 06 Mei 2026**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 04 April 2026

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**


ASRUL SANI, S.H., M.Si.
Pangkat : PEMBINA UTAMA MUDA (IV/c)
Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth

1. Dekan Fak. Tarbiyah IAIN Parepare di Parepare;
2. *Pertinggal.*

Lampiran 18 Surat Keterangan Selesai Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN SOPPENG
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 SOPPENG
Jalan H. Andi Meru Nomor....Kelurahan Manorang Salo
Kecamatan Mariorawa Kabupaten Soppeng
Telepon (0484) 2511773 / Kode Pos. 90852
Email : min1soppeng@yahoo.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 075/MI.21.20.0001/KP.01.02/05/2026.

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Soppeng menerangkan bahwa:

Nama : Sri Rahmadani
NIM : 2220203888204007
Pekerjaan : Mahasiswa
Nama Universitas : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

Nama tersebut di atas benar melakukan penelitian dengan judul : "Penerapan permainan edukatif tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan menghafal mufradat peserta didik kelas III MIN 1 Soppeng " mulai bulan April 2026 sampai dengan bulan Mei 2026.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batu-batu, 04 Mei 2026.
Kepala Madrasah

TUSRI, S.Pd
NIP. 197202011997031005

Lampiran 19 Profil Sekolah

MIN 1 Soppeng merupakan salah satu madrasah ibtidaiah negeri (setara sekolah dasar) yang berada di bawah pengelolaan Kementerian Agama Kabupaten Soppeng, Sulawesi Selatan. Madrasah ini terletak di Manorang Salo, Kecamatan Marioriawa, Kabupaten Soppeng, dan berperan sebagai lembaga pendidikan dasar berbasis Islam yang memiliki posisi penting di daerah tersebut.

Identitas Sekolah

- | | |
|-------------------|------------------------|
| 1. Nama | : MIN 1 Soppeng |
| 2. NPSN | : 60728584 |
| 3. Alamat Desa | : Manorang Salo |
| Kecamatan | : Marioriawa |
| Kabupaten | : Soppeng |
| Provinsi | : Sulawesi Selatan |
| 4. Status Sekolah | : Negeri |
| 5. Jenjang | : Madrasah Ibtidaiyyah |

Visi dan Misi

Sebagai madrasah negeri, MIN 1 Soppeng mengemban visi untuk menciptakan generasi yang cerdas, berakarakter, dan berakhlakul karimah melalui kurikulum pendidikan umum yang diintegrasikan dengan nilai-nilai keislaman.

Dokumentasi

Lokasi Penelitian



Pemberian *Pre-test*



Penerapan Tebak Gambar



Pemberian *Post-test*



Proses Pembelajaran



BIODATA PENULIS



Sri Rahmadani lahir di Tanete pada tanggal 21 Oktober 2004, anak ketiga dari empat bersaudara, yang lahir dari pasangan bapak Usman dan Ibu Najmatullah. Saat ini penulis tinggal di Kecamatan Marioriawa, Kabupaten Soppeng, Provinsi Sulawesi Selatan. Adapun riwayat Pendidikan, penulis memulai pendidikannya di SDN 50 Tarawang, kemudian melanjutkan ke jenjang Madrasah Tsanawiyah Yasrib Batu-Batu dan melanjutkan ke jenjang Madrasah Aliyah Negeri 2 Soppeng, hingga melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Pada tahun 2022 sampai dengan penulisan skripsi, masih terdaftar sebagai mahasiswa program sarjana (S1) pada program studi Pendidikan Bahasa Arab, fakultas Tarbiyah. Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul skripsi **“Penerapan Permainan Edukatif Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Mufradat Peserta Didik Kelas III”**, semoga Skripsi ini dapat bermanfaat seluas-luasnya.