SKRIPSI

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN *MUFRADAT* PESERTA DIDIK KELAS III SDIT BINA INSAN PAREPARE.

OLEH

RARA MUTIAH
NIM: 2220203888204038

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

2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

SKRIPSI

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN *MUFRADAT* PESERTA DIDIK KELAS III SDIT BINA INSAN PAREPARE.

OLEH

RARA MUTIAH
NIM: 2220203888204038

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

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

2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi	: Penerapan Media Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufradat* Peserta Didik Kelas III SDIT Bina Insan Parepare.
Nama Mahasiswa	: Rara Mutiah
Nomor Induk Mahasiswa	: 2220203888204038
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas	: Tarbiyah
Dasar Penetapan Pembimbing	: B-3864/In.39/FTAR.01/PP.00.9/11/2025
Tanggal Kelulusan	: 2 Juli 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing Utama	:Dr. Raodhatul Jannah, M.Pd. (.....)
NIP	:19950515 202505 2 007

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Abdar, M.Pd.I
NIP: 19761230 200501 2 002

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi	: Penerapan Media Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufradat* Peserta Didik Kelas III SDIT Bina Insan Parepare.
Nama Mahasiswa	: Rara Mutiah
Nomor Induk Mahasiswa	: 2220203888204038
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas	: Tarbiyah
Dasar Penetapan Pembimbing	: B-3864/In.39/FTAR.01/PP.00.9/11/2025
Tanggal Kelulusan	: 2 Juli 2026

Disahkan oleh komisi penguji:

Dr. Raodhatul Jannah, M.Pd.	(Ketua)	(.....)
M.Taufiq Hidayat Pabbajah, M.A.	(Anggota)	(.....)
Dr. Muhammad Irwan, M.Pd.I.	(Anggota)	(.....)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Abdar, M.Pd.I
NIP. 19761230 200501 2 002

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

KATA PENGANTAR

بِسْـــــــــــــمِ اللهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيْمِ

اَلْحَمْدُ للهِ رَبِّ العَالِمِيْنَ وَ الصَّلاةُ وَ السَّلاَمُ عَلَى اَشْرَفِ الأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِيْنَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى اٰلِهِ وَصَحْبِهِ اَجْمَعِيْنَ، اَمَّا بَعْدُ

Puji syukur kehadirat Allah SWT. yang telah memberikan nikmat, rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi 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 (IAIN) Parepare.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta Bapak Almarhum Sudarsono, dan Ibu Tisa, serta keluarga tercinta, termasuk saudara dan saudari, atas kasih sayang, motivasi, nasihat, doa, dan dukungan yang tak henti-hentinya. Berkat bimbingan dan doa tulus dari mereka, penulis dapat melanjutkan studi di perguruan tinggi dan menyelesaikan skripsi ini.

Penulis mendapat banyak bimbingan dan dukungan dari Ibu Dr. Raodhatul Jannah, M.Pd. 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 (IAIN Parepare) yang telah bekerja keras mengelola Pendidikan di IAIN Parepare.
2. Dr. Ahdar, M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdiannya dalam menciptakan suasana Pendidikan yang positif bagi Mahasiswa.
3. Bapak M.Taufiq Hidayat Pabbajah, M.A. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA) atas bantuannya dalam perkuliahan maupun administrasi.
4. Segenap dosen pengajar Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA) atas ilmu bermanfaat yang diberikan kepada penulis selama menempuh perkuliahan di IAIN Parepare.
5. Bapak Ali Rahman, S. Ag., M.Pd., dan Bapak Dr. Muhammad Irwan, M.Pd.I., selaku dosen penguji yang telah memberikan banyak saran dan perbaikan.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

5. Bapak Ali Rahman, S. Ag., M.Pd., dan Bapak Dr. Muhammad Irwan, M.Pd.I., selaku dosen penguji yang telah memberikan banyak saran dan perbaikan.
6. Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN Parepare) Parepare yang telah melayani dan menyediakan referensi terkait judul penelitian Penulis.
7. Segenap staf dan karyawan Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare yang telah memberi arahan dan bantuan dalam hal mengurus administrasi.
8. Kepala Sekolah, Restu Pangestu, S. Kom.,Gr. para guru dan staf SDIT Bina Insan Parepare yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian.
9. Rekan-rekan seperjuangan PBA angkatan 2022 dan teman-teman Ikatan Alumni Rahmatul Asri Ajatappareng yang hadir memberikan motivasi, bantuan, dan dukungan selama perjuangan di penghujung masa studi.
10. Dan terkhusus Hannisa Sahlam S.E, Fahma Alimuddin, dan seseorang yang belum bisa kusebutkan namanya. Penulis sangat berterima kasih atas kehadiran dan dukungan kalian disetiap penulis ragu untuk melangkah dalam penulisan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara moril maupun materil, hingga skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga Allah SWT. membalas kebaikan tersebut dengan rahmat dan pahala-Nya. Penulis juga berharap saran konstruktif dari pembaca untuk penyempurnaan skripsi ini.

Parepare, 27 Juni 2026 M
10 Dzulhijjah 1447 H

Penulis

RARA MUTIAH

NIM. 2220203888204038

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Rara Mutiah
NIM	:	2220203888204038
Tempat/Tgl. Lahir	:	Sidrap, 12 Februari 2002
Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas	:	Tarbiyah
Judul Skripsi	:	Penerapan Media Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufradat* Peserta Didik Kelas III SDIT Bina Insan Parepare.

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

Parepare, 27 Juni 2026 M
10 dzulhijjah 1447 H

Penulis

RARA MUTIAH
NIM.2220203888204038

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ABSTRAK

Rara Mutiah. *Penerapan Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Peserta Didik Kelas III SDIT Bina Insan Parepare*. (dibimbing oleh Raodhatul Jannah)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penguasaan mufradat peserta didik kelas III SDIT Bina Insan Parepare akibat metode pembelajaran yang berpusat pada guru dan minimnya media pembelajaran variatif. Sebagai solusi, diterapkan media permainan tradisional Dende-Dende dan Ular Naga sebagai alternatif media interaktif berbasis kearifan lokal, dengan tujuan: (1) mengetahui penguasaan mufradat peserta didik sebelum penerapan media, (2) mengetahui penguasaan mufradat setelah penerapan media, dan (3) mengetahui signifikansi peningkatannya.

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain pre-eksperimental One Group Pre-test Post-test terhadap 26 peserta didik. Instrumen berupa tes mufradat tema profesi sebanyak 20 butir soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji Wilcoxon melalui IBM SPSS Statistik versi 32.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) nilai rata-rata pre-test sebesar 70,96, dengan 34,62% peserta didik berkategori cukup dan 23,08% berkategori rendah; (2) nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 90,81, dengan 73,08% peserta didik mencapai kategori sangat tinggi dan tidak ada lagi kategori rendah dan selisi poinya 19,85 poin; (3) uji Wilcoxon Signed-Rank Test menghasilkan signifikansi < 0,001 (lebih kecil dari 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat peningkatan signifikan penguasaan mufradat peserta didik setelah penerapan media permainan tradisional.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, Penguasaan *Mufradat*, pembelajaran Bahasa Arab.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING iii
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI iv
KATA PENGANTAR v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI vii
ABSTRAK viii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR LAMPIRAN xiii
PEDOMAN TRANSLITERASI xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Manfaat Penelitian 5
D. Manfaat Penelitian 6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 8
A. Tinjauan Penilitian Releven 8
B. Tinjauan Teori 13
C. Kerangka Pikir 27
D. Hipotesis 29
BAB III METODE PENE,ITIAN 30
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 30
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 31
C. Populasi dan Sampel 31
D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data 33
E. Definisi Operasional Variabel 39
F. Instrumen Penelitian 40
G. Teknik Analisis Data 45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 49

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

A. Deskripsi Hasil Penelitian 49
B. Pengujian Persyaratan Analisis Data 57
C. Pengujian Hipotesis 59
D. Pembahasan Hasil Penelitian..... 62
BAB V PENUTUP..... 72
A. Kesimpulan..... 72
B. Saran 73
DAFTAR PUSTAKA I
LAMPIRAN VII
BIODATA PENULIS XLI

DAFTAR TABEL

No.Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Perbedaan Dan Persamaan Penelitian Relevan	12
3.1	Data Populasi Siswa Kelas	32

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3.2	Kisi-Kisi Instrumen	40
3.3	Kriteria Penskoran	41
3.4	Pedoman Kategori Penguasaan Mufrdat	42
3.5	Validitas Instumen	43
3.6	Reabilitas Instrumen	45
4.1	Hasil Pre-Test Peserta Didik	49
4.2	Frekuensi dan Persentase Nilai Pre-test	50
4.3	Hasil Frekuensi dan Persentase Nilai *Pre Test*	51
4.4	Hasil Post-Test Peserta Didik	52
4.5	Frekuensi dan Persentase Nilai *Post Test*	53
4.6	Hasil Frekuensi dan Persentase Nilai *Post-test*	54
4.7	Hasil Perbedaan Nilai Peserta Didik	55
4.8	Analisis Nilai *Pre-Test* dan *Post Test* Peserta Didik	56
4.9	Hasil Uji Normalitas Pre-Test dan Post-Test	58
4.10	Uji Paired Sampel Statistik	59
4.11	Hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank Test (Test Statistics)	61
4.12	Hipotesis Wilcoxon Signed-Rank Test	62

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR GAMBAR

No.Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Bagan Kerangka Pikir	28
3.1	Desain Penelitian	31
4.1	Histogram *Pre-test*	51
4.2	Histogram *Post-test*	54
4.3	Histogram *Pre-test Post-test uji wilcoxon*	61

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor Lampiran	Nama Lampiran	Halaman
I	Surat Penetapan Pembimbing Skripsi	VIII
II	Surat Izin Meneliti	IX
III	Surat Izin Penelitian Dpmdptsp	X
IV	Surat Izin Telah Meneliti	XI
V	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	XII
VI	Materi Ajar	XVI
VII	Instrumen Penelitian	XVII
VIII	Score Penilaian *Pre-Test* dan *Post-Test*	XXII
IX	Uji Validitas dan Reabilitas	XXIII
X	Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji Wilcoxon	XXVI
XI	Uji Hipotesis	XXVII
XII	Nilai Diagram Batang Pretest dan Posttest	XXVIII
XIII	Lembar Jawaban Peserta Didik *Pre-Test*	XXIX
XIV	Lembar Jawaban Peserta Didik *Post-Test*	XXXIII
XV	Dokumentasi Penelitian	XXXVI
XVI	Biodata Peneliti	XLII

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PEDOMAN TRANSLITERASI

A. Transliterasi

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dengan tanda, 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	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

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

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	,	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak diawal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, 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
اَ	Fathah	A	A
اِ	Kasrah	I	I
اُ	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
ـَيْ	fathah dan ya	Ai	a dan i
ـَوْ	fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : kaifa

حَوْلَ : haula

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

c. Maddah

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

Harkat Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ـَا/ـَي	fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis diatas
ـِيْ	kasrah dan ya	Ī	i dan garis diatas
ـُوْ	dammah dan wau	Ū	u dan garis diatas

Contoh:

مَاتَ : māta

رَمَى : ramā

قِيْلَ : qīla

يَمُوْتُ : yamūtu

d. Ta Marbutah

Transliterasinya untuk *ta marbutah* ada dua:

1) *Ta marbutah* yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t].

2) *Ta marbutah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h]. Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti ileh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasinya dengan *ha (h)*

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Contoh:

رَوْضَةُالخَنّةِ : *Rauḍah al-jannah atau Rauḍatul jannah*

اَلْمَدِيْنَةُالْفَاضِلَةِ : *Al-madīnah al-fāḍilah atau Al-madīnatul fāḍilah*

اَلْحِكْمَةُ : *Al-hikmah*

e. Syaddah (Tasydid)

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

Contoh:

رَبَّنَا : *Rabbanā*

نَجَّيْنَا : *Najjainā*

الْحَقُّ : *Al-Haqq*

الْحَجُّ : *Al-Hajj*

نُعِّمَ : *Nu'ima*

عَدُوٌّ : *'Aduwwun*

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

Contoh:

عَرَبِيٌّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

عَلِيٌّ : "Ali (bukan 'Alyy atau 'Aly)

f. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari katayang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

اَلْشَمْسُ :*al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

اَلزَّلْزَلَة : *al-zalzalah* (bukan *az-zalzalah*)

اَلْفَلسَفَةُ :*al-falsafah*

اَلْبِلاَدُ : *al-bilādu*

g. Hamzah

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

Contoh:

تأمُرُوْنَ : *ta’murūna*

النَّوْءُ : *al-nau’*

شَيْءٌ : *syai’un*

اُمِرْتُ : *umirtu*

h. Kata Arab yang lazim digunakan dalam bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi 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

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an (*dar *Qur'an), Sunnah*.

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

Contoh:

Fī ẓilāl al-qur'an

Al-sunnah qabl al-tadwin

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

i. Lafẓ al-Jalalah

Kata "Allah" yang didahuilui partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilahi* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِيْنُ اللَّهِ : *Dīnullah*

بِا للَّهِ *: billah*

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

Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِاللَّهِ : Hum fī rahmmatillāh

j. Huruf Kapital

Walau 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.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

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 seseorang menggunakan kata *Ibnu (*anak dari) dan *Abū (*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)*

Naṣr Hamīd Abū Zaid, ditulis menjadi Abū Zaid, Naṣr Hamīd (bukan: Zaid, Naṣr Hamīd Abū)

k. Singkatan

Beberapa singkatan yang di bakukan adalah:

swt.	=	*subḥānāhu wa ta'āla*
saw.	=	*ṣallallāhu 'alaihi wa sallam*
a.s.	=	*'alaihi al-sallām*
H	=	Hijriah
M	=	Masehi

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

SM	=	Sebelum Masehi
1.	=	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
صلعم	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
دن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخر ها/إلى آخره
ج	=	جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu di jelaskan kepanjanagannya, diantaranya sebagai berikut:

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

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.

Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.

Terj : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga untuk penulisan karta terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedia dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan juz.

No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomot karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi digital telah mengubah kehidupan anak-anak. Penggunaan video, aplikasi, dan platform daring semakin meningkat sehingga anak lebih sering berinteraksi dengan perangkat digital[1] dibandingkan lingkungan sekitarnya. Di sisi lain, permainan tradisional mengandung nilai budaya, moral, dan sosial seperti kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas. Permainan ini juga mendukung perkembangan sosial-emosional serta kemampuan motorik, sosial, dan kognitif anak, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sarana pendidikan karakter.[2]

Penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran memiliki potensi besar, khususnya sebagai media pembelajaran bahasa Arab. Dalam pembelajaran bahasa Arab, penguasaan *mufradat* merupakan aspek dasar untuk memahami keterampilan berbicara, membaca, mendengar, dan menulis.[3][4] Oleh karena itu, permainan tradisional dapat menjadi media inovatif untuk meningkatkan penguasaan *mufradat* secara efektif. Pembelajaran bahasa Arab memerlukan strategi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar[5]

---

[1] Ach Chaidar Ghazy, Ghozali Ghozali, and Krisna Aditiya Wibowo, "Transformasi Pendidikan: Pengembangan Metodologi Dan Media Pembelajaran Di Era Digital," *Action Research Journal Indonesia (ARJI)* 7, no. 4 (2025): 2974–97.

[2] Yusep Mulyana and Anggi Setia Lengkana, *Permainan Tradisional* (Salam Insan Mulia, 2019).

[3] S Machmud Yunus, "Kosakata (Mufradat)," *Bahasa Arab: Teori, Praktik, Dan Konteks Pembelajaran Modern* 63 (2025).

[4] Darmawati Darmawati and Ambo Dalleq, "Hypermedia: Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Digital" (CV. Kaaffah Learning Center, 2019).

[5] Saepudin Saepudin, Aris Aris, and Suhartina Suhartina, "Peraturan Akademik Tahun 2025" (IAIN Parepare Nusantara (IPN) Press, 2026).pere

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Permainan tradisional menjadi pendekatan yang relevan karena menyenangkan dan dekat dengan kehidupan anak. Melalui permainan ini, peserta didik dapat belajar secara alami melalui aktivitas fisik, interaksi sosial, dan penggunaan kosakata secara langsung, sehingga penguasaan *mufradat* dapat meningkat sekaligus menanamkan nilai kebersamaan,[6] budaya lokal, dan karakter.

Secara ideal, pembelajaran Bahasa Arab di sekolah dasar, khususnya di SDIT Bina Insan Parepare, diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat meningkatkan penguasaan *mufradat* (kosakata) Bahasa Arab secara optimal. Pembelajaran Bahasa Arab seharusnya tidak hanya berfokus pada penyampaian materi secara satu arah, tetapi juga melibatkan interaksi antara guru dan siswa, siswa dan siswa melalui penggunaan metode serta media yang variatif agar siswa lebih mudah memahami, mengingat, dan menggunakan kosakata yang diajarkan.

Dalam kondisi ideal, guru berperan sebagai fasilitator yang mampu mengelola kelas dengan baik, memberikan motivasi, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga seluruh siswa dapat berpartisipasi secara aktif. Namun berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas III SDIT Bina Insan Parepare, kondisi pembelajaran Bahasa Arab di lapangan belum sepenuhnya mencerminkan keadaan yang ideal tersebut. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami *mufradat* yang disampaikan guru.

[6] Hamzah Hamzah, "Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Prosiding Konfererensi Nasional Bahasa Arab* 4, no. 4 (2018): 117–28.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Metode pembelajaran yang digunakan masih cenderung lebih sering menggunakan media digital seperti penayangan presentasi materi melalui LCD proyektor dan berpusat pada guru, sehingga interaksi siswa dalam kegiatan belajar menjadi terbatas. Hal ini terlihat dari hanya sebagian siswa yang memperhatikan penjelasan guru, sementara sebagian lainnya lebih memilih bercerita dan bermain dengan teman sebangkunya. Selain itu, guru juga terlihat kurang tegas dalam menyikapi siswa yang kurang memperhatikan, sehingga suasana kelas menjadi kurang kondusif dan berdampak pada rendahnya penguasaan *mufradat* siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, permasalahan utama yang muncul dalam pembelajaran Bahasa Arab di kelas III SDIT Bina Insan Parepare adalah rendahnya penguasaan *mufradat* siswa. Kurangnya variasi metode dan penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat monoton menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mempelajari kosa kata baru. Situasi ini diperparah dengan pengelolaan kelas yang belum optimal sehingga perhatian siswa mudah teralihkan kepada aktivitas lain di luar pembelajaran.

Apabila kondisi ini terus berlangsung, maka dikhawatirkan kemampuan siswa dalam memahami materi Bahasa Arab tidak berkembang secara maksimal dan tujuan pembelajaran sulit tercapai. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung masih menghadapi beberapa kendala, salah satunya berkaitan dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Metode pembelajaran satu arah yang selama ini diterapkan cenderung berpusat pada guru dengan dominasi penjelasan lisan dan pemberian tugas tanpa melibatkan aktivitas siswa secara aktif.

Pola pembelajaran seperti ini memiliki keterbatasan dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa, khususnya pada tingkat sekolah dasar yang pada dasarnya

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

membutuhkan pendekatan belajar yang variatif, interaktif, dan menyenangkan. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik juga menyebabkan materi Bahasa Arab terasa monoton sehingga siswa lebih mudah kehilangan fokus. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang efektif karena tidak seluruh siswa dapat terlibat secara optimal dalam memahami maupun mempraktikkan kosakata yang dipelajari.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menghadirkan inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang lebih interaktif serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pemanfaatan media permainan tradisional dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa dalam proses pembelajaran. Melalui permainan tradisional, siswa dapat belajar sambil bermain, berinteraksi dengan teman sebaya, serta mengulang kosakata secara langsung sehingga lebih mudah diingat.

Dengan demikian, penerapan media permainan tradisional diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* Bahasa Arab siswa sekolah dasar. Penelitian ini juga menegaskan pentingnya peran pendidikan sebagai sarana pelestarian warisan budaya lokal di tengah arus globalisasi dan digitalisasi.[7] Dengan demikian, pembelajaran bahasa arab dapat menjadi jembatan antara warisan budaya dan kemajuan zaman.

[7] Arifin Manggau, Muhammad Akil Musi, and Syamsuardi Syamsuardi, "Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Permainan Tradisional Kerakyatan Sulawesi Selatan," 2015.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana penguasaan *mufradat* peserta didik kelas III SDIT Bina insan parepare sebelum diterapkan permainan tradisional?
2. Bagaimana penguasaan *mufradat* peserta didik kelas III SDIT Bina insan parepare setelah diterapkan permainan tradisional?
3. Apakah terdapat peningkatan yang signifikan penguasaan *mufradat* peserta didik kelas III SDIT Bina insan parepare sebelum dan setelah diterapakan permainan tradisional?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penguasaan *mufradat* peserta didik kelas III SDIT Bina Insan Parepare sebelum diterapkannya permainan tradisional dalam pembelajaran bahasa Arab
2. Mengetahui penguasaan *mufradat* peserta didik kelas III SDIT Bina Insan Parepare setelah diterapkannya permainan tradisional dalam pembelajaran bahasa Arab.
3. Mengetahui apakah terdapat peningkatan yang signifikan dalam penguasaan *mufradat* peserta didik kelas III SDIT Bina Insan Parepare sebelum dan setelah diterapkannya permainan tradisional dalam pembelajaran bahasa Arab.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penilitian yang telah dikemukakan maka manfaat teoretis dan praktiks penelitian ini yaitu:

1) Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian teori pembelajaran bahasa, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan penguasaan *mufradat* melalui penggunaan media permainan tradisional berbasis kearifan lokal. Hasil penelitian ini dapat memperkaya referensi ilmiah mengenai penerapan media pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik meningkatkan penguasaan *mufradat* secara lebih menyenangkan, aktif, dan bermakna melalui

keterlibatan langsung dalam permainan tradisional, sehingga dapat meningkatkan penguasaan *mufradat* peserta didik.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif dan referensi bagi guru dalam menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan penguasaan *mufradat* peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif serta mendukung pelestarian permainan tradisional sebagai bagian dari proses pendidikan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dan dasar bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih lanjut mengenai penggunaan media permainan tradisional dalam pembelajaran bahasa, khususnya dalam meningkatkan penguasaan *mufradat*.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penilitian Releven

Dalam konteks penyusunan penelitian ilmiah di bidang pendidikan, meninjau penelitian relevan merupakan bagian integral yang tidak boleh diabaikan.[8] Tinjauan penelitian relevan dilakukan untuk memperoleh gambaran topik penelitian serta sebagai bahan perbandingan dan inspirasi bagi penelitian selanjutnya. Penelitian ini menganalisis beberapaterdahulu yang memiliki keterkaitan dengan fokus penelitian guna menggali teori dan pandangan para ahli yang relevan. Hasil analisis tersebut diharapkan dapat menjadi landasan teoritis yang kuat bagi penelitian yang akan dilakukan. Adapun penelitian yang dianalisis adalah sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Mujiburrohman, Nurjannah, Ahmad Helwani Syafi'I, Agam Sulaiman, Ilham Manses, dan Ibnu Zakiyyan pada artikelnya dalam Al-Af'idah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Pengajarannya tahun 2023 berjudul "Permainan Tradisional Kideng Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab". Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan media pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan tradisional kideng.

   Metode penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan tradisional kideng merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan permainan tradisional kideng ke dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Pembelajaran tradisional Arab

[8] Haura Hanifah et al., "Landasan Teori, Penelitian Relevan, Kerangka Berpikir Dan Hipotesis Penelitian Pendidikan," *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2025): 391–404.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

berbasis permainan Kideng ini terdiri atas tiga tahap yaitu, tahap persiapan yang dilakukan untuk mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran.

Tahap inti sebagai kegiatan utama pelaksanaan permainan tradisional kideng yang dimodifikasi sebagai bentuk pembelajaran bahasa Arab. Dan tahap penutup yang digunakan sebagai bahan penilaian serta penentuan tindakan selanjutnya. Sehingga Kideng dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa Arab. Persamaan terletak pada media pembelajaran, Menggunakan Permainan Tradisional sebagai media atau model pembelajarandan dan pembelajaran bahasa arab. Perbedaanya terletak pada metode penelitian yaitu Studi Kepustakaan (Library Research) untuk mendeskripsikan model pembelajarannya.[9]

2. Penelitian oleh Wiku Pulangsih dan Moch. Bahak Udin By Arifin pada artikelnya dalam Indonesian Journal of Education Methods Development dengan judul "Snake and Ladder Game to ImproveStudents' Mastery of Arabic Vocabulary:Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufradat* Bahasa Arab Siswa" pada tahun 2025.[10] Penelitian mengenai integrasi permainan tradisional sebagai media pembelajaran terstruktur untuk kosa kata bahasa Arab pada tingkat sekolah menengah pertama masih sangat terbatas.

   Tujuan: Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga untuk meningkatkan penguasaan kosakata (*mufradat*) bahasa Arab siswa. Hasil: Dengan menggunakan model R&D Borg dan Gall (9 tahap), data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket. Skor validasi media

[9] Mujiburrohman Mujiburrohman et al., "Permainan Tradisional Kideng Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab," *Al-Af'idah Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa Arab* 7, no. 2 (2023): 260–272.

[10] Wiku Pulangsih and Moch. Bahak Udin By Arifin, "Snake and Ladder Game to Improve Students' Mastery of Arabic Vocabulary," *Indonesian Journal of Education Methods Development* 20, no. 3 (August 14, 2025), https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i3.904.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

mencapai 84,4%, validasi bahasa 100%, dan validasi materi 85,7%, yang semuanya termasuk kategori sangat layak.

Respons siswa mencapai 90,4%, juga berada dalam kategori sangat layak. Keunikan (novelty): Penelitian ini mengubah permainan tradisional yang familiar menjadi media pembelajaran bahasa Arab yang terstruktur dan berbasis kurikulum. Implikasi: Media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik untuk mendorong pembelajaran aktif dan meningkatkan motivasi siswa dalam kelas bahasa Arab. Persamaan Penelitian bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab *(mufradat)* siswa. Perbedaannya terletak pada objek penelitian Research and Development (R&D) model Borg and Gall.

3. Penelitian oleh Gusdur, Nurlaila, dan Nurdiniawati pada artikelnya dalam jurnal Raudhah proud To Be Professionals jurnal tarbiyah islamiyah yang berjudul "Penggunaan Permainan Tebak Kata Dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufradat* Bahasa Arab Di Ma Darul Hikmah Soncolela" pada tahun 2025.[11] penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan penguasaan *mufradat* bahasa Arab melalui penggunaan permainan Guess the Word pada siswa kelas XI-A di MA Darul Hikmah Soncolela, Kota Bima, Nusa Tenggara Barat.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tempat penelitian dilakukan di MA Darul Hikmah Soncolela, dengan subjek penelitian siswa kelas XI-A yang berjumlah 20 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, angket, dan dokumentasi. Alat yang digunakan berupa lembar angket, lembar observasi, dan tes penguasaan *mufradat* siswa.

[11] Gusdur Gusdur, Nurlaila Nurlaila, and Nurdinawati Nurdinawati, "Penggunaan Permainan Tebak Kata Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Di MA Darul Hikma Soncolela," *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 10, no. 1 (2025): 337–345.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Analisis data yang digunakan meliputi uji validitas, uji reliabilitas, dan statistik deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan hasil akhir yaitu pada siklus I nilai rata-rata sebesar 7,05, dan pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 7,45. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan penguasaan *mufradat* bahasa Arab siswa melalui penggunaan permainan Guess the Word.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Syifa Ramadhani (2024) berjudul "Penerapan Media Pembelajaran Monopoli dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufradat* Santri Kelas VIII MTs Ittihadiyah Tanreassona Pinrang" bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan *mufradat* sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran monopoli serta efektivitas media tersebut dalam pembelajaran bahasa Arab.

   Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental One Group Pre-test Post-test. Sampel penelitian berjumlah 68 santri kelas VIII yang dipilih menggunakan teknik simple random sampling. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes (pre-test dan post-test), serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan penguasaan *mufradat* yang signifikan setelah penerapan media monopoli.

   Nilai rata-rata pre-test sebesar 35,44 berada pada kategori kurang, sedangkan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 86,18 dengan kategori sangat baik. Uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga H_1 diterima. Dengan demikian, media pembelajaran monopoli terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* santri kelas VIII MTs Ittihadiyah Tanreassona Pinrang.[12]

[12] Syifa Ramadhani, "Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Santri Kelas Viii Mts Ittihadiyah Tanreassona Pinrang" (Iain Parepare, 2024).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel 2.1 Tinjauan Penelitian Relevan

No	Nama Penelitian	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Mujiburrohman, Nurjannah Nurjannah, Ahmad Helwani Syafi'I, Agam Sulaiman, Ilham Manses, Ibnu Zakiyyan	Permainan Tradisional Kideng Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab.	pembelajaran, Menggunakan Permainan Tradisional sebagai media atau model pembelajaran dan pembelajaran bahasa arab.	metode penelitian yaitu Studi Kepustakaan (Library Research) untuk mendeskripsikan model pembelajarannya. Sedangkan metode penelitian penulis yaitu kuantitatif eksperimen
2.	Wiku Pulangsih dan Moch. Bahak Udin By Arifin	Snake and Ladder Game to Improve Students' Mastery of Arabic Vocabulary: Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufradat* Bahasa Arab Siswa.	Penelitian bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab (*mufradat*) siswa.	Research and Development (R&D) model Borg and Gall. Sedangkan metode penelitian penulis yaitu kuantitatif eksperimen
3.	Gusdur, Nurlaila, dan Nurdiniawati	Penggunaan Permainan Tebak Kata Dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufradat* Bahasa Arab Di Ma Darul Hikmah Soncolela	meningkatkan penguasaan *Mufradat* (kosakata) peserta didik.	Metode sebelumnya menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (2 siklus). Sedangkan metode penelitian penulis yaitu kuantitatif eksperimen
4.	Syifa Ramadhani	Penerapan Media Pembelajaran Monopoli dalam Meningkatkan	penelitian sama-sama bertujuan untuk meningkatkan	Penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran monopoli sebagai alat

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

		Penguasaan *Mufradat* Santri Kelas VIII MTs Ittihadiyah Tanreassona Pinrang	penguasaan *mufradat* peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran bahasa Arab	bantu pembelajaran, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menerapkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran

B. Tinjauan Teori

Landasan teori merupakan kegiatan mengumpulkan hasil pemikiran secara teoritis yang memiliki hubungan erat dengan teori yang diangkat dalam kepentingan mengumpulkan, mengolah data, dan membantu dalam proses analisis demi mengetahui sesuatu yang akan diteliti.[13]

1. Penerapan Permainan Tradisional

a. Pengertian penerapan

Menurut kamus besar bahasa indonesia (KBBI), penerapan merupakan proses, cara, perbuatan, dan menerapkan.[14] Menurut literatur ilmiah, penerapan adalah upaya sistematis untuk mengimplementasikan konsep atau strategi dalam konteks nyata dengan menyesuaikan kondisi, sumber daya, dan kebutuhan agar hasil yang dicapai optimal sesuai tujuan.[15] Berdasarkan pengertian-pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Penerapan adalah proses atau tindakan terencana untuk mengimplementasikan teori, metode, atau sistem guna mencapai tujuan tertentu.

---

[13] Mukhamad Fathoni, "Landasan Teori," n.d.h 2

[14] Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Pusat Bahasa), "Terap[2],"2025, https://www.kbbi.web.id/terap-2.

[15] Muannif Ridwan et al., "Pentingnya Penerapan Literature Review Pada Penelitian Ilmiah," *Jurnal Masohi* 2, no. 1 (2021): 42–51.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

b. Media Pembelajaran permainan tradisional

Media merupakan perantara atau alat bantu yang dapat diindra dan digunakan pendidik untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran guna menunjang tercapainya tujuan belajar. Menurut Gagné, media adalah berbagai komponen dalam lingkungan belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar, sedangkan Briggs memandang media sebagai alat fisik yang berfungsi menyajikan pesan dan menstimulasi aktivitas belajar siswa.[16]

Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Arab memiliki urgensi yang tinggi karena memudahkan siswa memahami materi serta mampu meningkatkan motivasi belajar apabila dipilih dan digunakan secara tepat.[17] Dengan demikian, media merupakan perantara atau alat bantu dalam berbagai bentuk yang digunakan pendidik untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik. Media berfungsi memperjelas penyampaian materi serta merangsang minat, perhatian, dan aktivitas belajar, sehingga berperan penting dalam menunjang efektivitas pembelajaran dan pencapaian tujuan pendidikan.

Kedudukan permainan tradisional sebagai media pembelajaran Anggita menyatakan sebagaimana yang dikutip oleh Muhammad Zaki Sya'bana dkk.[18] pada dasarnya permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa dan warisan dari nenek moyang yang keberadaannya harus dilestarikan dan sebagai anak bangsa sudah menjadi kewajiban untuk mempertahankan eksistensi dari permainan tradisional tersebut.

---

[16] Sapriyah Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, vol. 2, 2019, 470–477.

[17] Adin Nur Kholiza, "Pemilihan Media Pembelajaran Bahasa Arab," n.d.

[18] Muhammad Zaki Sya'bana, Muhammad Zaini, and Robertus Adi Sarjono Owon, "Upaya Melestarikan Permainan Tradisional," *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (2024): 47–51.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Permainan tradisional berperan dalam mengajarkan berbagai perilaku sosial, salah satunya adalah perilaku kerja sama. Hal ini tercermin melalui aktivitas komunikasi, interaksi, diskusi, berbagi gagasan, pengambilan keputusan, keterampilan mendengarkan, kesiapan untuk beradaptasi, serta pertukaran pendapat antar anak yang terlibat dalam permainan.[19]

Selain itu, permainan tradisional dapat diintegrasikan ke dalam berbagai mata pelajaran, seperti bahasa, matematika, maupun pendidikan jasmani. Misalnya, dalam pembelajaran bahasa (termasuk bahasa Arab), permainan tradisional dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata *(mufradat),* melatih kemampuan berbicara, dan memperkuat daya ingat siswa melalui aktivitas yang interaktif.

Dengan ini peneliti menjadikan permainan tradisional untuk dijadikan media pembelajaran bahasa arab sebagai bentuk pelestarian budaya. Ketika materi yang diajarkan terhubung dengan kehidupan sehari-hari dan budaya lokal, siswa merasa lebih terlibat dan melihat makna lebih dalam, dalam pembelajaran Bahasa Arab.[20]

c. Karakteristik dan Jenis-Jenis Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan bentuk aktivitas bermain yang lahir dan berkembang dalam kehidupan masyarakat secara turun-temurun. Keberadaannya tidak terlepas dari nilai budaya, sosial, dan pendidikan yang diwariskan dari generasi ke generasi. Adapun karakteristik permainan tradisional dapat diuraikan sebagai berikut:[21]

1) Berakar pada Budaya Lokal dan Bersifat Turun-Temurun

[19] Dewi Trismahwati and Nur Indah Sari, "Identifikasi Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional," *AZZAHRA: Jurnal Pendidikan Anak USia Dini* 1, no. 2 (2020): 1–20.

[20] Nur Nurdiana Laoki, "Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Arab Berdasarkan Kurikulum Merdeka Belajar Berbasis Budaya Lokal," 2025.

[21] Mulyana and Lengkana, *Permainan Tradisional*.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Permainan tradisional merupakan bagian dari kebudayaan masyarakat lokal yang diwariskan secara turun-temurun,[22] baik melalui tradisi lisan maupun praktik langsung. Permainan ini menjadi identitas budaya suatu daerah serta mencerminkan nilai-nilai sosial yang berkembang di masyarakat.

2) Sederhana, Menyenangkan, dan Sesuai dengan Hakikat Bermain Anak

Permainan tradisional umumnya bersifat sederhana dan menggunakan alat yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar, bahkan sering kali tidak memerlukan alat khusus. Permainan ini dilakukan secara sukarela dan memberikan rasa senang bagi anak, sehingga sesuai dengan hakikat bermain yang bersifat aktif dan menyenangkan.[23]

3) Mengandung Nilai Edukatif dan Pesan Moral

Selain sebagai sarana hiburan, permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai pendidikan dan pesan moral, seperti kerja sama, kejujuran, sportivitas, disiplin, dan tanggung jawab. Nilai-nilai tersebut disampaikan secara tidak langsung melalui aktivitas bermain.[24]

4) Mendukung Perkembangan dan Interaksi Sosial Anak

Permainan tradisional berperan dalam mendukung perkembangan anak, baik aspek kognitif, sosial, emosional, motorik, maupun bahasa. Selain itu, permainan tradisional menjadi sarana interaksi sosial yang membantu anak belajar berkomunikasi, bekerja sama, dan memahami peran sosial dalam kehidupan bermasyarakat.[25]

---

[22] Suparno Suparno et al., "Mempertahankan Eksistensi Budaya Lokal Nusantara Ditengah Arus Globalisasi Melalui Pelestarian Tradisi Gawai Dayak Sintang," *Jurnal Pekan: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 3, no. 1 (2018): 43–56.

[23] Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Diva Press, 2016).

[24] Amelia Putri Cahyani et al., "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 2, no. 3 (2023): 183–94.

[25] Trismahwati and Sari, "Identifikasi Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional."

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Permainan tradisional terdiri atas berbagai bentuk yang dikenal dan dimainkan oleh anak-anak di berbagai daerah. Beberapa permainan tradisional yang umum dijumpai antara lain petak umpet, dende-dende, congklak, lompat tali, kelereng, benteng atau jaga tiang, egrang, boy-boyan, gatrik atau benthik, ular naga, engklek, pletokan (senapan bambu), gasing, layang-layang, sepak bola tradisional, kasti, yoyo, balap karung, ketapel, kejar-kejaran, bola bekel, pancasila lima dasar, gobak sodor, tikus dan kucing, serta hompimpa dan suten.[26] Permainan-permainan tersebut dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok, baik dengan menggunakan alat sederhana maupun tanpa alat, sesuai dengan aturan permainan masing-masing. Adapun permainan yang akan digunakan pada penelitian ini ada dua yaitu Dende-Dende dan Ular Naga.

1) Dende-Dende

Dende merupakan salah satu permainan tradisional khas suku Makassar yang dimainkan oleh dua hingga beberapa orang anak. Permainan ini umumnya dilakukan secara berkelompok dengan membagi pemain ke dalam dua kelompok yang saling beradu.[27] Alat yang digunakan dalam permainan Dende sangat sederhana dan mudah diperoleh, yaitu kayu atau ranting untuk menggambar pola Dende di tanah serta pecahan batu atau keramik sebagai penanda yang akan dilemparkan ke dalam pola permainan. Permainan Dende bertujuan untuk melatih konsentrasi dan keseimbangan tubuh anak, khususnya melalui aktivitas melompat dengan satu kaki yang dalam bahasa Makassar dikenal dengan istilah akkindeng. Adapun langkah-langkah permainan dende yaitu.

---

[26] Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*.

[27] Nurul Hasanah Syam, "Dende-Dende, Permainan Tradisional Suku Makassar," *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 2, no. 5 (2021): 433–42.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

a. Pemain menggambar pola Dende di tanah menggunakan kayu atau ranting sesuai dengan bentuk yang telah disepakati.
b. Setiap pemain menyiapkan satu batu atau pecahan keramik sebagai penanda permainan.
c. Pemain melemparkan batu ke dalam salah satu kotak pada pola Dende secara bergiliran.
d. Pemain melompat pada setiap kotak sesuai urutan pola dengan menggunakan satu kaki (akkindeng), kecuali pada kotak tertentu yang diperbolehkan menggunakan dua kaki sesuai aturan permainan.
e. Pemain harus menghindari kotak yang berisi batu dan tidak boleh menginjak garis pola.

   Permainan dilanjutkan secara bergantian hingga seluruh pemain menyelesaikan giliran bermain.[28]

Pembelajaran yang memanfaatkan permainan tradisional mampu meningkatkan penguasaan bahasa sekaligus membangun suasana belajar yang hidup dan tidak membosankan. Permainan Dende-dende juga memberikan kontribusi dalam melestarikan budaya daerah serta mengasah kemampuan sosial dan motorik siswa. Permainan Dende-dende dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif, membantu penguasaan kosakata, serta melatih penggunaan Bahasa Arab secara sederhana dalam suasana yang menyenangkan.

2) Ular Naga

[28] directsalesclustergowa, "Permainan Tradisional Dende-Dende" (Indonesia: Scribd, April 29, 2026), https://id.scribd.com/document/938861487/Aturan-Dende-Dende.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Permainan Ular Naga merupakan salah satu permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok dan melibatkan interaksi langsung antar pemain.[29] Permainan ini umumnya dimainkan oleh anak-anak dengan membentuk barisan menyerupai tubuh ular, di mana dua orang anak berperan sebagai "gerbang" dan pemain lainnya berbaris memanjang sambil saling berpegangan.[30] Permainan Ular Naga menekankan aktivitas gerak, kerja sama, dan komunikasi antar pemain.

Dalam praktiknya, permainan ini sering diiringi dengan nyanyian tradisional yang dilakukan secara berulang selama permainan berlangsung. Melalui aktivitas tersebut, anak-anak belajar mengikuti aturan, bekerja sama dalam kelompok, serta mengembangkan keterampilan sosial dan motorik secara alami. Adapun langkah-langkah permainan ular naga yaitu.

a. Dua orang pemain dipilih untuk menjadi penjaga gerbang dengan cara saling berhadapan dan mengangkat kedua tangan sehingga membentuk terowongan.
b. Pemain lainnya berbaris memanjang menyerupai tubuh ular dengan saling memegang bahu atau pinggang teman di depannya.
c. Barisan pemain berjalan melewati gerbang sambil menyanyikan lagu Ular Naga secara bersama-sama.
d. Pada akhir lagu, penjaga gerbang menurunkan tangan dan "menangkap" satu orang pemain yang berada di dalam gerbang.
e. Pemain yang tertangkap diminta memilih salah satu penjaga gerbang dan berdiri di belakangnya.

1[29] "Permainan Tradisional Berkelompok/Permainan Ular Naga" (Wikibooks, 2023), https://id.wikibooks.org/wiki/Permainan_Tradisional/Berkelompok/Permainan_Ular_Naga.

[30] J Sitorus, D Saragi, and Y Ndona, "Implementasi Permainan Tradisional Ular Naga Dalam Menstimulasi Kemampuan Sosial Kelas 1 SD Negeri 101912 Pagar Merbau," *Jurnal Generasi Ceria Indonesia* 1, no. 2 (2023): 130–136.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

f. Permainan dilanjutkan hingga seluruh pemain terbagi menjadi dua kelompok di belakang masing-masing penjaga gerbang.

g. Pada tahap akhir, kedua kelompok dapat melakukan adu kekuatan sederhana dengan saling menarik barisan hingga salah satu kelompok melewati batas yang telah ditentukan, sesuai dengan kesepakatan aturan permainan.[31]

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara siwa dalam pelajaran bahasa.[32] Permainan Ular Naga dapat dijadikan strategi pembelajaran Bahasa Arab berbasis permainan tradisional yang efektif untuk meningkatkan penguasaan *mufradat*, keterampilan berbicara sederhana, serta keaktifan siswa dalam kelas.

3) Kelebihan Dan Kekurangan Permainan Tradisional

Kelebihan permainan tradisional terletak pada kemampuannya menumbuhkan nilai-nilai sosial, budaya, dan karakter peserta didik secara alami. Permainan ini mendorong interaksi langsung, kerja sama, sportivitas, serta komunikasi antara pemain. sehingga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan emosional. Selain itu, permainan tradisional umumnya sederhana, tidak membutuhkan alat yang mahal. mudah diterapkan di berbagai lingkungan, serta dapat mengembangkan aspek kognitif, motorik, dan afektif secara seimbang sambil menanamkan kecintaan terhadap budaya lokal.[33]

---

[31] "Permainan Tradisional Berkelompok/Permainan Ular Naga."

[32] Prihariyani Prihariyani, "PENINGKPrihariyani, Prihariyani. 'Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Dengan Permainan Ular Naga Pada Siswa Kelas Vii''J Semester 2 Smpn 3 Mranggen Tahun Pelajaran2016''2017.' Orbith: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa Dan Sosial 14, No. 3 (2," *Orbith: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa Dan Sosial* 14, no. 3 (2018).

[33] Cahyani et al., "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar."

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kekurangan permainan tradisional antara lain keterbatasannya dalam menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan minat generasi modern yang cenderung lebih tertarik pada permainan digital. Beberapa permainan juga memerlukan ruang yang cukup luas dan pengawasan ekstra agar tetap aman saat dimainkan. Selain itu, tanpa perencanaan yang matang, permainan tradisional berpotensi kurang terarah dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu, sehingga perlu strategi dan kreativitas pendidik agar permainan tetap efektif dan relevan.[34][35]

2. Penguasaan *Mufradat*

a. *Mufradat* bahasa arab

Kosakata bahasa Arab atau yang dikenal dengan *mufradat* merupakan himpunan kata-kata khusus yang membentuk suatu bahasa. Kata juga memiliki makna tersendiri, yaitu himpunan dari banyak huruf yang menciptakan suatu arti tertentu.[36] Kefasihan seseorang dalam berbahasa Arab ditunjukkan dengan kemampuan seseorang dalam memanfaatkan *mufradat* yang dikuasainya untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain.[37]

Mufradat adalah istilah kosakata dalam bahasa arab yang berisi persamaan arti kata antara bahasa arab dan bahasa Indonesia. *Mufradat* sangat dibutuhkan dan sangat penting bagi pembelajara bahasa asing karena *mufradat* adalah bahan untuk meracik

[34] "Luntur Dan Hilangnya Permainan Tradisional Di Era Modern" (Indonesia: Mahasiswa Indonesia, n.d.), https://mahasiswaindonesia.id/lunturnya-permainan-tradisional-di-era-modern/.

[35] Ali Rahman et al., "Peningkatan Keterampilan Berbahasa Arab Santri Melalui Pembuatan Rancangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Pondok Pesantren Nurul Azhar Talaweh Sidrap" (IAIN Parepare Nusantara Press, 2019).

[36] M Taufiq Hidayat Pabbajah and Kaharuddin Ramli, "Kajian Dialektologis Terhadap Variasi Lahjah Arabiyah: Menyingkap Keragaman Linguistik Dan Budaya," *Al-Fakkaar* 5, no. 2 (2024): 56–70.

[37] Muhammad Irwan, "Hamsa. Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Permainan Dan Lagu" (Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2021).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

kata sehingga menjadi susunan suatu kalimat yang dapat dimengerti dan dipelajari.[38] Dalam menguasai *mufradat* peserta didik diharuskan bukan hanya mengenal maknanya saja, tetapi juga melibatkan pemahaman konteks penggunaan dan nuansa kata (*mufradat)* tersebut dalam berbagai situasi dan kondisi.

Mufradat merupakan modal yang penting dalam mempelajari bahasa Arab. Bahasa yang baik tergantung pada penguasaan kosakata yang baik. Makna dari perkataan seseorang ataupun ayat tidak akan bisa dipahami melainkan bahasa yang mengandung *mufradat*. Tahap penguasaan bahasa asing terutama bahasa Arab diukur pada penguasaan *mufradat*. Begitu pula dalam berkomunikasi dalam bahasa Arab,[39] tidak akan dapat dikuasai apabila tidak dengan perbendaharaan *mufradat* yang mencukupi untuk menjelaskan situasi tertentu.[40] Maka dari itu penguasaan *mufradat* sangat penting dalam berbahasa.

Menurut Horn, yang merupakan salah satu pakar bahasa yang dikutip oleh Nurul Mufidah dan Intan Izha dalam jurnalnya bahwa *mufradat* merupakan kumpulan kata-kata yang akan membentuk sebuah bahasa.[41] Dalam mempelajari bahasa Arab, peserta didik diharuskan untuk menguasai 4 keterampilan bahasa atau disebut juga dengan *maharah* yakni keterampilan mendengar *(maharah al-Istima'),* keterampilan berbicara *(maharah al-Kalam*), keterampilan membaca *(maharah al-Qira'ah)* dan

---

[38] Khoirul Faizin, "Permainan 'Abc 5 Dasar' Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab," *Muróbbî: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (2020): 43–56.

Pembelajaran bersifat efektif[39] Saepudin Saepudin, "Belajar Bahasa Arab Komunikatif" (IAIN Parepare Nusantara Press, 2020).

[40] Hambali Jaili and Nurul Majeedah Hamdan, "Strategi Pengajaran Mufradat (Kosa Kata) Bahasa Arab Di Sekolah-Sekolah Ugama Negara Brunei Darussalam," *E-Jurnal Bahasa Dan Linguistik (e-JBL)* 5, no. 1 (2023): 84–101.

[41] Nuril Mufidah and Intan Izha Rohima, "Pengajaran Kosakata Untuk Mahasiswa Kelas Intensif Bahasa Arab," *Uniqbu Journal Of Social Sciences (UJSS)* 1, no. 1 (2020): 13–24.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

keterampilan menulis *(maharah al-Kitabah)*.[4243] Hal ini bertujuan agar peserta didik mampu menggunakan bahasa Arab dengan tepat dan fasih baik lisan maupun tulisan Dalam upaya menguasai empat keterampilan tersebut setiap peserta didik diwajibkan untuk menguasai dasar-dasar dalam mempelajari bahasa, salah satunya yaitu *mufradat*.

Kualitas keterampilan berbahasa yang dimiliki seseorang tergantung dari kualitas dan kuantitas *mufradat* yang dimilikinya, semakin banyak *mufradat* yang dimiliki maka semakin banyak juga peluang seseorang untuk terampil dalam berbahasa.[44] Dari penjelasan ini dapat disimpulkan bahwa penguasaan *mufradat* merupakan kemampuan seseorang untuk menggunakan *mufradat* dalam berkomunikasi dengan baik dan benar. Tidak hanya mengetahui bentuk, arti dan fungsinya, tetapi juga mampu untuk menuliskan serta melafalkan *mufradat* dengan benar.

b. Pembagian *mufradat* bahasa arab

Mufradat bahasa arab terbagi tiga macam yaitu *isim, fi'il,* dan *harf.*

1) *Isim*

Isim secara bahasa berarti nama, sedangkan menurut ulama nahwu, *isim* adalah kata yang menunjukkan makna pada zatnya tanpa terikat oleh waktu.[45] *Al-Ism* adalah kata yang tidak terikat waktu dan mencakup benda hidup maupun benda mati.[46] *Isim* adalah kata yang menunjukkan nama atau sebutan berbagai hal, jumlahnya paling banyak dibandingkan *fi'il* dan *harf* dalam tata bahasa Arab. *Isim* adalah kata yang

---

[42] Dedi Mustofa, "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab: Kemahiran Al-Kitabah (Arabic Learning Strategy: Writing Skills)," *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 2 (2021): 173–191.

[43] Raodhatul Jannah, "Analysis of the Purpose and Principles of Learning Arabic," *International Journal of Health, Economics, and Social Sciences (IJHESS)* 5, no. 4 (2023): 564–69.

[44] Rambu Aulia et al., "Peran Media Dalam Pembelajaran Mufrodat," *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education* 1, no. 2 (2021): 39–48.

[45] Hamsa Hamsa and Herdah Herdah, "Al-Asma: Pengenalan Isim Dalam Bahasa Arab" (Rajawali Pers, 2022).

[46] Kaharuddin Kaharuddin, "Cara Cepat Menguasai Bahasa Arab Sistem 24 Kali Pertemuan" (LBH Press STAIN Parepare, 2019).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

menunjukkan makna mandiri dan tidak terikat dengan waktu.[47] Adapun contoh dari *isim* yaitu:(شَجَرَةٌ)pohon(طَالِبٌ)siswa dan sebagainya.

2) *Fi'il*

Fi'il adalah kata kerja dan terikat waktu: *madhi, mudhori', dan amar*..[48]

a) *Fi'il madhi*

Fi'il madhi menyatakan peristiwa yang telah terjadi di masa lalu.[49] Contoh: حَفَظَ (telah menghafal), دَرَسَ (telah belajar).

b) *Fi'il mudhari*

Fi'il mudhari menunjukkan peristiwa yang sedang atau akan terjadi, ditandai huruf awal أ، ن، ي، ت *(harf mudhara'ah*), Beberapa contoh kalimat *fi'il mudhori* yaitu: يَقْرَأُ (sedang membaca), يَحْفَظُ (sedang menghafal), دَرَسَ (sedang belajar).[50]

c) *Fi'il amr*

Fiil amr digunakan untuk memberikan perintah atau permintaan. Bentuk *fiil* ini hanya berlaku untuk orang kedua (*mukhatab*) dan memiliki bentuk dasar yang berasal dari *fiil mudhari* yang dihilangkan huruf awalnya serta menyesuaikan dengan *domir*.[51] *Fi'il amar* adalah kata kerja perintah yang ditujukan kepada *mukhathab* sebagai pelaku perbuatan. Contoh: كُلْ (makanlah), أُكْتُبْ (tulislah), إِجْلِسْ (duduklah).

---

[47] andy Riski Pratama, "Kajian Bahasa Arab," *Badan Penerbit Stiepari Press*, 2023, 1–202.

[48] Miftah Fauzi, *Dasar-Dasar Ilmu Nahwu* (GUEPEDIA, 2022).

[49] Julpa Nailaturidah et al., "Pembagian Fiil Dalam Bahasa Arab: Fiil Madi, Fiil Mudhari, Dan Fiil Amr," n.d.

[50] Khoirotun NI'mah, M Rizal Rizki, and Elis Ismawati, "Implementasi Metode Takrir Pada Materi Fi'il Dalam Pembelajaran Maharah Qiroah Bahasa Arab Siswa Kelas X Smk Nu 1 Sukodadi," *Al-Fakkaar* 1, no. 2 (2020): 1–17.

[51] Nailaturidah et al., "Pembagian Fiil Dalam Bahasa Arab: Fiil Madi, Fiil Mudhari, Dan Fiil Amr."

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3) *Harf*

Harf adalah kata yang maknanya tidak sempurna tanpa disertai *isim* atau *fi'il.* Jenis huruf meliputi: (1) huruf yang masuk pada isim (huruf jar) seperti في، ب، عن؛ (2) huruf yang masuk pada *isim* (*inna wa akhwātuhā*) seperti إن، لكن، ليت؛ (3) huruf yang masuk pada *fi'il* (*huruf nasab*) seperti أن، لن، كي؛ dan (4) huruf yang masuk pada fi'il (*huruf jazm*) seperti لم، لما، إن، من.[52]

c. Indikator penguasaan *mufradat*

Indikator merupakan perilaku yang dapat diukur dan digunakan untuk menunjukkan tingkat ketercapaian kompetensi dasar yang menjadi acuan dalam penelitian pada mata pelajaran Bahasa Arab. Menurut Mahyudin, hal ini juga sesuai dengan syaiful musthofa.[53] Indikator penguasan *mufradat* terbagi atas 3 yaitu pertama, peserta didik mampu menerjemahkan bentuk-bentuk *mufradat* dengan baik. Kedua, Peserta didik mampu menulis kembali *mufradat* dengan baik dan benar. Ketiga peserta didik mampu menggunakan kalimat dalam bahasa Arab[54]

d. *Mufradat* Pada Tingkat Sekolah Dasar

Mufradat atau kosakata merupakan salah satu komponen dasar dalam pembelajaran bahasa Arab yang harus dikuasai oleh siswa, khususnya pada tingkat Sekolah Dasar (SD). Penguasaan *mufradat* menjadi fondasi utama bagi keterampilan berbahasa lainnya, seperti menyim ak (*istima'),* berbicara *(kalam),* membaca *(qira'ah),*

[52] Kaharuddin, "Cara Cepat Menguasai Bahasa Arab Sistem 24 Kali Pertemuan."

[53] Ade Destri Deviana et al., "Penguasaan Mufradat Terhadap Kemampuan Menerjemahkan Teks Bahasa Arab," *SERUMPUN: Journal of Education, Politic, and Social Humaniora* 1, no. 2 (2023): 78–89.

[54] Mahyudin Mahyudin, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Gambar," *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)*, 2023.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dan menulis *(kitabah)*. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami dan menggunakan bahasa Arab secara efektif.[55]

Pada tingkat SD, pembelajaran *mufradat* harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak yang masih berada pada tahap operasional konkret.[56] Artinya, siswa lebih mudah memahami sesuatu yang bersifat nyata, sederhana, dan berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kosakata yang diajarkan biasanya berupa kata-kata dasar yang dekat dengan lingkungan siswa, seperti nama benda di kelas, anggota tubuh, hewan, warna, angka, profesi dan aktivitas sehari-hari.

Dalam proses pembelajaran, penguasaan *mufradat* tidak cukup hanya melalui hafalan, tetapi perlu didukung dengan penggunaan dalam konteks yang bermakna. Siswa perlu dilibatkan dalam aktivitas yang memungkinkan mereka menggunakan kosakata secara langsung, baik melalui percakapan sederhana, permainan, maupun latihan interaktif lainnya. Hal ini bertujuan agar kosakata yang dipelajari tidak mudah dilupakan dan dapat digunakan secara aktif.

Selain itu, pengulangan *(repetition)* juga menjadi kunci penting dalam pembelajaran *mufradat* di tingkat SD. Anak-anak cenderung lebih mudah mengingat kosakata jika sering diulang dalam berbagai situasi yang menyenangkan.[57] Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang variatif agar siswa tidak merasa bosan, sekaligus memperkuat daya ingat mereka terhadap kosakata yang dipelajari.

---

[55] Teuku Sanwil et al., *Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa SD/MI* (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).

[56] Solichah Nurul, "Strategi Guru Dalam Pembelajaran Mufrodat Perspektif Al'arabiyah Lil Athfal Siswa Kelas V Di Mi Ma'arif Nu Karangnangka Kedung Banteng Banyumas Tahun Pelajaran 2020/2021" (UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri, 2022).

[57] Anis Muslimatul Falah, "Implementasi Pembelajaran Materi Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas 4 Di Sekolah Dasar Islam Terpadu (Sdit) Adzkia 4" (Institut Agama Islam Pemalang (Insip) Jawa Tengah, 2024).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

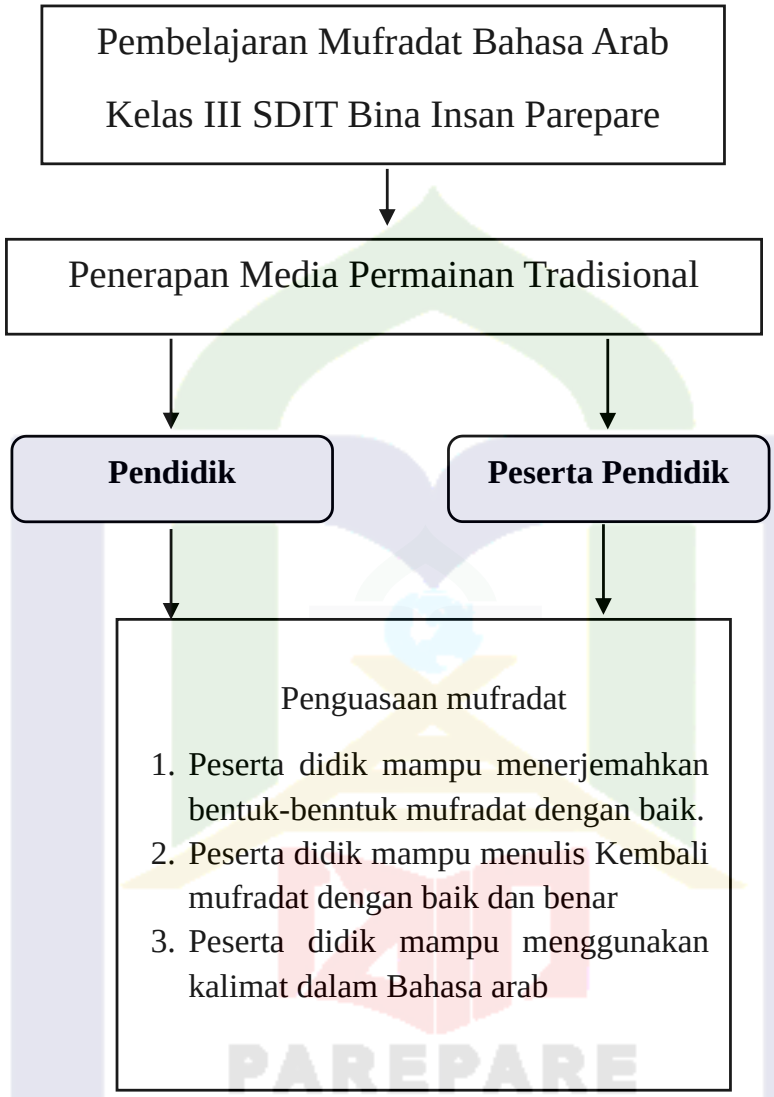
C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan gambaran tentang pola hubungan antar konsep dan atau variabel secara koheren yang merupakan gambaran yang utuh terhadap fokus penelitian. Kerangka pikir biasanya dikemukakan dalam bentuk skema atau diagram dengan tujuan untuk mempermudah memahami.[58] Kerangka pikir biasanya disajikan dalam bentuk bagan atau diagram dan berfungsi sebagai acuan peneliti agar tetap fokus pada masalah yang diteliti.

Kerangka pikir membantu mengembangkan dan memperjelas konteks penelitian, metodologi, serta penggunaan teori yang relevan. Kerangka ini merupakan perpaduan antara teori, observasi, fakta, dan kajian pustaka sebagai landasan penelitian. Untuk mempermudah pemahaman, berikut disajikan bagan kerangka pikir penelitian.

[58] Hannani et al., *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Parepare, Indonesia: IAIN Parepare Nusantara Press, 2023), https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/5742/1/Pedoman Penulisan KTI Tahun 2023.pdf.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang dijadikan jawaban dari rumusan masalah penelitian. Hipotesis juga dapat diartikan sebagai prediksi peneliti pada temuan penelitian tentang hubungan antar variabel dalam tokpik penelitian yang harus dibuktikan kebenarannya secara valid atau empiris.[59] Perumusan hipotesis bertujuan untuk memberikan hasil penelitian yang nyata untuk melakukan penelitian Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Penguasaan *mufradat* Bahasa Arab peserta didik III SDIT Bina Insan Parepare berada pada kategori rendah sebelum diterapkan permainan tradisional.
2. Penguasaan *mufradat* bahasa arab peserta didik kelas III SDIT Bina Insan Parepare berada pada kategori tinggi setelah diterapkan permainan tradisional.
3. Terdapat peningkatan yang signifikan penguasaan *mufradat* Bahasa Arab peserta didik sebelum dan setelah diterapkan permainan tradisional di kelas III SDIT Bina Insan Parepare.

[59] Asep Kurniawan, "Metodologi Penelitian Pendidikan" (Remaja Rosda Karya, 2018).h 81

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian yang berjudul "Penerapan Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufradat* Peserta Didik Kelas III SDIT Bina Insan Parepare" ini bertujuan untuk memperoleh data yang akurat mengenai efektivitas metode pembelajaran yang mampu menghidupkan suasana kelas. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan jenis penelitian *pre-experimental.* Desain yang diterapkan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design,* di mana peneliti melakukan evaluasi melalui pengumpulan data tes awal *pretest* dan tes akhir *posttest*.

Melalui prosedur ini, peneliti dapat mengukur secara statistik dampak dan efektivitas penggunaan permainan tradisional terhadap peningkatan penguasaan *mufradat* peserta didik. Penelitian kuantitatif menekankan pada pengujian teori melalui pengukuran variabel penelitian dengan angka dan melakukan analisis data dengan prosedur statistik. Penelitian ini menggunakan pendekatan deduktif yang bertujuan untu menguji hipotesis. Penelitian kuantitatif juga menggunakan paradigma tradisional, positivis, eksperimental atau empiris.[60]

Bentuk *Pre-Experimental design* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan suatu metode atau perlakuan, dengan rumus sebagai berikut:[61]

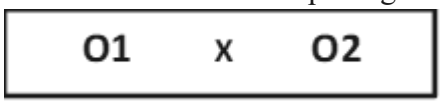
---

[60] Ratna Wijayanti Daniar Paramita, Noviansyah Rizal, and Riza Bahtiar Sulistyan, "Metode Penelitian Kuantitatif" (Widya Gama Press, 2021). h 10.

[61] Nur Hikmatul Auliya et al., *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (CV. Pustaka Ilmu, 2020).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Desain Penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

O_1 = Nilai Pre test (sebelum diberikan perlakuan)

X = Treatment atau perlakuan

O_2 = Nilai Post test (sesudah diberikan perlakuan)[62]

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini di lakukan di SDIT Bina Insan Parepare, yang terletak di Jalan Jenderal Sudirman No. 44 A, Kelurahan Bumi Harapan, Kecamatan Bacukiki Barat, Kota Parepare, Provinsi Sulawesi Selatan.

2. Waktu Penelitian

Proses penelitian direncanakan dimulai dengan penyusunan proposal. Selanjutnya, pelaksanaan penelitian akan dilakukan selama kurang lebih 2 bulan. Penelitian ini dilaksanakan setelah proposal penelitian disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi dan setelah mendapatkan izin dari pihak-pihak yang berwenang.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Yusuf dalam artikel Memahami Populasi Dan Sampel: Pilar Utama Dalam Penelitian Kuantitatif menjelaskan bahwa populasi merupakan keseluruhan atribut; dapat berupa manusia, objek, atau kejadian yang menjadi fokus penelitian.

[62] sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan.Alfabeta.* (Bandung, 2017).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Menurut Sinambela, dalam artikel Memahami Populasi Dan Sampel: Pilar Utama Dalam Penelitian Kuantitatif menjelaskan kesalahan dalam penetapan populasi akan membawa ke permasalahan serius, dimana data yang diperoleh akan sia-sia. Oleh karena itu, peneliti harus memahami betul tentang populasi.[63]

Populasi penelitian adalah keseluruhan subjek atau objek yang diteliti, sehingga penetapannya harus dilakukan secara tepat. Dengan demikian yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDIT Bina Insan Parepare. Di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Bina Insan Parepare, untuk kelas 3, terdapat 3 kelas. Kelas 3A terdiri atas 28 peserta didik, kelas 3B terdiri atas 27 peserta didik, dan kelas 3C terdiri atas 26 peserta didik. Lebih rincinya dapat dilihat dari tabel berikut ini.

Tabel 3.1 Data populasi peserta didik kelas III SDIT Bina Insan Parepare

No	Kelas	Jumlah
1	III.A	28
2	III.B	27
3	III.C	26
	Total	81

Sumber data: SDIT Bina Insan Parepare

1. **Sampel**

Sampel adalah sebagian anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik pengambilan sampling.[64] Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih sedemikian rupa sehingga hasilnya dapat menyimpulkan populasi atau dirinya sendiri

[63] Mushofa Mushofa, Dina Hermina, and Nuril Huda, "Memahami Populasi Dan Sampel: Pilar Utama Dalam Penelitian Kuantitatif," *Jurnal Syntax Admiration* 5, no. 12 (2024): 5937–5948.

[64]Yuniarti Reny Renggo and S Kom, "Populasi Dan Sampel Kuantitatif," *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi* 43 (2022).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

(kasus).[65] Penggunaan sampel dilakukan agar penelitian lebih mudah dilaksanakan, tetapi dapat menggambarkan kondisi populasi yang diteliti.

Dari populasi tersebut, peneliti menetapkan sampel penelitian dengan menggunakan teknik cluster random sampling. Teknik ini merupakan metode pengambilan sampel yang dilakukan berdasarkan kelompok atau klaster yang telah terbentuk secara alami dalam populasi, seperti kelas di sekolah.[66] Pemilihan teknik ini didasarkan pada pertimbangan efisiensi serta kesesuaian dengan kondisi lapangan, di mana peneliti tidak memungkinkan untuk mengacak individu secara terpisah. Oleh karena itu, unit sampling dalam penelitian ini adalah kelas. Proses pemilihan sampel dilakukan melalui undian dengan menggunakan aplikasi spinner. Berdasarkan hasil pengundian tersebut, kelas III.C terpilih secara acak sebagai sampel penelitian dengan jumlah 26 peserta didik.

D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Menurut Sugiyono, dalam Mochamad Nashrullah dkk, teknik pengumpulan merupakan data yang dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan) dan gabungan ketiganya.[67] Ada beberapa teknik atau metode untuk mengumpulkan data, yaitu wawancara, observasi, angket (kuesioner), dokumentasi.[68] Pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dan mencapai tujuan penelitian.

---

[65] Bagus Sumargo, *Teknik Sampling* (Unj press, 2020).

[66] Statmat Editorial, "Populasi Dan Sampel: Pengertian, Jenis, Dan Contoh" (Statmat.id, 2025), https://statmat.id/populasi-dan-sampel/.

[67] Mochamad Nashrullah et al., "Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)," *Umsida Press*, 2023, 1–64. H53

[68] Luh Titi Handayani, *Buku Ajar Implementasi Teknik Analisis Data Kuantitatif (Penelitian Kesehatan)* (PT. Scifintech Andrew Wijaya, 2023).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Teknik pengumpulan data merupakan metode atau strategi yang digunakan peneliti untuk memperoleh data penelitian. Setiap penelitian memerlukan teknik pengumpulan data sebagai instrumen utama. Teknik ini digunakan untuk menghimpun data dan informasi mengenai efektivitas permainan tradisional dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa kelas III SDIT Bina Insan Parepare.

1. Observasi

Observasi adalah mengemukakan observasi merupakan sebuah pengamatan secara langsung terhadap suatu objek yang ada di lingkungan baik itu yang sedang berlangsung atau masih dalam tahap yang meliputi berbaagai aktivitas perhatian terhadap suatu kajian objek yang menggunakan pengindraan.[69] Hal yang didalam observasi pada penelitian ini meliputi proses pembelajaran bahasa arab di kelas, proses permainan tradisional, dan interaksi peserta didik dan pendidik.

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi melibatkan proses pengumpulan berbagai dokumen dan catatan tertulis yang berkaitan dengan isu penelitian. Penggunaan metode ini sangat penting untuk memperkuat validitas data melalui bukti-bukti nyata yang ditemukan di lapangan.[70] Dokumen yang dibutuhkan diantaranya daftar hadir, dokumen bahan ajar, rpp (rencana pelaksaan pembelajaran) pendidik serta daftar nilai.

3. Tes

Penelitian ini menerapkan metode tes untuk mengukur tingkat keberhasilan belajar siswa melalui representasi angka atau skor.[71] Instrumen yang digunakan adalah tes penguasaan *mufradat* dengan tema profesi. Prosedur pengujian dilakukan dalam

[69] Teknik Pengumpulan Data, "Observasi," *Wawancara, Angket Dan Tes*, 2019.

[70] Penerbit Deepublish, "Teknik Dokumen Dalam Pengumpulan Data Penelitian" (Penerbit Deepublish, 2021), https://penerbitdeepublish.com/teknik-pengumpulan-data/.

[71] Data, "Observasi."

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dua tahap, yakni *pre-test* sebelum diberikan perlakuan (treatment) dan *post-test* setelahnya. Hasil dari evaluasi tertulis ini berfungsi untuk mengukur sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan.

4. Treatment

Intervensi (treatment) dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab dilakukan melalui pemanfaatan permainan tradisional. Tahap eksperimen dilaksanakan dengan melibatkan peserta didik dalam permainan tersebut setelah mereka menyelesaikan tahap pre-test.[72] Permainan dende-dende dan Ular naga.

1. Pertemuan Pertama Permainan Dende-Dende

A. Kegiatan Pendahuluan

1) Guru memasuki kelas, memberi salam, dan mengajak peserta didik berdoa.
2) Guru memeriksa kehadiran peserta didik.
3) Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan profesi perempuan di sekitar peserta didik.
4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu mengenal dan menyebutkan *mufradat* profesi mu'annats melalui permainan tradisional.

B. Kegiatan Inti (Penerapan Permainan Tradisional)

1) Guru menyiapkan pola permainan Dende-dende dengan memakai garis lantai kelas dan meletakkan media permainan di sembilan kolom lantai.
2) Setiap peserta didik menyiapkan penanda permainan berupa kartu atau benda ringan yang aman.
3) Guru atau peserta didik meletakkan penanda ke salah satu kotak pola Dende yang berisi kartu gambar profesi mu'annats.

[72] PantiaDHIMAS BAGUS, "Metode Pembelajaran Eksperimen Siswa" (Scribd, n.d.), https://id.scribd.com/document/502700841/Strategi-Eksperimen.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

4) Peserta didik melompat pada setiap kotak sesuai aturan permainan sambil menyebutkan kosakata Bahasa Arabnya.
5) Pada kotak yang berisi penanda, peserta didik diperbolehkan menggunakan dua kaki dan wajib membuat kalimat sederhana menggunakan isim isyarah mu'annats, misalnya: هذِه مُعَلِّمَةٌ atau تِلْكَ طَبِيْبَةٌ.
6) Peserta didik melanjutkan permainan hingga pola Dende selesai tanpa menginjak garis.
7) Guru memantau jalannya permainan, memberikan bimbingan, serta mengoreksi kesalahan pelafalan.

C. Penutup

1) Guru dan peserta didik mengulang *mufradat* profesi mu'annats yang telah dipelajari.
2) Peserta didik menyampaikan pengalaman belajar melalui permainan.
3) Guru memberikan motivasi dan menutup pembelajaran dengan salam.

2. Pertemuan Kedua Permainan Ular Naga dan Permainan Dende-Dende

1) Kegiatan Pendahuluan

1) Guru memasuki kelas, memberi salam, dan mengajak peserta didik berdoa.
2) Guru memeriksa kehadiran peserta didik.
3) Guru mengulas kembali *mufradat* profesi mu'annats.
4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu mengenal dan menyebutkan *mufradat* profesi mu'annats melalui permainan tradisional.

2) Kegiatan Inti (Penerapan Permainan Tradisional)

1) Guru memilih dua peserta didik sebagai penjaga gerbang dan masing-masing memegang kartu profesi mu'annats.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2) Peserta didik lainnya berbaris menyerupai tubuh ular.
3) Peserta didik berjalan melewati gerbang sambil menyanyikan lagu sederhana berisi kosakata profesi.
4) Pada akhir lagu, satu peserta didik tertangkap oleh penjaga gerbang.
5) Peserta didik yang tertangkap mengambil kartu profesi, menyebutkan kosakata mu'annats, dan membuat kalimat menggunakan isim isyarah, misalnya: هَذِهِ مُدِيرَةٌ atau تِلْكَ مُمَرِّضَةٌ. Kemudian memberikan evaluasi lalu melanjutakn permainan selanjutnya
8) Guru menyiapkan pola permainan Dende-dende dengan memakai garis lantai kelas dan meletakkan media permainan di sembilan kolom lantai.
6) Setiap peserta didik menyiapkan penanda permainan berupa kartu atau benda ringan yang aman.
7) Guru atau peserta didik meletakkan penanda ke salah satu kotak pola Dende yang berisi kartu gambar profesi mu'annats.
8) Peserta didik melompat pada setiap kotak sesuai aturan permainan sambil menyebutkan kosakata Bahasa Arabnya.
9) Pada kotak yang berisi penanda, peserta didik diperbolehkan menggunakan dua kaki dan wajib membuat kalimat sederhana menggunakan isim isyarah mu'annats, misalnya: هذِه مُعَلِّمَةٌ atau تِلْكَ طَبِيْبَةٌ.
10) Peserta didik melanjutkan permainan hingga pola Dende selesai tanpa menginjak garis.
11) Guru memantau jalannya permainan, memberikan bimbingan, serta mengoreksi kesalahan pelafalan.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3) Penutup

1) Guru dan peserta didik mengulang *mufradat* profesi mu'annats yang telah dipelajari.

2) Peserta didik menyampaikan pengalaman belajar melalui permainan.

3) Guru memberikan motivasi dan menutup pembelajaran dengan salam

3. Pertemuan Ketiga Permainan Ular Naga

A. Kegiatan Pendahuluan

1) Guru memasuki kelas, memberi salam, dan mengajak peserta didik berdoa.

2) Guru memeriksa kehadiran peserta didik.

3) Guru mengulas kembali *mufradat* profesi mu'annats.

4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu mengenal dan menyebutkan *mufradat* profesi mu'annats melalui permainan tradisional.

B. Kegiatan Inti (Penerapan Permainan Tradisional)

1) Guru memilih dua peserta didik sebagai penjaga gerbang dan masing-masing memegang kartu profesi mu'annats.

2) Peserta didik lainnya berbaris menyerupai tubuh ular.

3) Peserta didik berjalan melewati gerbang sambil menyanyikan lagu sederhana berisi kosakata profesi.

4) Pada akhir lagu, satu peserta didik tertangkap oleh penjaga gerbang.Peserta didik yang tertangkap mengambil kartu profesi, menyebutkan kosakata mu'annats, dan membuat kalimat menggunakan isim isyarah, misalnya: هَذِهِ مُدِيرَةٌ atau تِلْكَ مُمَرِّضَةٌ.

C. Penutup

1) Guru memberikan tes evaluasi (posttest) penguasaan *mufradat* profesi mu'annats.

2) Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3) Guru menutup pembelajaran dengan salam.

E. Definisi Operasional Variabel

Peneliti menyimpulkan bahwa penguraian dalam definisi operasional yang dimaksudkan adalah untuk mengetahui dengan lebih jelas konsep dasar penulisan. Operasionalisasi variabel merupakan penjabaran dari variabel penelitian, aspek, dan indikator yang digunakan untuk mengukur variabel-variabel tersebut.[73] Adapun variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terkait). Definisi operasional yang terkandung dalam judul penelitian ini adalah 'Penerapan media Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufradat* Peserta Didik Kelas III SDIT Bina Insan Parepare.

1. Media Pembelajaran permainan tradisional

Dalam penelitian ini, variabel bebas yang diteliti adalah media pembelajaran berupa permainan tradisional, dalam hal ini permainan dende-dende dan ular naga. Media pembelajaran ini adalah permainan anak-anak yang telah dimodifikasi untuk dijadikan sebagai alat pembelajaran. Penerapan media pembelajaran permainan tradisional ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan belajar peserta didik, sehingga mereka dapat mencapai tujuan tertentu atau memperoleh hasil yang diinginkan.

2. Penguasaan *Mufradat*

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah penguasaan *mufradat* peserta didik kelas III SDIT Bina Insan Parepare. Penguasaan *mufradat* dimaknai sebagai kemampuan peserta didik dalam menghafal, memahami arti, melafalkan, dan menggunakan *mufradat* bahasa Arab dengan tepat dalam proses pembelajaran.

[73] ResearchGate, "Metodologi Penelitian Kuantitatif" (ResearchGate, n.d.), https://www.researchgate.net/publication/369912999_Metodologi_Penelitian_Kuantitatif.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kemampuan tersebut diukur melalui ketepatan peserta didik dalam menyebutkan, menerjemahkan, mencocokkan, dan menggunakan *mufradat* sesuai konteks pembelajaran bahasa Arab. Adapun *mufradat* yang harus dikuasai peserta didik ada 9 meliputi kosakata profesi, yaitu insinyur (مُهَنْدِسٌ), wartawan (صَحَفِيٌّ), koki (طَبَّاخٌ), pegawai (مُوَظَّفٌ), guru (مُعَلِّمٌ), dokter (طَبِيبٌ), petani (فَلَّاحٌ), polisi (شُرْطِيٌّ), dan perawat (مُمَرِّضٌ), dan perawat.

F. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Tes tersebut berfungsi sebagai instrumen penelitian untuk memperoleh data serta mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).[74] Instrumen yang digunakan mengacu pada indikator penguasaan kosakata bahasa arab diantaranya;

Kemampuan dalam 1) menerjemahkan *mufradat*; 2) Kemampuan menulis; serta 3) Penggunaan dalam kalimat.[75]

1. Kisi-Kisi Instrumen

Tabel 3.2 Tabel Kisi – kisi Instumen Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab

No	Indikator Penguasaan Kosa Kata	Indikator Soal	Bentuk Soal	No Soal
1	Menerjemahkan *mufradat* bahasa arab	Mengidentifikasi arti kata bahasa Arab	Pilihan Ganda	1–5

[74] Deepublish, "Teknik Dokumen Dalam Pengumpulan Data Penelitian."
[75] Mahyudin, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Gambar."

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

		Memasangkan gambar dengan kosa kata bahasa arab	Menjodohkan	6-10
2	Kemampuan menulis	Menuliskan *Mufradat* dari kosa kata yang disediakan	Isian (menuliskan *mufradat*)	11–15
3	Penggunaan dalam kalimat	Menyusun kata menjadi kalimat sederhana dengan *mufradat* tertentu	Isian (menyusun kata)	16–20

Kriteria penskoran bertujuan sebagai acuan dalam memberikan skor pada setiap bentuk soal yang telah disusun. Berikut tabel kriteria penskoran :

Tabel 3.3 Kritertia Penskoran

No	Bentuk Soal	Skor Benar	Skor Salah
1	Pilihan Ganda	1	0
2	Menjodohkan	1	0
3	Isian (menuliskan *mufradat*)	2	1
4	Isian (menyusun kata)	2	1

Penghitungan skor yang diperoleh peserta didik dapat dihitung dengan cara sebagai berikut :

$$\text{Skor Perolehan} = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal} \boldsymbol{x}\ 100 =$$

Hasil penskoran dapat dikategorikan menggunakan pedoman penguasaan *mufradat* bahasa arab sebagai berikut :[76]

[76] Ramadhani, "Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Santri Kelas Viii Mts Ittihadiyah Tanreassona Pinrang."

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel 3.4 Pedoman Kategori Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab

Interval Nilai (Angka 0-100)	Kategori
89-100	Sangat tinggi
77-88	Tinggi
61-76	Cukup
0-60	Rendah

2. Uji Validitas

Validitas menjadi hal yang sangat penting karena validitas menjamin keabsahan pengukuran dari skala yang ditentukan dari variable-variabel yang digunakan dalam menentukan hubungan suatu kejadian atau fenomena.[77] Instrument dikatakan valid apabila alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Maka instrument yang penulis buat dikatakan valid jika dapat mengukur peningkatan penguasaan *mufradat* peserta didik. Uji validitas soal tes uraian menggunakan rumus *korelasi product moment* (angka kecil) sebagai berikut.

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

Keterangan:

r_{xy}= Koefisien korelasi antara skor butir soal dan skor total

X= Skor setiap butir soal

Y= Skor total

N= Jumlah responden

$\sum X$= Jumlah skor butir soal

[77] Auliya et al., *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

$\sum Y$ = Jumlah skor total

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan Y

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor X

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor Y

Uji validitas instrument dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya instrument tersebut. Uji validitas diuji pada 26 peserta didik. Untuk menyelesaikannya peneliti menggunakan *software* IBM SPSS Statistik versi 32, 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 32.

Berikut ini adalah kriteria nilai koefisien korelasi yang digunakan sebagai patokan dalam penguji validitas.

Tabel 3.5 Kriteria Validitas Instrumen

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

3. Uji Reliabilitas

Dalam hal ini perlu dibedakan antara hasil penelitian yang valid dan reliabel dengan instrumen yang valid dan reliabel. Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesarnaan antara data yang terkurnpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

obyek yang diteliti.[78] Kalau dalam obyek berwarna merah sedangkan data yang terkurnpul memberikan data berwarna putih maka hasil penelitian tidak valid.

Selanjutnya hasil penel itian yang reliabel, bila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Kalau dalam obyek berwarna merah, maka sekarang dan besok tetap berwarna merah.[79]Reliabilitas merupakan indikator yang menyatakan sejauh mana alat pengukur dapat dipercaya, sebagaimana dalam hal ini menunjukkan sejauh mana hasil perhitungan tetap stabil bila dilakukan dua kali atau lebih untuk tanda yang sama. Uji reliabilitas ini dikerjakan setelah uji validitas dan yang diuji merupakan sampel-sampel tes yang sudah valid. Uji validitas dan reliabilitas ini dikerjakan terhadap 26 peserta didik SDIT Bina Insan Parepare. adapun rumus uji reliabilitas sebagai berikut.

$$r_{11} = \frac{k}{k-1}\left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2}\right)$$

Keterangan :

r_{11} = koefisien reliabilitas tes

k = jumlah butir soal

S_i^2 = varians skor tiap butir

S_t^2 = varians skor total

Uji reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan rumus Alpha Cronbach. Instrumen dikatakan reliabel apabila nilai koefisien reliabilitas yang diperoleh lebih besar dari 0,60, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi yang baik. Berikut adakah kriteria korelasi yang digunakan sebagai patokan dalam pengujian reliabilitas instrumen yang tertera pada tabel di bawah ini:

[78] "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen" (Scribd, n.d.), https://id.scribd.com/document/376245557/Uji-Validitas-Dan-Reliabilitas-Instrumen.

[79] Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan r&d," n.d.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel 3.6 Kriteria Reliabilitas 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

G. Teknik Analisis Data

Setelah data selesai dikumpulkan dengan lengkap, tahap selanjutnya yaitu analisis data. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data statistic.[80] Terdapat dua analisis data statistik yang digunakan, yaitu :

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Statistik deskriptif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan data perolehan penguasaan *mufradat* bahasa arab peserta didik seperti frekuensi, nilai rata-rata (mean), nilai tengah data (median), nilai yang sering muncul (modus), simpangan baku (standar deviation), nilai terendah data (minimal), dan nilai tertinggi data (maksimum) dengan menggunakan sistem Statistical Package for Social Science (SPSS). Adapun skala kategori interval penguasaan *mufradat* bahasa arab sebagai berikut.

[80] Paramita, Rizal, and Sulistyan, "Metode Penelitian Kuantitatif."

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis data inferensial merupakan jenis analisis data yang dapat digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan.

a. Uji Persyaratan Analisis

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahu distribusi data dalam variabel yang akan digunakan dalam penilitian. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berasal dari populsi berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data dapat dilakukan dengan menggunakan uji kolmogrove-smimov normality test pada sistem SPSS. Uji kolmogrove-smimov normality dilakukan pada taraf signifikansi $\alpha = 0.05$. Adapun cara pengambilan keputusannya yakni:

Jika P value > 0.05 maka data tendistribusi normal

Jika P value <0.05 maka data tidak terdistribusi normal

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari dua kelompok atau lebih memiliki varians yang sama (homogen). Uji ini penting dilakukan sebelum melakukan uji-t atau uji statistik lainnya, karena salah satu asumsi dasar dari uji parametrik adalah bahwa data berasal dari populasi yang homogen.

Dalam penelitian ini, uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians data penguasaan *mufradat* Bahasa Arab peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media kartu kuartet memiliki varians yang sama. Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Levene atau uji F dengan tingkat signifikansi (α) sebesar 0,05.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen (tidak ada perbedaan varians yang signifikan antar kelompok). Sebaliknya, jika nilai Sig. ≤ 0,05, maka data tidak homogen.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dari nilai *pretest* dan *postest* pada kelas eksperimen. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *paired sampel t-test* menggunakan *statistical pachagc for social science* (SPSS). Dimana pengujian paired sampel t-test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil nilai sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) dengan menggunkan media permainan tradisional. Adapun hipotesis yang akan diuji adalah :

1) Hipotesis Nol (H0) : Tidak terdapat peningkatan penguasaan *mufradat* peserta didik dikelas III SDIT Bina Insan Parepare setelah menggunakan media permainan tradisional.
2) Hipotesis Alternatif (Ha) : Terdapat peningkatan penguasaan *mufradat* peserta didik dikelas III SDIT Bina Insan Parepare setelah menggunakan media permainan tradisional.
3) Adapun kriteria pengujian digunakan jika sig (2-tailed) > 0.05, maka tidak terdapat peningkatan signifikan sehingga Ho diterima berarti tidak terdapat peningkatan penguasaan *mufradat* peserta didik III SDIT Bina Insan Parepare setelah menggunakan media permainan tradisional setelah menggunakan media permainan tradisional. Jika sig (2-tailed) < 0.05, maka terdapat perbedaan signifikan sehingga Ho ditolak dan Ha diterima yang berarti peningkatan penguasaan *mufradat* peserta didik dikelas III SDIT Bina Insan Parepare setelah

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

menggunakan media permainan tradisional setelah menggunakan media permainan tradisional.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi hasil penelitian ini akan menguraikan tentang berbagai temuan yang diperoleh dari lokasi penelitian terkait dengan penggunaan metode Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufradat* Peserta Didik Kelas III SDIT Bina Insan Parepare, penggunaan metode bermain menjadi konsep pada penelitian ini. Pada penelitian ini telah dilakukan *pre-test* dan *post-test* kepada peserta didik yang menjadi sampel pada penelitian ini.

Sebelumnya telah dilakukan uji validitas terhadap tes *pre-test* dan *post test,* Uji Validitas dan realibilitas terhadap instrument tes *pre-test* dan *post test* pada kelas III.C SDIT Bina Insan Parepare. Dari hasil pengujian tersebut ditentukan 20 butir soal *pre-test* dan *post test* yang masing masing soal telah dinyatakan valid dan realibilitas untuk diujikan terhadap sampel. Penelitian ini merujuk pada rumusan hasil masalah yang dijabarkan sebagai berikut :

1. Penguasaan *Mufradat* Peserta Didik Sebelum Penerapan Media Permainan Tradisional pada Peserta Didik Kelas III SDIT Bina Insan Parepare

Tabel 4.1 Hasil Pre-Test Peserta Didik

No.	Nama	Nilai Pre-Test	Keterangan
1	AFIF FAHYADI RAFIF	67	Cukup
2	AFIFAH MARYAM RAMADHANI	90	Sangat Tinggi
3	AFNAN ATMA PRATAMA	63	Cukup
4	AHMAD ALTHAF ABIZARD	63	Cukup
5	AHMAD FAIZ ALFATHI MUSAKKIR	73	Cukup
6	AHMAD NIZHAM MAQITA	83	Tinggi
7	AHMAD WAHBAH AZ-ZUHAILY FAIZ	93	Sangat Tinggi
8	AINUN MARDYYA	83	Tinggi

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

9	ALIFA ALFI IMRON	93	Sangat Tinggi
10	ALIFAH PUTRI HARIANTO	67	Cukup
11	ANNISA SOPHIA RULIAH	83	Tinggi
12	AYRA FARZANA	53	Rendah
13	ZHAFIRA RAHMA LATHIFA	77	Tinggi
14	FARZANA FAUZIAH ARFAN	97	Sangat Tinggi
15	HANA SYLA ADHIVA	70	Cukup
16	KANAYA AZZAHRAH	70	Cukup
17	KEYZHA MAGHFIRARAMADHANI	100	Sangat Tinggi
18	KHANZA ADEEVA MUKMIN	67	Cukup
19	MOHAMMED ZAYN MALIK ECKY	13	Rendah
20	MUHAMMAD ARNAV AL-FARIDZI	80	Tinggi
21	MUHAMMAD NAUFAL AL GHIFARI	83	Tinggi
22	MUHAMMAD NUH NAWAWI	97	Sangat Tinggi
23	MUHAMMAD PRADIPTA RAZZAAQ	30	Rendah
24	MUHAMMAD SAFWAN AKMA	40	Rendah
25	QIANA ARSYILA	57	Rendah
26	SHAQUILLE ALFARIZ RACHMAT	53	Rendah

Pada bagian ini menguraikan dan menganalisis hasil nilai *pre*-test. *Pre-test* ini diberikan kepada peserta didik Kelas III SDIT Bina Insan Parepare sebelum penerapan media permainan tradisional. Setelah mengetahui hasil *pre-test* peserta didik, peneliti kemudian menganalisis nilai tersebut menggunakan SPSS. Hasil analisis yang diperoleh adalah sebagai berikut.

Tabel 4.2 Frekuensi dan Persentase Nilai Pre-test

nilai pretest penguasaan mufradat

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	13	1	3.8	3.8	3.8
	30	1	3.8	3.8	7.7
	40	1	3.8	3.8	11.5
	53	2	7.7	7.7	19.2
	57	1	3.8	3.8	23.1
	63	2	7.7	7.7	30.8
	67	3	11.5	11.5	42.3
	70	2	7.7	7.7	50.0
	73	1	3.8	3.8	53.8
	77	1	3.8	3.8	57.7
	80	1	3.8	3.8	61.5
	83	4	15.4	15.4	76.9
	90	1	3.8	3.8	80.8
	93	2	7.7	7.7	88.5
	97	2	7.7	7.7	96.2
	100	1	3.8	3.8	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

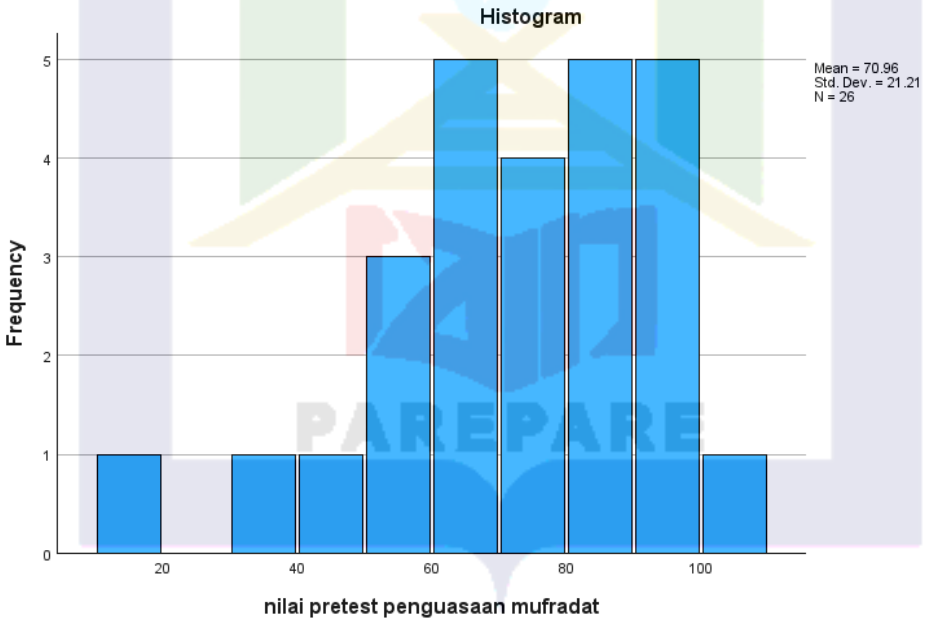
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

selanjutnya adalah mengkategorikan nilai tersebut agar dapat diketahui jumlah frekuensi peserta didik yang memiliki nilai sangat tinggi, tinggi, cukup dan rendah. Berikut tabel penguasaan *mufradat* peserta didik Kelas III SDIT Bina Insan Parepare.

Tabel 4.3 Hasil Frekuensi dan Persentase Nilai *Pre Test*

No.	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	89–100	Sangat Tinggi	5	19,23%
2	77–88	Tinggi	6	23,08%
3	61–76	Cukup	9	34,62%
4	0–60	Rendah	6	23,08%
Jumlah			**26**	**100%**

Berikut adalah bentuk histogram dari tabel yang ada diatas dapat kita perhatikan pada gambar berikut ini :



Gambar 4.1 Grafik *Pre-test*

Tabel dan histogram di atas menunjukkan bahwa kemampuan penguasaan *mufradat* peserta didik sebelum diberikan perlakuan (pretest) berada pada kategori

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

yang beragam. Peserta didik yang memperoleh nilai pada kategori sangat tinggi (89–100) sebanyak 5 orang (19,23%), kategori tinggi (77–88) sebanyak 6 orang (23,08%), kategori cukup (61–76) sebanyak 9 orang (34,62%), dan kategori rendah (0–60) sebanyak 6 orang (23,08%). Data tersebut menunjukkan bahwa kategori cukup memiliki frekuensi tertinggi dibandingkan kategori lainnya.

Berdasarkan hasil pretest, kemampuan awal penguasaan *mufradat* peserta didik kelas III SDIT Bina Insan Parepare belum merata. Meskipun sebagian peserta didik telah mencapai kategori tinggi dan sangat tinggi, masih terdapat peserta didik yang berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan *mufradat* peserta didik masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, peneliti memberikan perlakuan berupa penggunaan media permainan tradisional dalam pembelajaran bahasa Arab sebanyak tiga kali pertemuan. Setelah pelaksanaan perlakuan tersebut, peneliti melakukan posttest untuk mengetahui peningkatan penguasaan *mufradat* peserta didik serta mengukur efektivitas penggunaan media permainan tradisional dalam pembelajaran bahasa Arab.

2. Penguasaan *mufradat* Peserta Didik Setelah Penerapan media permainan tradisional pada Peserta Didik Kelas III SDIT Bina Insan Parepare

Tabel. 4.4 Hasil *Post Test* Peserta Didik

No.	Nama	Nilai *Post Test*	Keterangan
1	AFIF FAHYADI RAFIF	93	Sangat Tinggi
2	AFIFAH MARYAM RAMADHANI	93	Sangat Tinggi
3	AFNAN ATMA PRATAMA	67	Cukup
4	AHMAD ALTHAF ABIZARD	67	Cukup
5	AHMAD FAIZ ALFATHI MUSAKKIR	100	Sangat Tinggi
6	AHMAD NIZHAM MAQITA	100	Sangat Tinggi
7	AHMAD WAHBAH AZ-ZUHAILY FAIZ	100	Sangat Tinggi
8	AINUN MARDYYA	87	Tinggi

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

9	ALIFA ALFI IMRON	93	Sangat Tinggi
10	ALIFAH PUTRI HARIANTO	70	Cukup
11	ANNISA SOPHIA RULIAH	97	Sangat Tinggi
12	AYRA FARZANA	100	Sangat Tinggi
13	ZHAFIRA RAHMA LATHIFA	100	Sangat Tinggi
14	FARZANA FAUZIAH ARFAN	100	Sangat Tinggi
15	HANA SYLA ADHIVA	100	Sangat Tinggi
16	KANAYA AZZAHRAH	97	Sangat Tinggi
17	KEYZHA MAGHFIRARAMADHANI	100	Sangat Tinggi
18	KHANZA ADEEVA MUKMIN	100	Sangat Tinggi
19	MOHAMMED ZAYN MALIK ECKY	100	Sangat Tinggi
20	MUHAMMAD ARNAV AL-FARIDZI	70	cukup
21	MUHAMMAD NAUFAL AL GHIFARI	93	Sangat Tinggi
22	MUHAMMAD NUH NAWAWI	100	Sangat Tinggi
23	MUHAMMAD PRADIPTA RAZZAAQ	73	Cukup
24	MUHAMMAD SAFWAN AKMA	97	Sangat Tinggi
25	QIANA ARSYILA	97	Sangat Tinggi
26	SHAQUILLE ALFARIZ RACHMAT	67	Cukup

Setelah mengetahui hasil nilai *post test* peserta didik, peneliti kemudian menganilisis nilai tersebut dengan menggunakan SPSS. Hasil analisis yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5 Frekuensi dan Persentase Nilai *Post Test*

nilai posttest penguasaan mufradat

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	67	3	11.5	11.5	11.5
	70	2	7.7	7.7	19.2
	73	1	3.8	3.8	23.1
	87	1	3.8	3.8	26.9
	93	4	15.4	15.4	42.3
	97	4	15.4	15.4	57.7
	100	11	42.3	42.3	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Setelah mengetahui hasil nilai *Post-test* yang didapatkan oleh peserta didik setelah dilakukan *treatmen* maka peneliti mengklasifikasikan skor penilain hasil *post-*

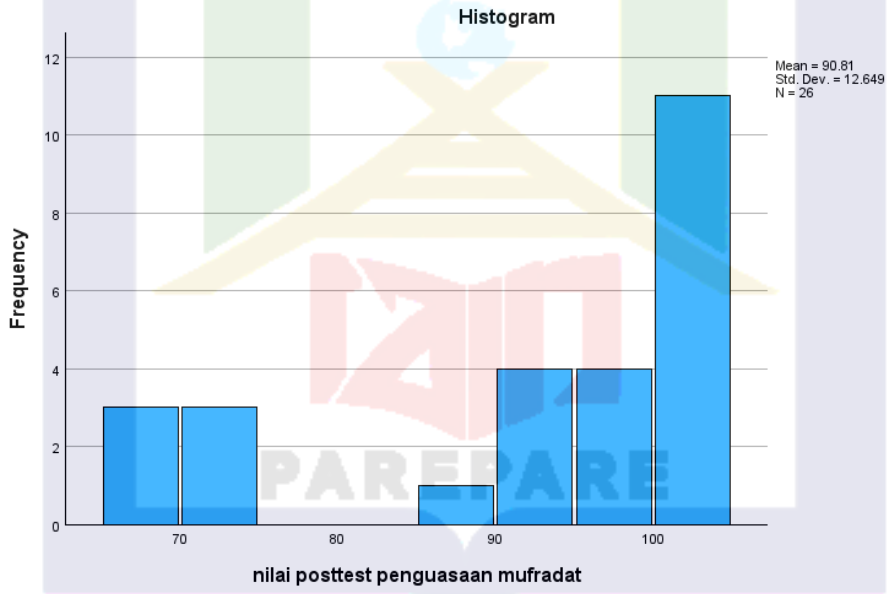
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

test untuk mengetahui jumlah peserta didik yang berada di kategori sangat tinggi, tinggi, cukup dan rendah. Adapun hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.6 Hasil Frekuensi dan Persentase Nilai *Post-test*

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	89–100	Sangat Tinggi	19	73,08%
2	77–88	Tinggi	1	3,85%
3	61–76	Cukup	6	23,08%
4	0–60	Rendah	0	0,00%
Jumlah			**26**	**100%**

Berikut adalah bentuk histogram dari tabel yang ada di atas dapat kita perhatikan pada gambar berikut ini:



Gambar 4.2 Grafik *Post-test*

Tabel dan histogram di atas menunjukkan bahwa kemampuan penguasaan *mufradat* peserta didik setelah diberikan perlakuan (posttest) mengalami peningkatan yang signifikan. Peserta didik yang memperoleh nilai pada kategori sangat tinggi (89–

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

100) sebanyak 19 orang dengan persentase 73,08%, kategori tinggi (77–88) sebanyak 1 orang dengan persentase 3,85%, dan kategori cukup (61–76) sebanyak 6 orang dengan persentase 23,08%. Tidak terdapat peserta didik yang memperoleh nilai pada kategori rendah (0–60). Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mencapai kategori sangat tinggi setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional.

Berdasarkan histogram posttest, sebaran nilai peserta didik terkonsentrasi pada rentang nilai 89–100 dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 90,81, standar deviasi 12,649, dan jumlah sampel (N) sebanyak 26 peserta didik. Dominasi nilai pada kategori sangat tinggi serta tidak adanya peserta didik yang berada pada kategori rendah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan penguasaan *mufradat* dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian, penggunaan media permainan tradisional dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan penguasaan *mufradat* peserta didik kelas III SDIT Bina Insan Parepare.

3. Perbedaan Penguasaan *Mufradat* Peserta Didik Sebelum dan Setelah Penerapan Permainan Tradisional pada Peserta Didik Kelas III SDIT Bina Insan Parepare

Tabel 4.7 Hasil Perbedaan Nilai *Pre-Test* dan *Post Test* Peserta Didik

No.	Nama	Nilai Pre-Test	Nilai Post Test
1	AFIF FAHYADI RAFIF	67	93
2	AFIFAH MARYAM RAMADHANI	90	93
3	AFNAN ATMA PRATAMA	63	67
4	AHMAD ALTHAF ABIZARD	63	67
5	AHMAD FAIZ ALFATHI MUSAKKIR	73	100
6	AHMAD NIZHAM MAQITA	83	100
7	AHMAD WAHBAH AZ-ZUHAILY FAIZ	93	100
8	AINUN MARDYYA	83	87

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

9	ALIFA ALFI IMRON	93	93
10	ALIFAH PUTRI HARIANTO	67	70
11	ANNISA SOPHIA RULIAH	83	97
12	AYRA FARZANA	53	100
13	ZHAFIRA RAHMA LATHIFA	77	100
14	FARZANA FAUZIAH ARFAN	97	100
15	HANA SYLA ADHIVA	70	100
16	KANAYA AZZAHRAH	70	97
17	KEYZHA MAGHFIRARAMADHANI	100	100
18	KHANZA ADEEVA MUKMIN	67	100
19	MOHAMMED ZAYN MALIK ECKY	13	100
20	MUHAMMAD ARNAV AL-FARIDZI	80	70
21	MUHAMMAD NAUFAL AL GHIFARI	83	93
22	MUHAMMAD NUH NAWAWI	97	100
23	MUHAMMAD PRADIPTA RAZZAAQ	30	73
24	MUHAMMAD SAFWAN AKMA	40	97
25	QIANA ARSYILA	57	97
26	SHAQUILLE ALFARIZ RACHMAT	53	67

Tabel 4.8 Analisis Nilai *Pre-Test* dan *Post Test* Peserta Didik

Statistics

		nilai pretest penguasaan mufradat	nilai posttest penguasaan mufradat
N	Valid	26	26
	Missing	0	0
Mean		70.96	90.81
Median		71.50	97.00
Mode		83	100
Variance		449.878	160.002
Range		87	33
Minimum		13	67
Maximum		100	100
Sum		1845	2361

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif menggunakan SPSS, jumlah sampel yang dianalisis pada penelitian ini sebanyak 26 peserta didik, baik pada data

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

pretest maupun posttest. Tidak terdapat data yang hilang (missing data) sehingga seluruh data dapat dianalisis.

Nilai rata-rata (mean) pretest penguasaan *mufradat* sebesar 70,96, sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 90,81. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai sebesar 19,85 poin setelah penerapan media permainan tradisional.

Nilai tengah (median) pada pretest sebesar 71,50, sedangkan pada posttest meningkat menjadi 97,00. Nilai yang paling sering muncul (modus) pada pretest adalah 83, sedangkan pada posttest adalah 100. Data tersebut menunjukkan bahwa setelah perlakuan diberikan, sebagian besar peserta didik memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan sebelum perlakuan.

Varians data pretest sebesar 449,878 dengan rentang nilai (range) sebesar 87, sedangkan varians posttest sebesar 160,002 dengan rentang nilai 33. Hal ini menunjukkan bahwa sebaran nilai posttest lebih homogen dibandingkan nilai pretest.

Nilai minimum pada pretest adalah 13 dan nilai maksimum 100, sedangkan pada posttest nilai minimum meningkat menjadi 67 dan nilai maksimum tetap 100. Jumlah keseluruhan nilai (sum) pada pretest adalah 1845, sedangkan pada posttest meningkat menjadi 2361.

Berdasarkan hasil statistik deskriptif tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil penguasaan *mufradat* peserta didik setelah penerapan media permainan tradisional. Peningkatan tersebut terlihat dari naiknya nilai rata-rata, median, nilai minimum, serta jumlah keseluruhan skor pada posttest dibandingkan dengan pretest. Selain itu, nilai posttest juga menunjukkan sebaran yang lebih seragam dibandingkan nilai pretest.

B. Pengujian Persyaratan Analisis Data

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

1. Uji Normalitas

Sebelum analisis data dilakukan terkait adakah peningkatan atau tidaknya dalam penggunaan media permainan tradisional, maka terlebih dahulu peneliti melakukan uji normalitas. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu sebaran data. Adapun uji normalitas yang digunakan adalah uji normalitas dengan metode Shapiro-Wik jika data kurang dari 50. Adapun pengambilan keputusan dapat ditentukan Jika sig. > 0,05, maka data berdistribusi normal dan Jika sig. < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Pre-Test dan Post-Test

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai posttest penguasaan mufradat	.300	26	<.001	.705	26	<.001
nilai pretest penguasaan mufradat	.123	26	.200*	.933	26	.092

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

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 orang, yaitu sebanyak 26 peserta didik. Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada data pretest sebesar 0,092. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (0,092 > 0,05), maka data pretest dinyatakan berdistribusi normal. Adapun data posttest memperoleh nilai signifikansi sebesar < 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (< 0,05), maka data posttest dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut, dapat disimpulkan bahwa data pretest berdistribusi normal, sedangkan data posttest tidak berdistribusi normal. Oleh karena

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

itu, salah satu syarat penggunaan uji parametrik tidak terpenuhi. Dengan demikian, pengujian hipotesis dalam penelitian ini sebaiknya menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test sebagai alternatif dari Paired Sample t-Test, karena data yang dianalisis berasal dari dua pengukuran yang berpasangan dan salah satu kelompok data tidak berdistribusi normal.

C. Pengujian Hipotesis

1. Uji Paired Sampel T Test

Uji Paired Sampel T-Test dilakukan untuk melihat ada tidaknya perbedaan pada hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik yang telah dilakukan. Hasil perhitungan uji hipotesis *pre test* dan *post test* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.10 Paired Sampel Statistik

Paired Samples Correlations

			N	Correlation	Significance One-Sided p	Significance Two-Sided p
Pair 1	Pair 1	nilai pretest penguasaan mufradat & nilai posttest penguasaan mufradat	26	.249	.110	.219

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Significance One-Sided p	Significance Two-Sided p
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper				
Pair 1	nilai pretest penguasaan mufradat - nilai posttest penguasaan mufradat	-19.846	21.819	4.279	-28.659	-11.033	-4.638	25	<.001	<.001

Berdasarkan hasil Paired Samples Statistics, diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) pretest penguasaan *mufradat* peserta didik sebesar 70,96 dengan standar deviasi 21,210, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 90,81 dengan standar deviasi 12,649. Peningkatan nilai rata-rata tersebut menunjukkan adanya peningkatan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

kemampuan penguasaan *mufradat* setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media permainan tradisional dalam pembelajaran bahasa Arab. Selanjutnya, hasil Paired Samples Correlations menunjukkan nilai korelasi sebesar 0,249 dengan nilai signifikansi dua arah (Two-Sided p) sebesar 0,219, yang menunjukkan hubungan positif antara nilai pretest dan posttest meskipun berada pada kategori rendah.

Adapun hasil Paired Samples Test menunjukkan selisih rata-rata (mean difference) sebesar -19,846, dengan nilai t hitung = -4,638 dan df = 25. Nilai signifikansi dua arah (Two-Sided p) sebesar < 0,001, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan tradisional dalam pembelajaran bahasa Arab berpengaruh signifikan terhadap peningkatan penguasaan *mufradat* peserta didik kelas III SDIT Bina Insan Parepare.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan bahasa Arab peserta didik setelah diberikan perlakuan. Meskipun hasil *Paired Samples Test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, keputusan akhir penelitian mengacu pada hasil *Wilcoxon Signed-Rank Test* karena data tidak memenuhi asumsi normalitas. Hasil uji Wilcoxon juga menunjukkan nilai signifikansi **< 0,001**, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah perlakuan diberikan.

2. Uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*

Dalam penelitian ini, Uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* dilakukan karena data yang dianalisis berasal dari dua pengukuran yang berpasangan dan salah satu kelompok data

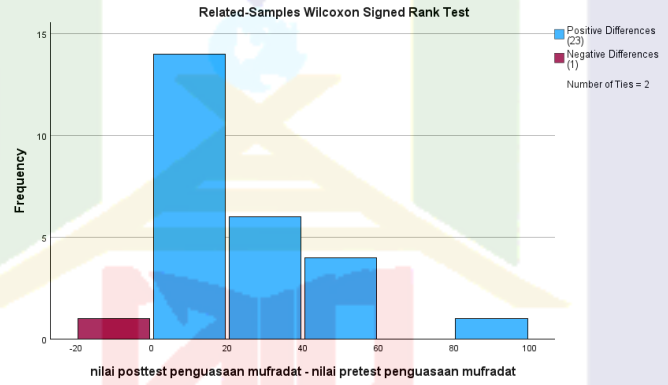
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

tidak berdistribusi normal. Berikut hasil Uji *Wilcoxon Signed-Rank Test Pre-test* dan *Post-test* peserta didik:

Tabel 4.11 Hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank Test (Test Statistics)

Related-Samples Wilcoxon Signed Rank Test Summary

Total N	26
Test Statistic	290.500
Standard Error	34.970
Standardized Test Statistic	4.018
Asymptotic Sig.(2-sided test)	<.001



Gambar 4.3 Grafik *Pre-test* dan *post-test* uji *wilcoxon*

Berdasarkan hasil Related-Samples Wilcoxon Signed Rank Test, diketahui bahwa dari 26 peserta didik yang menjadi sampel penelitian, terdapat 23 peserta didik yang mengalami peningkatan nilai (positive differences), 1 peserta didik yang mengalami penurunan nilai (negative differences), dan 2 peserta didik yang memperoleh nilai tetap (ties) antara pretest dan posttest. Dominasi selisih positif menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memperoleh nilai posttest yang lebih

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

tinggi dibandingkan nilai pretest setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media permainan tradisional dalam pembelajaran bahasa Arab.

Hasil pengujian juga menunjukkan nilai Test Statistic sebesar 290,500, Standard Error sebesar 34,970, dan Standardized Test Statistic sebesar 4,018. Adapun nilai Asymptotic Significance (2-sided test) sebesar < 0,001, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest penguasaan *mufradat* peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media permainan tradisional memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan *mufradat* peserta didik kelas III SDIT Bina Insan Parepare.

Tabel 4.12 Hipotesis Uji Wilcoxon Signed-Rank Test (Test Statistics)

Hypothesis Test Summary

	Null Hypothesis	Test	Sig.[a,b]	Decision
1	The median of differences between nilai pretest penguasaan mufradat and nilai posttest penguasaan mufradat equals 0.	Related-Samples Wilcoxon Signed Rank Test	<.001	Reject the null hypothesis.

a. The significance level is .050.

b. Asymptotic significance is displayed.

Berdasarkan hasil Hypothesis Test Summary, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar < 0,001, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga hipotesis nol yang menyatakan tidak terdapat perbedaan median antara nilai pretest dan posttest ditolak. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan tradisional dalam pembelajaran bahasa Arab memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan *mufradat* peserta didik kelas III SDIT Bina Insan Parepare.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan penelitian ini merujuk pada penerapan media permainan tradisional dalam meningkatkan penguasaan mufradat bahasa Arab peserta didik kelas III SDIT Bina Insan Parepare. Penggunaan media permainan tradisional, yaitu Dende-

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Dende dan Ular Naga, merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang memadukan unsur gerak, interaksi sosial, dan pelestarian budaya lokal, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan peserta didik secara merata dalam proses pembelajaran bahasa arab.

Dalam pelaksanaannya, peneliti terlebih dahulu memberikan pre-test kepada 26 peserta didik untuk mengetahui kemampuan awal penguasaan mufradat, kemudian memberikan perlakuan (treatment) berupa penerapan media permainan tradisional sebanyak tiga kali pertemuan, dan selanjutnya memberikan post-test untuk mengetahui perubahan penguasaan mufradat peserta didik setelah perlakuan diberikan. Uraian berikut menyajikan pembahasan hasil penelitian secara lebih mendalam berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh.

1. Penguasaan *mufradat* Peserta Didik Sebelum Penggunaan Media Permainan Tradisional pada Peserta Didik Kelas III SDIT Bina Insan Parepare

Sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional, diperoleh data bahwa penguasaan mufradat bahasa Arab peserta didik kelas III SDIT Bina Insan Parepare masih berada pada kategori yang beragam. Berdasarkan hasil pre-test, nilai rata-rata (mean) yang diperoleh adalah 70,96 dari total 26 peserta didik, dengan standar deviasi sebesar 21,210. Sebagian besar peserta didik berada pada kategori cukup dengan persentase 34,62%, sedangkan peserta didik pada kategori tinggi dan sangat tinggi masing-masing sebesar 23,08% dan 19,23%. Di sisi lain, masih terdapat 23,08% peserta didik yang berada pada kategori rendah, dengan nilai terendah hanya 13. Nilai ini menunjukkan bahwa penguasaan mufradat peserta didik sebelum perlakuan belum merata dan belum mencapai hasil yang optimal, khususnya dalam

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

indikator kemampuan menerjemahkan, menuliskan, dan menggunakan mufradat dalam kalimat sederhana.[81]

Rendahnya hasil pre-test ini dapat disebabkan oleh proses pembelajaran bahasa Arab yang sebelumnya cenderung monoton dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif, sehingga penguatan mufradat menjadi kurang maksimal. Padahal, sebagaimana dikemukakan Gagné dan Briggs, media pembelajaran seharusnya mampu merangsang siswa untuk belajar sekaligus menstimulasi aktivitas belajarnya secara langsung. Tanpa media yang interaktif, peserta didik pada usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret cenderung sulit mengingat kosakata asing yang bersifat abstrak apabila hanya disampaikan melalui metode hafalan atau ceramah.

Beberapa contoh peserta didik yang menunjukkan rendahnya penguasaan mufradat bahasa Arab pada tahap pre-test antara lain:

a. Mohammed Zayn Malik Ecky memperoleh skor 13, termasuk kategori rendah dan merupakan skor terendah pada tahap pre-test. Perolehan skor ini mengindikasikan bahwa ia hampir belum mampu menerjemahkan, menuliskan, maupun menggunakan mufradat bahasa Arab dalam kalimat sederhana.
b. Muhammad Safwan Akma memperoleh skor 40, termasuk kategori rendah. Ia masih mengalami kesulitan yang cukup besar dalam memahami dan menuliskan kosakata bahasa Arab yang diajarkan.
c. Muhammad Pradipta Razzaaq memperoleh skor 30, termasuk kategori rendah. Kesulitan yang dialami tampak pada rendahnya kemampuan mengingat dan mengaplikasikan mufradat dalam konteks kalimat.

[81] Mahyudin, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Gambar."

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Secara teoretis, rendahnya kemampuan awal peserta didik ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar aktif, menyenangkan, dan berbasis pengalaman langsung. Permainan tradisional Dende-Dende dan Ular Naga dipandang relevan untuk mengatasi persoalan tersebut karena keduanya memadukan unsur gerak, kerja sama kelompok, dan pengulangan bahasa dalam bentuk nyanyian maupun instruksi permainan, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat ingatan peserta didik terhadap mufradat yang dipelajari.

Temuan kondisi awal ini sejalan dengan penelitian Syifa Ramadhani yang juga menemukan nilai rata-rata pre-test yang rendah, yaitu 35,44 pada kategori kurang, sebelum diterapkannya media pembelajaran berbasis permainan (monopoli) dalam pembelajaran mufradat.[82] Kesamaan pola ini memperkuat asumsi bahwa pembelajaran mufradat tanpa media permainan cenderung menghasilkan penguasaan kosakata yang rendah dan belum merata, sehingga penerapan media permainan tradisional sebagai perlakuan dalam penelitian ini menjadi relevan untuk diujicobakan.

2. Penguasaan *Mufradat* Peserta Didik Setelah Penggunaan Media Permainan Tradisional pada Peserta Didik Kelas III SDIT Bina Insan Parepare

Setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional, diperoleh data bahwa penguasaan mufradat bahasa Arab peserta didik kelas III SDIT Bina Insan Parepare mengalami peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil post-test, nilai rata-rata (mean) yang diperoleh adalah 90,81, dengan standar deviasi sebesar 12,649. Sebagian besar peserta didik, yaitu 73,08%, berada pada kategori sangat tinggi, kategori tinggi sebesar 3,85%, dan kategori cukup sebesar

[82] Ramadhani, "Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Santri Kelas Viii Mts Ittihadiyah Tanreassona Pinrang."

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

23,08%. Tidak terdapat lagi peserta didik yang berada pada kategori rendah. Nilai ini menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik telah mampu menguasai mufradat bahasa Arab dengan baik, khususnya dalam indikator menerjemahkan, menuliskan, dan menggunakan mufradat dalam kalimat sederhana.

Peningkatan hasil post-test ini tidak terlepas dari karakteristik media permainan tradisional yang diterapkan. Permainan Dende-Dende melatih konsentrasi peserta didik melalui aktivitas melompat sambil mengucapkan dan mengingat mufradat, sedangkan permainan Ular Naga mendorong interaksi kelompok serta pengulangan kosakata melalui nyanyian yang dilakukan secara berulang. Kedua bentuk permainan ini memberi kesempatan peserta didik untuk berlatih mufradat secara aktif dan berulang dalam suasana belajar yang menyenangkan, sehingga memperkuat ingatan dan pemahaman mereka terhadap kosakata yang dipelajari.[83]

Beberapa contoh peserta didik yang menunjukkan peningkatan penguasaan mufradat bahasa Arab pada tahap post-test antara lain:

a. Mohammed Zayn Malik Ecky memperoleh skor 100, termasuk kategori sangat tinggi. Ia yang sebelumnya berada pada skor terendah kini mampu mencapai nilai maksimal pada tahap post-test.
b. Muhammad Safwan Akma memperoleh skor 97, termasuk kategori sangat tinggi, menunjukkan perbaikan yang sangat baik dibandingkan hasil pre-test-nya.
c. Muhammad Pradipta Razzaaq memperoleh skor 73, termasuk kategori cukup, menunjukkan perbaikan yang cukup berarti meskipun belum mencapai kategori tertinggi.

[83] Falah, "Implementasi Pembelajaran Materi Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas 4 Di Sekolah Dasar Islam Terpadu (Sdit) Adzkia 4."

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Secara teoretis, meningkatnya kemampuan peserta didik ini menunjukkan bahwa media permainan yang memadukan unsur gerak, visual, nyanyian, dan interaksi sosial dapat menciptakan suasana belajar aktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi peserta didik secara merata. Media permainan tradisional juga memfasilitasi tercapainya tiga indikator penguasaan mufradat menurut Mahyudin, yaitu kemampuan menerjemahkan, menuliskan, dan menggunakan mufradat dalam kalimat,[84] karena peserta didik dihadapkan langsung pada praktik penggunaan bahasa selama permainan berlangsung.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wiku Pulangsih dan Moch. Bahak Udin By Arifin yang menunjukkan bahwa media permainan ular tangga memperoleh respons siswa sebesar 90,4% dengan kategori sangat layak dalam meningkatkan penguasaan mufradat bahasa Arab.[85] Sejalan dengan itu, penelitian Gusdur, Nurlaila, dan Nurdiniawati juga membuktikan bahwa penggunaan permainan Tebak Kata mampu meningkatkan penguasaan mufradat siswa secara bertahap dari siklus ke siklus.[86] Demikian pula penelitian Syifa Ramadhani yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 35,44 menjadi 86,18 setelah penerapan media permainan monopoli. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bukti bahwa media berbasis permainan, termasuk permainan tradisional, berperan penting dalam memperbaiki penguasaan mufradat bahasa Arab peserta didik.

Dengan demikian, penerapan media permainan tradisional terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan mufradat bahasa Arab peserta didik, karena

---

[84] Mahyudin, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Gambar."

[85] Pulangsih and Arifin, "Snake and Ladder Game to Improve Students' Mastery of Arabic Vocabulary."

[86] Gusdur, Nurlaila, and Nurdinawati, "Penggunaan Permainan Tebak Kata Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Di MA Darul Hikma Soncolela."

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

mengintegrasikan aktivitas belajar yang aktif, menyenangkan, dan berorientasi pada praktik langsung penggunaan mufradat, sehingga mendorong tercapainya hasil belajar yang optimal.

3. Perbedaan Penguasaan *Mufradat* Peserta Didik Sebelum dan Setelah Penggunaan Media Permainan Tradisional pada Peserta Didik Kelas III SDIT Bina Insan Parepare

Penguasaan empat keterampilan dasar berbahasa (maharah lughawiyyah), yaitu menyimak (istima'), berbicara (kalam), membaca (qira'ah), dan menulis (kitabah), tidak dapat dicapai secara optimal tanpa penguasaan mufradat yang memadai sebagai fondasi dasarnya.[87] Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi sangat penting. Salah satu media yang terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan mufradat bahasa Arab peserta didik kelas III SDIT Bina Insan Parepare pada penelitian ini adalah media permainan tradisional Dende-Dende dan Ular Naga.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media permainan tradisional memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan mufradat bahasa Arab peserta didik. Nilai rata-rata pre-test sebesar 70,96 meningkat menjadi 90,81 pada post-test, atau meningkat sebesar 19,85 poin. Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar < 0,001 (sig. < 0,05), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasaan mufradat peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya media permainan tradisional. Dari 26 peserta didik, sebanyak 23 peserta didik mengalami peningkatan nilai, 2 peserta didik memperoleh nilai tetap, dan hanya 1 peserta didik yang mengalami penurunan nilai, yang menunjukkan bahwa peningkatan ini bersifat konsisten pada hampir seluruh peserta didik.

[87] Sanwil et al., *Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa SD/MI*.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Untuk memperkuat hasil analisis statistik tersebut, berikut disajikan analisis data individual pada tiga peserta didik yang mewakili tingkat kemampuan awal yang berbeda:

a. Mohammed Zayn Malik Ecky menunjukkan peningkatan penguasaan mufradat yang paling signifikan di antara seluruh peserta didik, yaitu dari skor 13 pada pre-test menjadi 100 pada post-test, dengan peningkatan sebesar 87 poin. Pada tahap pre-test, ia berada pada kategori rendah dan hampir belum mampu menerjemahkan, menuliskan, maupun menggunakan mufradat dalam kalimat. Setelah penerapan media permainan tradisional, ia mengalami perbaikan yang sangat drastis hingga mencapai nilai maksimal. Besarnya lonjakan ini menunjukkan bahwa media permainan tradisional sangat efektif bagi peserta didik dengan kemampuan awal yang sangat rendah, karena melibatkan pengulangan gerak, nyanyian, dan interaksi kelompok dalam suasana belajar yang tidak menekan.
b. Muhammad Safwan Akma mengalami peningkatan skor dari 40 pada pre-test menjadi 97 pada post-test, dengan selisih peningkatan sebesar 57 poin (setara 142,5% dari nilai awal). Pada tahap pre-test, ia berada pada kategori rendah dengan kesulitan utama pada pemahaman dan penulisan mufradat. Setelah pembelajaran menggunakan media permainan tradisional, kemampuannya meningkat tajam hingga mencapai kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain sambil mengulang kosakata membantu peserta didik mengaitkan bentuk dan makna mufradat secara lebih kuat dalam ingatannya.
c. Muhammad Pradipta Razzaaq menunjukkan peningkatan skor dari 30 pada pre-test menjadi 73 pada post-test, dengan peningkatan sebesar 43 poin (setara 143,3% dari nilai awal). Meskipun peningkatannya membawanya hanya sampai pada kategori cukup dan belum menyamai capaian dua peserta didik sebelumnya, Muhammad Pradipta Razzaaq tetap menunjukkan perkembangan yang berarti. Hal ini mengindikasikan bahwa media permainan tradisional

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

memberikan dampak positif bahkan bagi peserta didik dengan kemampuan awal yang sangat rendah, meskipun besar peningkatannya dapat bervariasi bergantung pada tingkat keterlibatan dan karakteristik belajar masing-masing peserta didik.

Secara teoretis, peningkatan penguasaan mufradat pada ketiga peserta didik tersebut sejalan dengan karakteristik permainan tradisional yang mengandung nilai edukatif serta mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan bahasa anak secara alami.[88] Permainan Dende-Dende dan Ular Naga memfasilitasi proses penguasaan mufradat melalui pengulangan kosakata dalam konteks gerak dan nyanyian, serta interaksi aktif antarpeserta didik selama permainan berlangsung. Sebagaimana dikemukakan Anggita, permainan tradisional merupakan warisan budaya yang ketika diintegrasikan ke dalam pembelajaran bahasa mampu membuat peserta didik merasa lebih terlibat karena terhubung dengan kehidupan sehari-hari dan budaya lokal mereka.[89]

Selain itu, variasi besar peningkatan pada ketiga peserta didik turut mencerminkan peran interaksi kelompok dalam permainan tradisional, di mana peserta didik yang lebih cepat memahami aturan dan mufradat permainan secara tidak langsung membantu teman-temannya yang masih kesulitan, sehingga tercipta proses saling belajar yang alami di antara anggota kelompok selama kegiatan Dende-Dende maupun Ular Naga berlangsung.

Dengan demikian, analisis data individual ini memperkuat hasil uji statistik yang telah dilakukan dan menunjukkan bahwa penerapan media permainan tradisional tidak hanya efektif secara agregat, tetapi juga memberikan dampak nyata terhadap peningkatan penguasaan mufradat bahasa Arab pada tingkat individu, termasuk bagi peserta didik dengan kemampuan awal yang sangat rendah. Lebih jauh, hasil ini

[88] Trismahwati and Sari, "Identifikasi Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional."

[89] Sya'bana, Zaini, and Owon, "Upaya Melestarikan Permainan Tradisional."

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

menegaskan bahwa media permainan tradisional efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, partisipatif, dan bermakna, sekaligus berkontribusi pada pelestarian budaya lokal melalui integrasi permainan Dende-Dende dan Ular Naga ke dalam pembelajaran bahasa Arab peserta didik kelas III SDIT Bina Insan Parepare.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang penggunaan media permainan tradisional dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* peserta didik kelas III SDIT Bina Insan Parepare, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penguasaan *mufradat* peserta didik kelas III SDIT Bina Insan Parepare sebelum diterapkan media permainan tradisional berada pada kategori yang beragam. Dari 26 peserta didik, sebanyak 5 peserta didik (19,23%) berada pada kategori sangat tinggi, 6 peserta didik (23,08%) berada pada kategori tinggi, 9 peserta didik (34,62%) berada pada kategori cukup, dan 6 peserta didik (23,08%) berada pada kategori rendah. Nilai rata-rata pretest yang diperoleh peserta didik adalah 70,96, sehingga kemampuan awal penguasaan *mufradat* peserta didik dapat dikategorikan masih perlu ditingkatkan.
2. Penguasaan *mufradat* peserta didik kelas III SDIT Bina Insan Parepare setelah diterapkan media permainan tradisional mengalami peningkatan. Dari 26 peserta didik, sebanyak 19 peserta didik (73,08%) berada pada kategori sangat tinggi, 1 peserta didik (3,85%) berada pada kategori tinggi, dan 6 peserta didik (23,08%) berada pada kategori cukup. Tidak terdapat peserta didik yang berada pada kategori rendah. Nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 90,81, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mencapai kategori sangat tinggi dalam penguasaan *mufradat.*
3. Terdapat peningkatan yang signifikan pada penguasaan *mufradat* peserta didik sebelum dan setelah diterapkan media permainan tradisional. Hal ini dibuktikan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed-Rank Test yang menunjukkan nilai signifikansi (Asymp. Sig. (2-tailed)) sebesar < 0,001, lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan tradisional berpengaruh signifikan terhadap peningkatan penguasaan *mufradat* peserta didik kelas III SDIT Bina Insan Parepare. Perbedaanya terlihat dari peningkatan nilai rata-rata peserta didik yaitu pada pretest 70,96 menjadi 90,81 pada posttest dengan selisih sebesar 19,85 poin.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru bahasa Arab, disarankan untuk memanfaatkan media permainan tradisional sebagai salah satu alternatif pembelajaran karena dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan penguasaan *mufradat* peserta didik. Guru juga disarankan untuk merancang variasi permainan yang secara khusus menargetkan penambahan kosakata baru, pengulangan *mufradat* yang telah dipelajari, serta penguatan pelafalan dan pemahaman makna kata, sehingga penguasaan *mufradat* peserta didik dapat berkembang secara bertahap dan berkesinambungan.Bagi peserta didik, diharapkan lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab, serta memanfaatkan kegiatan permainan edukatif sebagai sarana untuk menambah dan memperkuat penguasaan *mufradat.*
2. Bagi peserta didik, diharapkan lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab, serta memanfaatkan kegiatan permainan edukatif

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

sebagai sarana untuk menambah dan memperkuat penguasaan *mufradat.* Peserta didik juga disarankan untuk membiasakan diri mengulang kembali kosakata yang diperoleh dari permainan, baik secara lisan maupun tulisan, agar *mufradat* yang dikuasai tidak mudah terlupakan dan dapat diaplikasikan dalam percakapan maupun tulisan sehari-hari.

3. Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, termasuk media permainan tradisional, guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam upaya peningkatan penguasaan mufradat peserta didik. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan sarana dan prasarana, pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media permainan berbasis mufradat, serta kebijakan yang mendorong penerapan metode pembelajaran yang variatif dan menyenangkan.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian yang sejenis dengan menggunakan sampel yang lebih luas, waktu penelitian yang lebih panjang, atau mengombinasikan media permainan tradisional dengan metode pembelajaran lainnya sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk mengkaji lebih dalam mengenai efektivitas berbagai jenis permainan tradisional terhadap aspek-aspek penguasaan mufradat secara lebih spesifik, seperti kemampuan mengingat, memahami makna, serta menggunakan kosakata dalam konteks kalimat yang tepat.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim

Aulia, Rambu, Nasrun Supardi, Iskandi Iskandi, And M Thaib Rizki. "Peran Media Dalam Pembelajaran Mufrodat." *Al-Mu'Arrib: Journal Of Arabic Education* 1, No. 2 (2021).

Auliya, Nur Hikmatul, Helmina Andriani, Roushandy Asri Fardani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Dhika Juliana Sukmana, And Ria Rahmatul Istiqomah. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu, 2020.

Bagus, Pantiadhimas. "Metode Pembelajaran Eksperimen Siswa." Scribd, N.D. Https://Id.Scribd.Com/Document/502700841/Strategi-Eksperimen.

Bahasa), Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa (Pusat. "Terap^{2}," 2025. Https://Www.Kbbi.Web.Id/Terap-2.

Cahyani, Amelia Putri, Devi Oktaviani, Salma Ramadhani Putri, Sofi Nur Kamilah, Jennyta Caturiasari, And Dede Wahyudin. "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 2, No. 3 (2023).

Darmawati, Darmawati, And Ambo Dalleq. "Hypermedia: Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Digital." CV. Kaaffah Learning Center, 2019.

Data, Teknik Pengumpulan. "Observasi." *Wawancara, Angket Dan Tes*, 2019.

Deepublish, Penerbit. "Teknik Dokumen Dalam Pengumpulan Data Penelitian." Penerbit Deepublish, 2021. Https://Penerbitdeepublish.Com/Teknik-Pengumpulan-Data/.

Deviana, Ade Destri, Siti Azizah, M Ahim Sulthan Nuruddaroini, Akhmad Rusydi, And Ahmad Khalidi. "Penguasaan Mufradat Terhadap Kemampuan Menerjemahkan Teks Bahasa Arab." *Serumpun: Journal Of Education, Politic, And Social Humaniora* 1, No. 2 (2023).

Directsalesclustergowa. "Permainan Tradisional Dende-Dende." Indonesia: Scribd, April 29, 2026. Https://Id.Scribd.Com/Document/938861487/Aturan-Dende-Dende.

Editorial, Statmat. "Populasi Dan Sampel: Pengertian, Jenis, Dan Contoh." Statmat.Id, 2025. Https://Statmat.Id/Populasi-Dan-Sampel/.

Faizin, Khoirul. "Permainan 'Abc 5 Dasar' Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab." *Muróbbî: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, No. 1 (2020).

Falah, Anis Muslimatul. "Implementasi Pembelajaran Materi Kosakata Bahasa Arab

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Peserta Didik Kelas 4 Di Sekolah Dasar Islam Terpadu (Sdit) Adzkia 4." Institut Agama Islam Pemalang (Insip) Jawa Tengah, 2024.

Fathoni, Mukhamad. "Landasan Teori," N.D.

Fauzi, Miftah. *Dasar-Dasar Ilmu Nahwu*. GUEPEDIA, 2022.

Ghazy, Ach Chaidar, Ghozali Ghozali, And Krisna Aditiya Wibowo. "Transformasi Pendidikan: Pengembangan Metodologi Dan Media Pembelajaran Di Era Digital." *Action Research Journal Indonesia (ARJI)* 7, No. 4 (2025).

Gusdur, Gusdur, Nurlaila Nurlaila, And Nurdinawati Nurdinawati. "Penggunaan Permainan Tebak Kata Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Di MA Darul Hikma Soncolela." *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 10, No. 1 (2025).

Hamsa, Hamsa, And Herdah Herdah. "Al-Asma: Pengenalan Isim Dalam Bahasa Arab." Rajawali Pers, 2022.

Hamzah, Hamzah. "Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Prosiding Konfererensi Nasional Bahasa Arab* 4, No. 4 (2018).

Handayani, Luh Titi. *Buku Ajar Implementasi Teknik Analisis Data Kuantitatif (Penelitian Kesehatan)*. PT. Scifintech Andrew Wijaya, 2023.

Hanifah, Haura, Lathifa Salsabillah, Allisa Tazkia Fitri, Riska Mona Febriani, And Rully Hidayatullah. "Landasan Teori, Penelitian Relevan, Kerangka Berpikir Dan Hipotesis Penelitian Pendidikan." *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 3, No. 2 (2025).

Hannani, Prof. Dr., Dr. H Saepudin, Dr. Fikri, M Pd. Andi Nurindah Sari, Dr. Herdah, Dr. Andi Bahri S, Dr. Aris, Et Al. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Parepare, Indonesia: IAIN Parepare Nusantara Press, 2023. Https://Repository.Iainpare.Ac.Id/Id/Eprint/5742/1/Pedoman Penulisan KTI Tahun 2023.Pdf.

Irwan, Muhammad. "Hamsa. Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Permainan Dan Lagu." Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2021.

Jaili, Hambali, And Nurul Majeedah Hamdan. "Strategi Pengajaran Mufradat (Kosa Kata) Bahasa Arab Di Sekolah-Sekolah Ugama Negara Brunei Darussalam." *E-Jurnal Bahasa Dan Linguistik (E-JBL)* 5, No. 1 (2023): 84–101.

Jannah, Raodhatul. "Analysis Of The Purpose And Principles Of Learning Arabic." *International Journal Of Health, Economics, And Social Sciences (IJHESS)* 5, No. 4 (2023): 564–69.

Kaharuddin, Kaharuddin. "Cara Cepat Menguasai Bahasa Arab Sistem 24 Kali Pertemuan." LBH Press STAIN Parepare, 2019.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kholiza, Adin Nur. “Pemilihan Media Pembelajaran Bahasa Arab,” N.D.

Kurniawan, Asep. “Metodologi Penelitian Pendidikan.” Remaja Rosda Karya, 2018.

Laoki, Nur Nurdiana. “Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Arab Berdasarkan Kurikulum Merdeka Belajar Berbasis Budaya Lokal,” 2025.

“Luntur Dan Hilangnya Permainan Tradisional Di Era Modern.” Indonesia: Mahasiswa Indonesia, N.D. Https://Mahasiswaindonesia.Id/Lunturnya-Permainan-Tradisional-Di-Era-Modern/.

Machmud Yunus, S. “Kosakata (Mufradat).” *Bahasa Arab: Teori, Praktik, Dan Konteks Pembelajaran Modern* 63 (2025).

Mahyudin, Mahyudin. “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Gambar.” *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)*, 2023.

Manggau, Arifin, Muhammad Akil Musi, And Syamsuardi Syamsuardi. “Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Permainan Tradisional Kerakyatan Sulawesi Selatan,” 2015.

Mufidah, Nuril, And Intan Izha Rohima. “Pengajaran Kosakata Untuk Mahasiswa Kelas Intensif Bahasa Arab.” *Uniqbu Journal Of Social Sciences (UJSS)* 1, No. 1 (2020).

Mujiburrohman, Mujiburrohman, Nurjannah Nurjannah, Ahmad Helwani Syafi’i, Agam Sulaiman, Ilham Manses, And Ibnu Zakiyyan. “Permainan Tradisional Kideng Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab.” *Al-Af’idah Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa Arab* 7, No. 2 (2023): 260–72.

Mulyana, Yusep, And Anggi Setia Lengkana. *Permainan Tradisional*. Salam Insan Mulia, 2019.

Mulyani, Novi. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Diva Press, 2016.

Mushofa, Mushofa, Dina Hermina, And Nuril Huda. “Memahami Populasi Dan Sampel: Pilar Utama Dalam Penelitian Kuantitatif.” *Jurnal Syntax Admiration* 5, No. 12 (2024).

Mustofa, Dedi. “Strategi Pembelajaran Bahasa Arab: Kemahiran Al-Kitabah (Arabic Learning Strategy: Writing Skills).” *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 2, No. 2 (2021).

Nailaturidah, Julpa, Nesi Nursipa, Rizky Cahya Ramadhan, And Ridho Fadhillah. “Pembagian Fiil Dalam Bahasa Arab: Fiil Madi, Fiil Mudhari, Dan Fiil Amr,” N.D.

Nashrullah, Mochamad, Okvi Maharani, Abdul Rohman, Eni Fariyatul Fahyuni, And Rahmania Sri Untari. “Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian,

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data).” *Umsida Press*, 2023.

NI’mah, Khoirotun, M Rizal Rizki, And Elis Ismawati. “Implementasi Metode Takrir Pada Materi Fi’il Dalam Pembelajaran Maharah Qiroah Bahasa Arab Siswa Kelas X Smk Nu 1 Sukodadi.” *Al-Fakkaar* 1, No. 2 (2020): .

Nurul, Solichah. “Strategi Guru Dalam Pembelajaran Mufrodat Perspektif Al’arabiyah Lil Athfal Siswa Kelas V Di Mi Ma’arif Nu Karangnangka Kedung Banteng Banyumas Tahun Pelajaran 2020/2021.” UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri, 2022.

Pabbajah, M Taufiq Hidayat, And Kaharuddin Ramli. “Kajian Dialektologis Terhadap Variasi Lahjah Arabiyah: Menyingkap Keragaman Linguistik Dan Budaya.” *Al-Fakkaar* 5, No. 2 (2024):

Paramita, Ratna Wijayanti Daniar, Noviansyah Rizal, And Riza Bahtiar Sulistyan. “Metode Penelitian Kuantitatif.” Widya Gama Press, 2021.

“Permainan Tradisional Berkelompok/Permainan Ular Naga.” Wikibooks, 2023. Https://Id.Wikibooks.Org/Wiki/Permainan_Tradisional/Berkelompok/Permainan_Ular_Naga.

Pratama, Andy Riski. “Kajian Bahasa Arab.” *Badan Penerbit Stiepari Press*, 2023.

Prihariyani, Prihariyani. “Peningkprihariyani, Prihariyani. ‘Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Dengan Permainan Ular Naga Pada Siswa Kelas Vii’‘J Semester 2 Smpn 3 Mranggen Tahun Pelajaran2016’‘2017.’ Orbith: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa Dan Sosial 14, No. 3 (2.” *Orbith: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa Dan Sosial* 14, No. 3 (2018):.

Pulangsih, Wiku, And Moch. Bahak Udin By Arifin. “Snake And Ladder Game To Improve Students’ Mastery Of Arabic Vocabulary.” *Indonesian Journal Of Education Methods Development* 20, No. 3 (August 14, 2025). Https://Doi.Org/10.21070/Ijemd.V20i3.904.

Rahman, Ali, Herdah Herdah, Ahmad S Rustan, And Sitti Jamilah Amin. “Peningkatan Keterampilan Berbahasa Arab Santri Melalui Pembuatan Rancangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Pondok Pesantren Nurul Azhar Talaweh Sidrap.” IAIN Parepare Nusantara Press, 2019.

Ramadhani, Syifa. “Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Santri Kelas Viii Mts Ittihadiyah Tanreassona Pinrang.” IAIN PAREPARE, 2024.

Renggo, Yuniarti Reny, And S Kom. “Populasi Dan Sampel Kuantitatif.” *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi* 43 (2022).

Researchgate.“MetodologiPenelitianKuantitatif.”Researchgate,N.D. Https://Www.Researchgate.Net/Publication/369912999_Metodologi_Penelitian_

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kuantitatif.

Ridwan, Muannif, A M Suhar, Bahrul Ulum, And Fauzi Muhammad. "Pentingnya Penerapan Literature Review Pada Penelitian Ilmiah." *Jurnal Masohi* 2, No. 1 (2021):

Saepudin, Saepudin. "Belajar Bahasa Arab Komunikatif." IAIN Parepare Nusantara Press, 2020.

Saepudin, Saepudin, Aris Aris, And Suhartina Suhartina. "Peraturan Akademik Tahun 2025." IAIN Parepare Nusantara (IPN) Press, 2026.

Sanwil, Teuku, Rizka Utami, Riyan Hidayat, Dasep Bayu Ahyar, Syarifah Rahmi, Evi Muzaiyidah Bukhori, Suci Ramadhanti Febriani, Dwi Khoirotun Nisa, Nyak Mustakim, And Akhmad Aufa Syukron. *Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.

Sapriyah, Sapriyah. "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2:470–77, 2019.

Sitorus, J, D Saragi, And Y Ndona. "Implementasi Permainan Tradisional Ular Naga Dalam Menstimulasi Kemampuan Sosial Kelas 1 SD Negeri 101912 Pagar Merbau." *Jurnal Generasi Ceria Indonesia* 1, No. 2 (2023).

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan.Alfabeta.* Bandung, 2017.

Sugiyono. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D," N.D.

Sumargo, Bagus. *Teknik Sampling*. Unj Press, 2020.

Suparno, Suparno, Geri Alfikar, Dominika Santi, And Veronika Yosi. "Mempertahankan Eksistensi Budaya Lokal Nusantara Ditengah Arus Globalisasi Melalui Pelestarian Tradisi Gawai Dayak Sintang." *Jurnal Pekan: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 3, No. 1 (2018).

Sya'bana, Muhammad Zaki, Muhammad Zaini, And Robertus Adi Sarjono Owon. "Upaya Melestarikan Permainan Tradisional." *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Pengabdian Masyarakat* 1, No. 2 (2024):

Syam, Nurul Hasanah. "Dende-Dende, Permainan Tradisional Suku Makassar." *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 2, No. 5 (2021): 433–42.

Trismahwati, Dewi, And Nur Indah Sari. "Identifikasi Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional." *AZZAHRA: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, No. 2 (2020):

"UjiValiditasDanReliabilitasInstrumen."Scribd,N.D. Https://Id.Scribd.Com/Document/376245557/Uji-Validitas-Dan-Reliabilitas-Instrumen.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LAMPIRAN-LAMPIRAN

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LAMPIRAN I. Surat Penetapan Pembimbing Skripsi

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
NOMOR : B-3864/In.39/FTAR.01/PP.00.9/11/2025

TENTANG

PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR MAHASISWA

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

Menimbang
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 diserahi tugas sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa.

Mengingat
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 :
a. Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Nomor: SP DIPA-025.04.2.307381/2025, 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;

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
a. Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare Tahun 2025
b. Menunjuk saudara: **DR. RAODHATUL JANNAH, M.PD**, sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir bagi mahasiswa :

Nama Mahasiswa	: RARA MUTIAH
NIM	: 2220203888204038
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Judul Penelitian	: PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN MUFRADAT PESERTA DIDIK KELAS III SDIT BINA INSAN PAREPARE

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 25 November 2025
Dekan.

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

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LAMPIRAN II. 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-1453/In.39/FTAR.01/PP.00.9/05/2026 13 Mei 2026
Sifat : Biasa
Lampiran : -
H a l : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. WALIKOTA PAREPARE
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di
KOTA PAREPARE

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	: RARA MUTIAH
Tempat/Tgl. Lahir	: POLEWALI, 12 Februari 2002
NIM	: 2220203888204038
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah / Pendidikan Bahasa Arab
Semester	: VIII (Delapan)
Alamat	: JL ALESALEWO

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah WALIKOTA PAREPARE dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul :

PENERAPAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN MUFRADAT PESERTA DIDIK KELAS III SDIT BINA INSAN PAREPARE

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 13 Mei 2026 sampai dengan tanggal 13 Juni 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

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LAMPIRAN III. Surat Izin Penelitian dari DPMDPTSP



SRN IP0000504

PEMERINTAH KOTA PAREPARE
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Bandar Madani No. 1 Telp (0421) 23594 Faximile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmptsp@pareparekota.go.id

IZIN PENELITIAN

Nomor : 504/IP/DPM-PTSP/5/2026

Dasar :
1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian.
3. Peraturan Wali Kota Parepare Nomor 31 tahun 2025 tentang Pendelegasian Wewenang Penyelenggaraan Perizinan Berusaha dan Nonperizinan Daerah Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :

KEPADA

M E N G I Z I N K A N

NAMA	: **RARA MUTIAH**
UNIVERSITAS/ LEMBAGA	: **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**
Jurusan	: **PENDIDIKAN BAHASA ARAB**
ALAMAT	: **JL. ALESALEWO, KAB. SIDENRENG RAPPANG**
UNTUK	: melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :
JUDUL PENELITIAN	: **PENERAPAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN MUFRADAT PESERTA DIDIK KELAS III SDIT BINA INSAN PAREPARE**
LOKASI PENELITIAN	: **SDIT BINA INSAN KOTA PAREPARE**
LAMA PENELITIAN	: **18 Mei 2026 s.d 13 Juni 2026**

a. Izin Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung
b. Iizn ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Dikeluarkan di: **Parepare**
Pada Tanggal : **19 Mei 2026**

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KOTA PAREPARE

Hj. ST. RAHMAH AMIR, ST, MM
Pembina Tk. 1 (IV/b)
NIP. 19741013 200604 2 019

Biaya : Rp. 0.00

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1
  Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **Sertifikat Elektronik** yang diterbitkan **BSrE**
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan terdaftar di database DPMPTSP Kota Parepare (scan QRCode)

Balai Sertifikasi Elektronik

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LAMPIRAN IV. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Sekolah



YAYASAN BINA INSAN PAREPARE
Sekolah Dasar Islam Terpadu
SDIT Bina Insan Parepare
NPSN: 69947484

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
NOMOR: 202/K/SDIT-BI/VI/2026

بسم الله الرحمن الرحيم

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah:

Sekolah Dasar	: SDIT Bina Insan Parepare
Alamat	: Jalan Jend. Sudirman No 44 A., Bumi Harapan, Bacukiki Barat, Kota Parepare.

Menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama	: Rara Mutiah
NIM	: 2220203000204038
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Arab
Universitas	: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare
Judul Penelitian	:**"PENERAPAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN MUFRADAT PESERTA DIDIK KELAS III SDIT BINA INSAN PAREPARE".**

Telah melaksanakan penelitian di SDIT Bina Insan Parepare dan telah menyelesaikan seluruh rangkaian kegiatan penelitian sesuai dengan ketentuan yang berlaku..

Surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 18 Juni 2026/ *03 Muharram 1447 H*
Hormat Kami,
Kepala SDIT Bina Insan Parepare

Restu Pangestu, S.Kom., Gr.

Jl. Jend Sudirman No 44.A, Kel. Bumi Harapan, Kec. Bacukiki Barat Parepare 91121
Email: binainsanparesdit@gmail.com Telpon : 0852-4000-8758

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LAMPIRAN V. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Materi Pokok/Tema : *Mufradat* Profesi (المِهْنَةُ) Bentuk Mu'annats

Kelas/Semester : III /Genap

Alokasi Waktu : 2 JP (70 menit)

A. NARASI PENDUKUNG PEMBELAJARAN
Pembelajaran Bahasa Arab dilaksanakan melalui penerapan permainan tradisional yang dimodifikasi secara edukatif untuk meningkatkan penguasaan *mufradat* peserta didik. Permainan tradisional digunakan sebagai sarana belajar aktif yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Melalui permainan tradisional, peserta didik tidak hanya terlibat secara kognitif, tetapi juga secara fisik dan sosial sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
Penguasaan *mufradat* Bahasa Arab, khususnya kosakata profesi (المِهْنَةُ) dalam bentuk mu'annats, dapat ditingkatkan melalui penerapan permainan tradisional yang melibatkan aktivitas fisik, interaksi sosial, dan penggunaan bahasa secara langsung. Melalui permainan tradisional, peserta didik belajar kosakata secara alami, menyenangkan, dan kontekstual sehingga memudahkan mereka dalam mengingat dan menggunakan *mufradat* dalam kehidupan sehari-hari.
C. TUJUAN PEMBELAJARAN
Setelah mengikuti pembelajaran melalui permainan tradisional, peserta didik diharapkan mampu: 1. Menguasai *mufradat* profesi (المِهْنَةُ) dalam Bahasa Arab bentuk mu'annats melalui penerapan permainan tradisional. 2. Menggunakan isim isyarah dekat dan jauh (mu'annats) secara tepat dalam konteks permainan tradisional. 3. Mengucapkan, membaca, dan menuliskan kosakata profesi mu'annats dengan lafal dan makna yang benar. 4. Berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Arab melalui permainan tradisional yang edukatif dan menyenangkan.
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
1.Pertemuan Pertama Permainan Dende-Dende a. Kegiatan Pendahuluan 1) Guru memasuki kelas, memberi salam, dan mengajak peserta didik berdoa. 2) Guru memeriksa kehadiran peserta didik.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3) Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan profesi perempuan di sekitar peserta didik.
4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu mengenal dan menyebutkan *mufradat* profesi mu'annats melalui permainan tradisional.

b. Kegiatan Inti (Penerapan Permainan Tradisional)
1) Guru menyiapkan pola permainan Dende-dende di lantai kelas menggunakan lakban atau alas permainan.
2) Setiap peserta didik menyiapkan penanda permainan berupa kartu atau benda ringan yang aman.
3) Guru atau peserta didik meletakkan penanda ke salah satu kotak pola Dende yang berisi kartu gambar profesi mu'annats.
4) Peserta didik melompat pada setiap kotak sesuai aturan permainan sambil menyebutkan kosakata Bahasa Arabnya.
5) Pada kotak yang berisi penanda, peserta didik diperbolehkan menggunakan dua kaki dan wajib membuat kalimat sederhana menggunakan isim isyarah mu'annats, misalnya: هذِه مُعَلِّمَةٌ atau تِلْكَ طَبِيْبَةٌ.
6) Peserta didik melanjutkan permainan hingga pola Dende selesai tanpa menginjak garis.
7) Guru memantau jalannya permainan, memberikan bimbingan, serta mengoreksi kesalahan pelafalan.

c. Penutup
1) Guru dan peserta didik mengulang *mufradat* profesi mu'annats yang telah dipelajari.
2) Peserta didik menyampaikan pengalaman belajar melalui permainan.
3) Guru memberikan motivasi dan menutup pembelajaran dengan salam.

2. Pertemuan Ketiga Permainan Ular Naga dan dende-dende

d. Kegiatan Pendahuluan
1) Guru memasuki kelas, memberi salam, dan mengajak peserta didik berdoa.
2) Guru memeriksa kehadiran peserta didik.
3) Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan profesi perempuan di sekitar peserta didik.
4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu mengenal dan menyebutkan *mufradat* profesi mu'annats melalui permainan tradisional.

e. Kegiatan Inti (Penerapan Permainan Tradisional)
1) Guru memilih dua peserta didik sebagai penjaga gerbang dan masing-masing memegang kartu profesi mu'annats.
2) Peserta didik lainnya berbaris menyerupai tubuh ular.
3) Peserta didik berjalan melewati gerbang sambil menyanyikan lagu sederhana berisi kosakata profesi.
4) Pada akhir lagu, satu peserta didik tertangkap oleh penjaga gerbang.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

5) Peserta didik yang tertangkap mengambil kartu profesi, menyebutkan kosakata mu'annats, dan membuat kalimat menggunakan isim isyarah, misalnya: هٰذِه مُدِيرَةٌ atau تِلْكَ مُمَرِّضَةٌ.
Kemudian memberikan evaluasi lalu melanjutakn permainan selanjutnya
6) Guru menyiapkan pola permainan Ular Naga di lantai kelas menggunakan lakban atau alas permainan.
7) Setiap peserta didik menyiapkan penanda permainan berupa kartu atau benda ringan yang aman.
8) Guru atau peserta didik meletakkan penanda ke salah satu kotak pola Dende yang berisi kartu gambar profesi mu'annats.
9) Peserta didik melompat pada setiap kotak sesuai aturan permainan sambil menyebutkan kosakata Bahasa Arabnya.
10) Pada kotak yang berisi penanda, peserta didik diperbolehkan menggunakan dua kaki dan wajib membuat kalimat sederhana menggunakan isim isyarah mu'annats, misalnya: هٰذِه مُعَلِّمَةٌ atau تِلْكَ طَبِيْبَةٌ.
11) Peserta didik melanjutkan permainan hingga pola Dende selesai tanpa menginjak garis.
12) Guru memantau jalannya permainan, memberikan bimbingan, serta mengoreksi kesalahan pelafalan.

f. Penutup
1) Guru dan peserta didik mengulang *mufradat* profesi mu'annats yang telah dipelajari.
2) Peserta didik menyampaikan pengalaman belajar melalui permainan.
3) Guru memberikan motivasi dan menutup pembelajaran dengan salam.

3. Pertemuan Ketiga Permainan Ular Naga

a. Kegiatan Pendahuluan
1) Guru memasuki kelas, memberi salam, dan mengajak peserta didik berdoa.
2) Guru memeriksa kehadiran peserta didik.
3) Guru mengulas kembali *mufradat* profesi mu'annats.
4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu mengenal dan menyebutkan *mufradat* profesi mu'annats melalui permainan tradisional.

b. Kegiatan Inti (Penerapan Permainan Tradisional)
1) Guru memilih dua peserta didik sebagai penjaga gerbang dan masing-masing memegang kartu profesi mu'annats.
2) Peserta didik lainnya berbaris menyerupai tubuh ular.
3) Peserta didik berjalan melewati gerbang sambil menyanyikan lagu sederhana berisi kosakata profesi.
4) Pada akhir lagu, satu peserta didik tertangkap oleh penjaga gerbang.
5) Peserta didik yang tertangkap mengambil kartu profesi, menyebutkan kosakata mu'annats, dan membuat kalimat menggunakan isim isyarah, misalnya: هٰذِه مُدِيرَةٌ atau تِلْكَ مُمَرِّضَةٌ.
6) Peserta didik melanjutkan perminan setelah membuat kalimat dalam isim isyara

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

7) Setiap kelompok menyebutkan *mufradat* profesi mu'annats secara bergiliran.
8) Guru memberikan umpan balik dan koreksi.

c. Penutup
1) Guru memberikan tes evaluasi (posttest) penguasaan *mufradat* profesi mu'annats.
2) Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran.
3) Guru menutup pembelajaran dengan salam.

E. PERTANYAAN PEMANTIK

Bagaimana perasaanmu belajar *mufradat* melalui permainan tradisional?
Kosakata profesi apa saja yang kamu ingat setelah bermain?
Mengapa belajar sambil bermain memudahkan kita mengingat *mufradat*?

F. ASESMEN

Asesmen dilakukan untuk mengukur peningkatan penguasaan *mufradat* peserta didik setelah diterapkannya permainan tradisional dalam pembelajaran Bahasa Arab. Penilaian mencakup kemampuan menyebutkan, memahami, membaca, dan menulis kosakata profesi mu'annats yang digunakan selama permainan tradisional berlangsung.

G. REFLEKSI

Peserta didik menyampaikan pengalaman belajar *mufradat* Bahasa Arab melalui permainan tradisional serta kosakata baru yang berhasil mereka kuasai. Guru menggunakan hasil refleksi sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya.

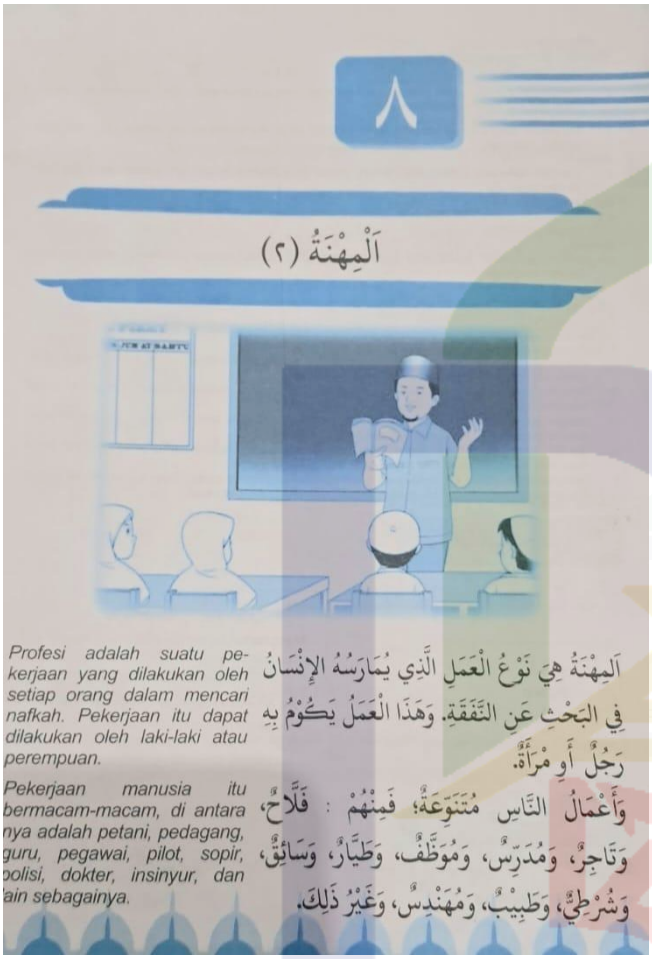
Parepare, 12 Februari 2026

Peneliti

Rara Mutiah
Nim. 2220203888204038

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LAMPIRAN VI. Materi ajar



٨

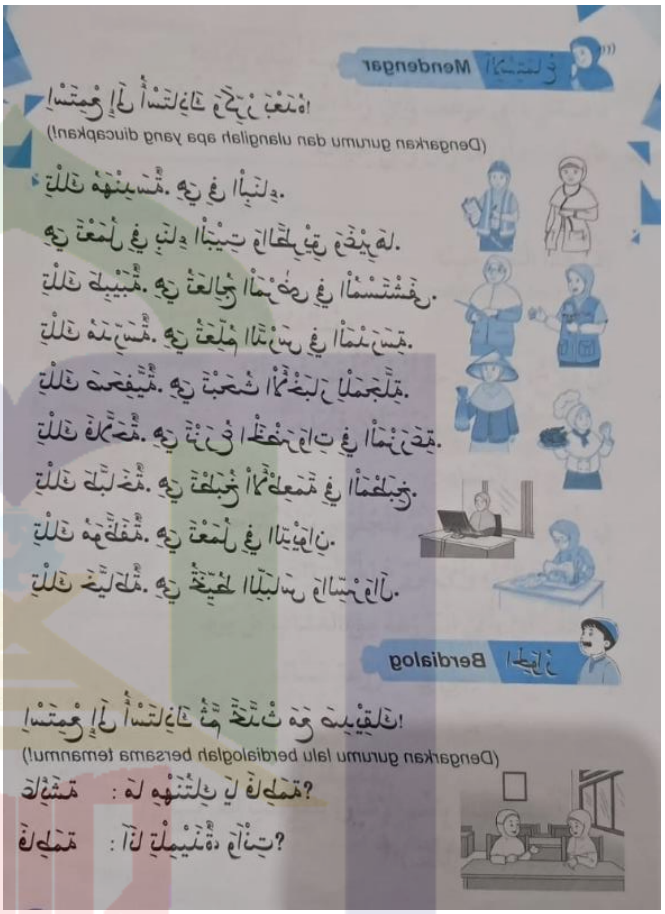
اَلْمِهْنَةُ (٢)

اَلمِهْنَةُ هِيَ نَوْعُ الْعَمَلِ الَّذِي يُمَارِسُهُ الإِنْسَانُ فِي البَحْثِ عَنِ النَّفَقَةِ. وَهَذَا الْعَمَلُ يَكُوْمُ بِهِ رَجُلٌ أَوِ مَرْأَةٌ.

وَأَعْمَالُ النَّاسِ مُتَنَوِّعَةٌ؛ فَمِنْهُمْ : فَلَّاحٌ، وَتَاجِرٌ، وَمُدَرِّسٌ، وَمُوَظَّفٌ، وَطَيَّارٌ، وَسَائِقٌ، وَشُرْطِيٌّ، وَطَبِيْبٌ، وَمُهَنْدِسٌ، وَغَيْرُ ذَلِكَ.

Profesi adalah suatu pekerjaan yang dilakukan oleh setiap orang dalam mencari nafkah. Pekerjaan itu dapat dilakukan oleh laki-laki atau perempuan.

Pekerjaan manusia itu bermacam-macam, di antaranya adalah petani, pedagang, guru, pegawai, pilot, sopir, polisi, dokter, insinyur, dan lain sebagainya.



Mendengar

(Dengarkan guru dan ulangilah apa yang diucapkan!)

Berdialog

(Dengarkan guru dan berdialoglah bersama temanmu!)

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LAMPIRAN VII. Instrumen Penelitian

	KEMENTRIAN AGAMA **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE** **FAKULTAS TARBIYAH** Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421) 21307, Faksimile (0421) 2404
	INSTRUMEN PENELITIAN

Nama : Rara mutiah

Nim : 2220203888204038

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Bahasa Arab

Judul : Penerapan Permainan Media Tradisional Dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufradat* Peserta Didik Kelas III SDIT Bina Insan Parepare.

SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST

PENELITIAN SDIT BINA INSAN PAREPARE

TAHUN 2026

Nama :

Kelas : **3C**

Mata Pelajaran : **Bahasa Arab**

A. Pilihan Ganda

Jawablah soal sesuai dengan perintah yang diberikan!

Indikator: Mengidentifikasi arti kata Bahasa Arab.

Berilah tanda silang (×) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban paling benar!

Bentuk Soal: Pilihan Ganda

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Nomor Soal: 1–5

1. Apa arti dari kata مُهَنْدِسَةٌ?
    a. Insinyur perempuan
    b. Guru perempuan
    c. Petani perempuan
    d. Perawat perempuan
2. Kata صَحَفِيَّةٌ. memiliki arti …
    a. Polisi perempuan
    b. Wartawan perempuan
    c. Dokter perempuan
    d. Penjual perempuan
3. Arti dari طَبَّاخَةُ adalah …
    a. Guru perempuan
    b. Perawat perempuan
    c. Koki perempuan
    d. Polisi perempuan
4. Kata مُوَظَّفَةٌ berarti …
    a. Penjahit perempuan
    b. Perawat perempuan
    c. Guru perempuan
    d. Pegawai perempuan
5. شُرْطِيَّةٌ dalam Bahasa Indonesia berarti …
    a. Penjual perempuan
    b. Polisi perempuan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

c. Kepala sekolah perempuan

d. Petani perempuan

B. Menjodohkan

Indikator: Memasangkan gambar dengan kosa kata Bahasa Arab

Bentuk Soal: Menjodohkan

Nomor Soal: 6–10

Pasangkan gambar profesi berikut dengan *mufradat* Bahasa Arab yang sesuai!

Gambar Profesi	**Pasangan *Mufradat***
	مُدَرِّسةٌ
	طَبِيبَةٌ
	فَلَّاحَةٌ
	مُمَرِّضَةٌ
	شُرْطِيَّةٌ

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

C. Isian

Indikator: Menuliskan *mufradat* dari kosa kata yang disediakan

Bentuk Soal: Isian (menuliskan *mufradat*)

Nomor Soal: 11–15

guru perempuan : ……

Dokter perempuan : ……

Petani perempuan : ……

Perawat perempuan : ……

Polisi perempuan : ……

D. Isian

Indikator: Menyusun kata menjadi kalimat sederhana dengan *mufradat* tertentu

Bentuk Soal: Isian (menyusun kata)

Nomor Soal: 16–20

Susun kata berikut menjadi kalimat yang benar:

مُدَرّسةٌ – هٰذِهِ

……

طَبِيبَة – تِلْكَ

……

فَلَّاحَةٌ – هٰذِهِ

……

مُمَرّضَةٌ – تِلْكَ

……

شُرْطِيَّةٌ – هٰذِهِ

……

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Disetujui Oleh:

Pembimbing



Dr. Raodhatul Jannah, M. Pd
NIP: 199505152025052007

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LAMPIRAN VIII. Score Penilaian Pretest dan Posttest

	NAMA SISWA																							
NO	postest	SOAL 1	SOAL 2	SOAL 3	SOAL 4	SOAL 5	SOAL 6	SOAL 7	SOAL 8	SOAL 9	SOAL 10	SOAL 11	SOAL 12	SOAL 13	SOAL 14	SOAL 15	SOAL 16	SOAL 17	SOAL 18	SOAL 19	SOAL 20	SCORE	NILAI
1	AFIF FAHYADI RAFIF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	28	93
2	AFIFAH MARYAM RAMADHANI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	28	93
3	AFNAN ATMA PRATAMA	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	20	67
4	AHMAD ALTHAF ABIZARD	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	20	67
5	AHMAD FAIZ ALFATIH MUSAKKIR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	100
6	AHMAD NIZHAM MAQITA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	100
7	AHMAD WAHBAH AZ-ZUHAILY FAIZ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	100
8	AINUN MARDYYA	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	26	87
9	ALIFA ALFI IMRON	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28	93
10	ALIFAH PUTRI HARIANTO	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	21	70
11	ANNISA SOPHIA RULIAH	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29	97
12	AYRA FARZANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	100
13	ZHAFIRA RAHMA LATHIFA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	100
14	FARZANA FAUZIAH ARFAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	100
15	HANA SYILA ADHIVA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	100
16	KANAYA AZZAHRAH	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29	97
17	KEYZHA MAGHFIRARAMADHANI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	100
18	KHANZA ADEEVA MUKMIN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	100
19	MOHAMMED ZAYN MALIK ECKY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	100
20	MUHAMMAD ARNAV AL-FARIDZI	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	21	70
21	MUHAMMAD NAUFAL AL GHIFARI	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	28	93
22	MUHAMMAD NUH NAWAWI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	100
23	MUHAMMAD PRADIPTA RAZZAAQ	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	22	73
24	MUHAMMAD SAFWAN AKMA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	29	97
25	QIANA ARSYILA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	29	97
26	SHAQUILLE ALFARIZ RACHMAT	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	20	67

	NAMA SISWA																							
NO	postest	SOAL 1	SOAL 2	SOAL 3	SOAL 4	SOAL 5	SOAL 6	SOAL 7	SOAL 8	SOAL 9	SOAL 10	SOAL 11	SOAL 12	SOAL 13	SOAL 14	SOAL 15	SOAL 16	SOAL 17	SOAL 18	SOAL 19	SOAL 20	SCORE	NILAI
1	AFIF FAHYADI RAFIF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	28	93
2	AFIFAH MARYAM RAMADHANI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	28	93
3	AFNAN ATMA PRATAMA	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	20	67
4	AHMAD ALTHAF ABIZARD	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	20	67
5	AHMAD FAIZ ALFATIH MUSAKKIR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	100
6	AHMAD NIZHAM MAQITA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	100
7	AHMAD WAHBAH AZ-ZUHAILY FAIZ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	100
8	AINUN MARDYYA	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	26	87
9	ALIFA ALFI IMRON	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28	93
10	ALIFAH PUTRI HARIANTO	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	21	70
11	ANNISA SOPHIA RULIAH	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29	97
12	AYRA FARZANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	100
13	ZHAFIRA RAHMA LATHIFA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	100
14	FARZANA FAUZIAH ARFAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	100
15	HANA SYILA ADHIVA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	100
16	KANAYA AZZAHRAH	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29	97
17	KEYZHA MAGHFIRARAMADHANI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	100
18	KHANZA ADEEVA MUKMIN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	100
19	MOHAMMED ZAYN MALIK ECKY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	100
20	MUHAMMAD ARNAV AL-FARIDZI	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	21	70
21	MUHAMMAD NAUFAL AL GHIFARI	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	28	93
22	MUHAMMAD NUH NAWAWI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	100
23	MUHAMMAD PRADIPTA RAZZAAQ	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	22	73
24	MUHAMMAD SAFWAN AKMA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	29	97
25	QIANA ARSYILA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	29	97
26	SHAQUILLE ALFARIZ RACHMAT	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	20	67

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LAMPIRAN IX. Uji Validitas Dan Reabilitas

Correlations

		soal001	soal002	soal003	soal004	soal005	soal006	soal007	soal008	soal009	soal010	soal011	soal012	soal013	soal014	soal015	soal016	soal017	soal018	soal019	soal020	tTOTAL
soal001	Pearson Correlation	1	.842***	.104	.037	.455*	.132	.370	.359	.085	.418*	-.007	.443*	.460*	.156	.096	.137	.429*	.340	.252	.429*	.567**
	Sig. (2-tailed)		<.001	.614	.858	.020	.520	.063	.072	.679	.034	.974	.023	.018	.446	.641	.506	.029	.089	.213	.029	.003
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal002	Pearson Correlation	.842***	1	.272	-.123	.455*	.132	.212	.195	.270	.418*	-.007	.283	.322	.156	.096	.268	.315	.340	.252	.543**	.542**
	Sig. (2-tailed)	<.001		.178	.549	.020	.520	.298	.340	.182	.034	.974	.161	.108	.446	.641	.186	.117	.089	.213	.004	.004
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal003	Pearson Correlation	.104	.272	1	-.329	.030	.135	.441*	.391*	.228	.065	.217	.501**	.238	.380	.123	-.022	-.009	.140	.028	.113	.327
	Sig. (2-tailed)	.614	.178		.100	.883	.512	.024	.048	.262	.753	.287	.009	.243	.055	.549	.916	.964	.494	.890	.584	.103
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal004	Pearson Correlation	.037	-.123	-.329	1	.245	.422*	.197	.077	.058	.283	.411*	.137	.172	.153	.107	-.041	.329	.158	.171	.098	.304
	Sig. (2-tailed)	.858	.549	.100		.227	.032	.335	.710	.779	.161	.037	.503	.402	.455	.603	.842	.101	.440	.404	.634	.132
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal005	Pearson Correlation	.455*	.455*	.030	.245	1	.399*	.270	.369	.567**	.284	.127	.318	.558**	.354	.539**	.368	.359	.240	.395*	.359	.657***
	Sig. (2-tailed)	.020	.020	.883	.227		.044	.182	.064	.003	.159	.538	.114	.003	.076	.004	.065	.071	.237	.046	.071	<.001
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal006	Pearson Correlation	.132	.132	.135	.422*	.399*	1	.296	.190	.399*	.686***	.470*	.243	.258	.475*	.189	.058	.173	.013	.133	.291	.496**
	Sig. (2-tailed)	.520	.520	.512	.032	.044		.142	.354	.044	<.001	.015	.232	.203	.014	.355	.779	.399	.951	.516	.149	.010
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal007	Pearson Correlation	.370	.212	.441*	.197	.270	.296	1	.686***	.270	.103	.520**	.923***	.735***	.296	.220	-.126	.315	.127	.137	-.026	.567**
	Sig. (2-tailed)	.063	.298	.024	.335	.182	.142		<.001	.182	.616	.006	<.001	<.001	.142	.279	.538	.117	.536	.504	.899	.003
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal008	Pearson Correlation	.359	.195	.391*	.077	.369	.190	.686***	1	.369	-.031	.259	.754***	.741***	.106	.070	-.058	.182	-.013	-.014	-.173	.425*
	Sig. (2-tailed)	.072	.340	.048	.710	.064	.354	<.001		.064	.879	.201	<.001	<.001	.605	.735	.779	.374	.951	.947	.399	.030
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal009	Pearson Correlation	.085	.270	.228	.058	.567**	.399*	.270	.369	1	.099	.127	.318	.558**	.354	.393*	.522**	.359	.240	.395*	.359	.598**
	Sig. (2-tailed)	.679	.182	.262	.779	.003	.044	.182	.064		.629	.538	.114	.003	.076	.047	.006	.071	.237	.046	.071	.001
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal010	Pearson Correlation	.418*	.418*	.065	.283	.284	.686***	.103	-.031	.099	1	.358	.037	.090	.404*	.153	.126	.140	.086	.093	.368	.432*
	Sig. (2-tailed)	.034	.034	.753	.161	.159	<.001	.616	.879	.629		.073	.858	.663	.041	.455	.538	.495	.676	.651	.064	.027
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal011	Pearson Correlation	-.007	-.007	.217	.411*	.127	.470*	.520**	.259	.127	.358	1	.480*	.300	.258	-.043	-.310	-.039	-.187	-.202	-.166	.248
	Sig. (2-tailed)	.974	.974	.287	.037	.538	.015	.006	.201	.538	.073		.013	.136	.203	.836	.124	.850	.360	.322	.418	.221
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal012	Pearson Correlation	.443*	.283	.501**	.137	.318	.243	.923***	.754***	.318	.037	.480*	1	.805***	.273	.146	-.092	.365	.166	.180	.018	.597**
	Sig. (2-tailed)	.023	.161	.009	.503	.114	.232	<.001	<.001	.114	.858	.013		<.001	.177	.477	.653	.067	.416	.379	.931	.001
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal013	Pearson Correlation	.460*	.322	.238	.172	.558**	.258	.735***	.741***	.558**	.090	.300	.805***	1	.380	.409*	.348	.474*	.297	.321	.176	.734***
	Sig. (2-tailed)	.018	.108	.243	.402	.003	.203	<.001	<.001	.003	.663	.136	<.001		.055	.038	.081	.015	.141	.110	.391	<.001
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal014	Pearson Correlation	.156	.156	.380	.153	.354	.475*	.296	.106	.354	.404*	.258	.273	.380	1	.545**	.391*	.397*	.448*	.382	.498**	.660***
	Sig. (2-tailed)	.446	.446	.055	.455	.076	.014	.142	.605	.076	.041	.203	.177	.055		.004	.048	.045	.022	.054	.010	<.001
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal015	Pearson Correlation	.096	.096	.123	.107	.539**	.189	.220	.070	.393*	.153	-.043	.146	.409*	.545**	1	.552**	.464*	.551**	.504**	.374	.603**
	Sig. (2-tailed)	.641	.641	.549	.603	.004	.355	.279	.735	.047	.455	.836	.477	.038	.004		.003	.017	.004	.009	.060	.001
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal016	Pearson Correlation	.137	.268	-.022	-.041	.368	.058	-.126	-.058	.522**	.126	-.310	-.092	.348	.391*	.552**	1	.599**	.674***	.728***	.694***	.575**
	Sig. (2-tailed)	.506	.186	.916	.842	.065	.779	.538	.779	.006	.538	.124	.653	.081	.048	.003		.001	<.001	<.001	<.001	.002
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal017	Pearson Correlation	.429*	.315	-.009	.329	.359	.173	.315	.182	.359	.140	-.039	.365	.474*	.397*	.464*	.599**	1	.888***	.877***	.753***	.795***
	Sig. (2-tailed)	.029	.117	.964	.101	.071	.399	.117	.374	.071	.495	.850	.067	.015	.045	.017	.001		<.001	<.001	<.001	<.001
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal018	Pearson Correlation	.340	.340	.140	.158	.240	.013	.127	-.013	.240	.086	-.187	.166	.297	.448*	.551**	.674***	.888***	1	.847***	.811***	.708***
	Sig. (2-tailed)	.089	.089	.494	.440	.237	.951	.536	.951	.237	.676	.360	.416	.141	.022	.004	<.001	<.001		<.001	<.001	<.001
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal019	Pearson Correlation	.252	.252	.028	.171	.395*	.133	.137	-.014	.395*	.093	-.202	.180	.321	.382	.504**	.728***	.877***	.847***	1	.794***	.710***
	Sig. (2-tailed)	.213	.213	.890	.404	.046	.516	.504	.947	.046	.651	.322	.379	.110	.054	.009	<.001	<.001	<.001		<.001	<.001
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
soal020	Pearson Correlation	.429*	.543**	.113	.098	.359	.291	-.026	-.173	.359	.368	-.166	.018	.176	.498**	.374	.694***	.753***	.811***	.794***	1	.705***
	Sig. (2-tailed)	.029	.004	.584	.634	.071	.149	.899	.399	.071	.064	.418	.931	.391	.010	.060	<.001	<.001	<.001	<.001		<.001
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
tTOTAL	Pearson Correlation	.567**	.542**	.327	.304	.657***	.496**	.567**	.425*	.598**	.432*	.248	.597**	.734***	.660***	.603**	.575**	.795***	.708***	.710***	.705***	1
	Sig. (2-tailed)	.003	.004	.103	.132	<.001	.010	.003	.030	.001	.027	.221	.001	<.001	<.001	.001	.002	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26

***. Correlation is significant at the 0.001 level (2-tailed).
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	26	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	26	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.747	21

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel Validitas Instrumen

Variabel	No.Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Penguasaan *Mudradat*	1	0,567	0,404	Valid
	2	0,542	0,404	Valid
	3	0,327	0,404	Tidak Valid
	4	0,304	0,404	Tidak Valid
	5	0,657	0,404	Valid
	6	0,496	0,404	Valid
	7	0,567	0,404	Valid
	8	0,425	0,404	Valid
	9	0,598	0,404	Valid
	10	0,432	0,404	Valid
	11	0,248	0,404	Tidak Valid
	12	0,597	0,404	Valid
	13	0,734	0,404	Valid
	14	0,660	0,404	Valid
	15	0,603	0,404	Valid
	16	0,575	0,404	Valid
	17	0,795	0,404	Valid
	18	0,708	0,404	Valid
	19	0,710	0,404	Valid
	20	0,705	0,404	Valid

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

N	Taraf Signifikansi		N	Taraf Signifikansi	
	5 %	1 %		5 %	1 %
3	0,997	0,999	38	0,320	0,413
4	0,950	0,990	39	0,316	0,408
5	0,878	0,959	40	0,312	0,403
6	0,811	0,917	41	0,308	0,398
7	0,754	0,874	42	0,304	0,393
8	0,707	0,834	43	0,301	0,389
9	0,666	0,798	44	0,297	0,384
10	0,632	0,765	45	0,294	0,380
11	0,602	0,735	46	0,291	0,376
12	0,576	0,708	47	0,288	0,372
13	0,553	0,684	48	0,284	0,368
14	0,532	0,661	49	0,281	0,364
15	0,514	0,641	50	0,279	0,361
16	0,497	0,623	55	0,266	0,345
17	0,482	0,606	60	0,254	0,330
18	0,468	0,590	65	0,244	0,317
19	0,456	0,575	70	0,235	0,306
20	0,444	0,561	75	0,227	0,296
21	0,433	0,549	80	0,220	0,286
22	0,423	0,537	85	0,213	0,278
23	0,413	0,526	90	0,207	0,270
24	0,404	0,515	95	0,202	0,263
25	0,396	0,505	100	0,195	0,256
26	0,388	0,496	125	0,176	0,230
27	0,381	0,487	150	0,159	0,210
28	0,374	0,478	175	0,148	0,194
29	0,367	0,470	200	0,138	0,181
30	0,361	0,463	300	0,113	0,148
31	0,355	0,456	400	0,098	0,128
32	0,349	0,449	500	0,088	0,115
33	0,344	0,442	600	0,080	0,105
34	0,339	0,436	700	0,074	0,097
35	0,334	0,430	800	0,070	0,091
36	0,329	0,424	900	0,065	0,086
37	0,325	0,418	1000	0,062	0,081

Keterangan:

Nilai keseluruhan peserta didik

Uji validitas adalah 26 orang jadi

N-2 = 24 Jadi,

N = 0.404

Jika r_{hitung} > 0.404 = Valid

Jika r_{hitung} < 0.404 = Tidak Valid

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LAMPIRAN X Uji Normalitas dan Uji Wilcoxon Signed-Rank Test

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai posttest penguasaan mufradat	.300	26	<.001	.705	26	<.001
nilai pretest penguasaan mufradat	.123	26	.200*	.933	26	.092

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

a. Lilliefors Significance Correction

Related-Samples Wilcoxon Signed Rank Test Summary

Total N	26
Test Statistic	290.500
Standard Error	34.970
Standardized Test Statistic	4.018
Asymptotic Sig.(2-sided test)	<.001

Hypothesis Test Summary

	Null Hypothesis	Test	Sig.[a,b]	Decision
1	The median of differences between nilai pretest penguasaan mufradat and nilai posttest penguasaan mufradat equals 0.	Related-Samples Wilcoxon Signed Rank Test	<.001	Reject the null hypothesis.

a. The significance level is .050.

b. Asymptotic significance is displayed.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LAMPIRAN XI. Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	nilai pretest penguasaan mufradat	70.96	26	21.210	4.160
	nilai posttest penguasaan mufradat	90.81	26	12.649	2.481

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Significance One-Sided p	Significance Two-Sided p
Pair 1	nilai pretest penguasaan mufradat & nilai posttest penguasaan mufradat	26	.249	.110	.219

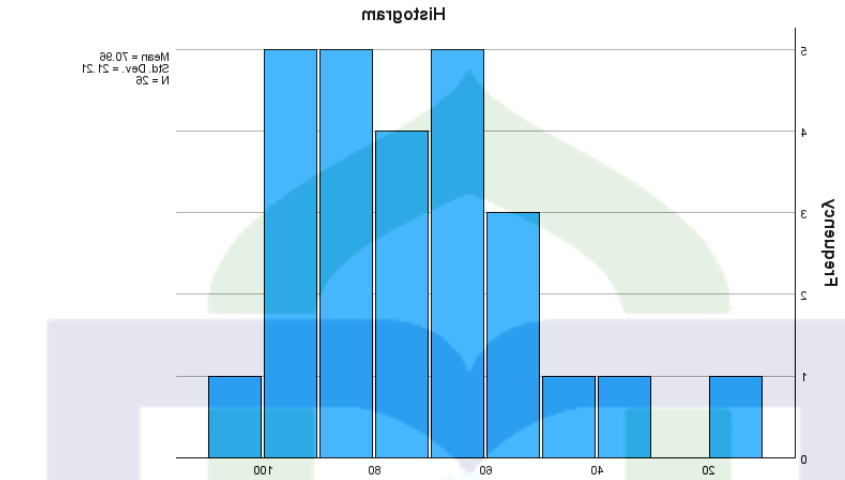
Hasil Uji T

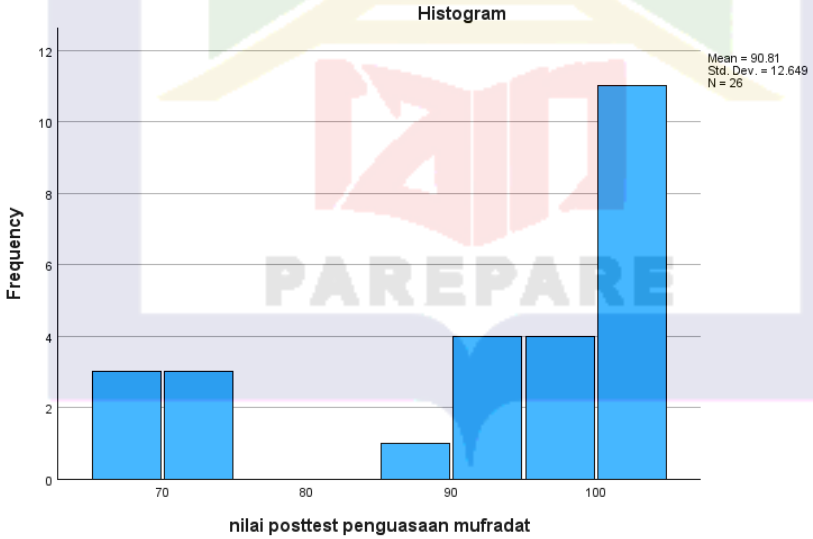
Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Significance One-Sided p	Significance Two-Sided p
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper				
Pair 1	nilai pretest penguasaan mufradat - nilai posttest penguasaan mufradat	-19.846	21.819	4.279	-28.659	-11.033	-4.638	25	<.001	<.001

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

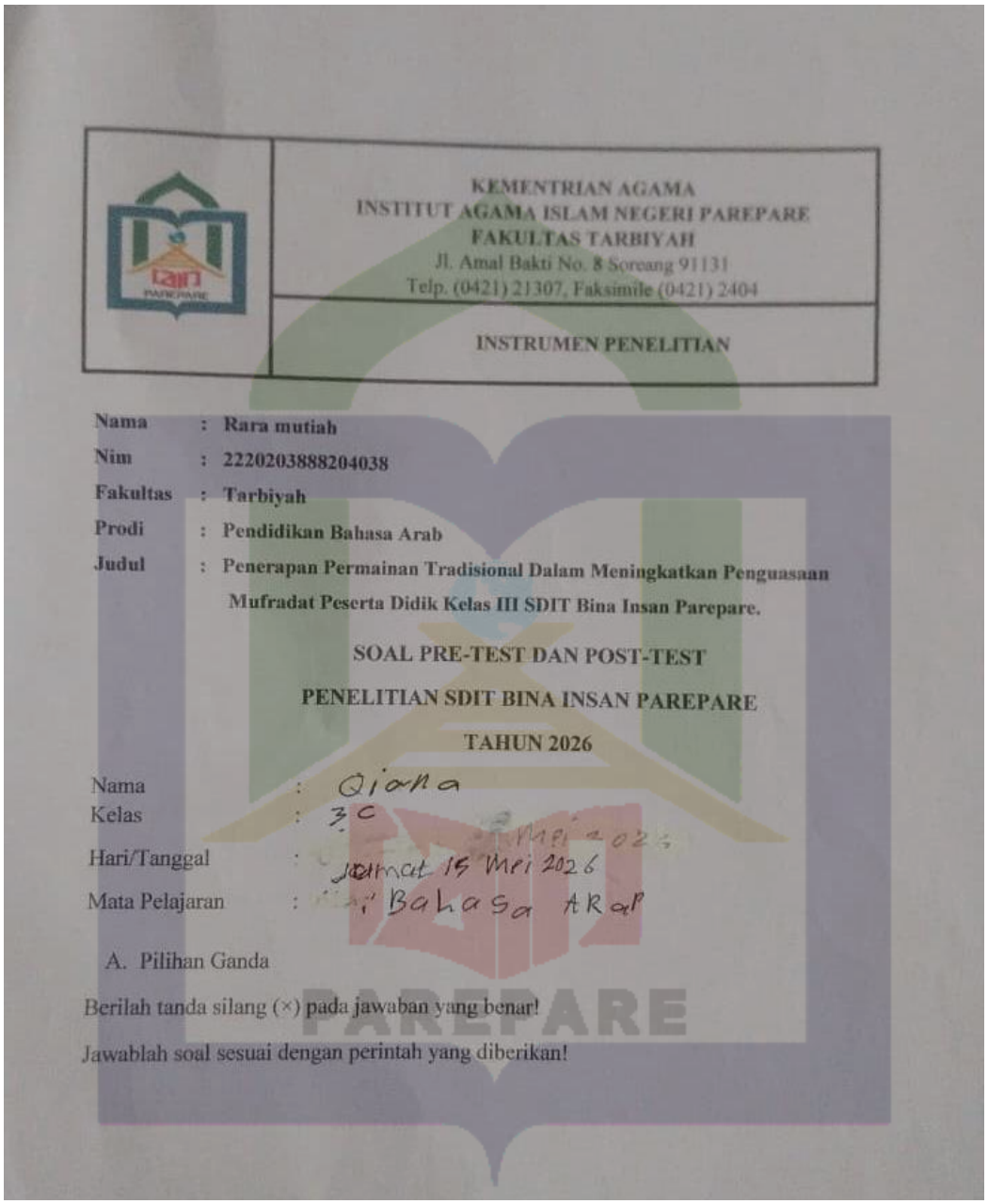
LAMPIRAN XII Nilai dan Diagram Batang *Pre-test* dan *post-test*





CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LAMPIRAN XIII Lembar Jawaban Siswa *Pre-test*



KEMENTRIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131
Telp. (0421) 21307, Faksimile (0421) 2404

INSTRUMEN PENELITIAN

Nama : **Rara mutiah**
Nim : **2220203888204038**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Bahasa Arab**
Judul : **Penerapan Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Peserta Didik Kelas III SDIT Bina Insan Parepare.**

SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST

PENELITIAN SDIT BINA INSAN PAREPARE

TAHUN 2026

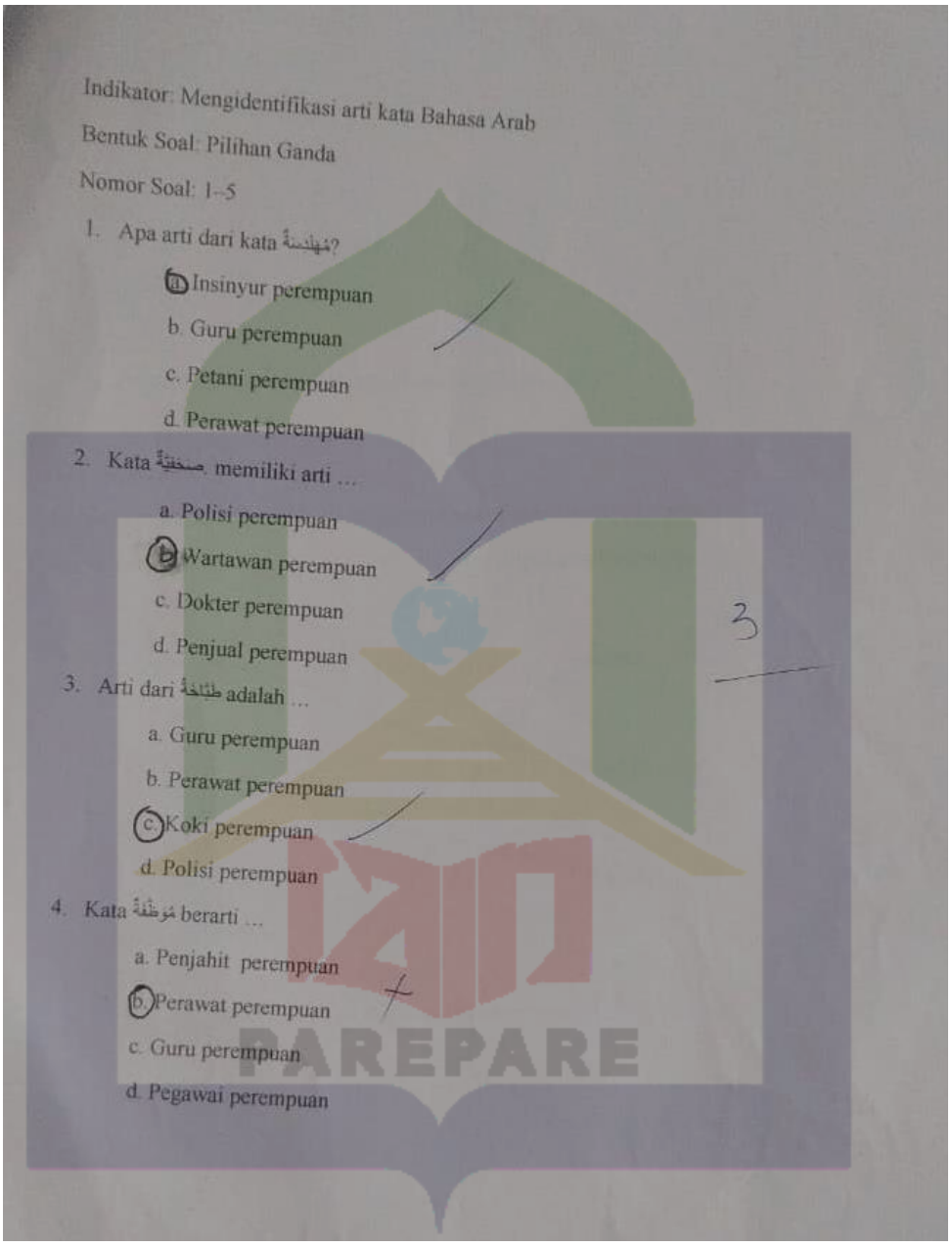
Nama : Qiana
Kelas : 3C
Hari/Tanggal : Jumat 15 Mei 2026
Mata Pelajaran : Bahasa Arab

A. Pilihan Ganda

Berilah tanda silang (×) pada jawaban yang benar!

Jawablah soal sesuai dengan perintah yang diberikan!

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



Indikator: Mengidentifikasi arti kata Bahasa Arab

Bentuk Soal: Pilihan Ganda

Nomor Soal: 1--5

1. Apa arti dari kata مُهَنْدِسَةٌ?
   a. Insinyur perempuan
   b. Guru perempuan
   c. Petani perempuan
   d. Perawat perempuan
2. Kata صَحَفِيَّةٌ. memiliki arti ...
   a. Polisi perempuan
   b. Wartawan perempuan
   c. Dokter perempuan
   d. Penjual perempuan
3. Arti dari طَبَّاخَةٌ adalah ...
   a. Guru perempuan
   b. Perawat perempuan
   c. Koki perempuan
   d. Polisi perempuan
4. Kata مُوَظَّفَةٌ berarti ...
   a. Penjahit perempuan
   b. Perawat perempuan
   c. Guru perempuan
   d. Pegawai perempuan

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

5. شُرْطِيَّةٌ dalam Bahasa Indonesia berarti …

a. Penjual perempuan

b. Polisi perempuan

c. Kepala sekolah perempuan

d. Petani perempuan

B. Menjodohkan

Indikator: Memasangkan gambar dengan kosa kata Bahasa Arab

Bentuk Soal: Menjodohkan

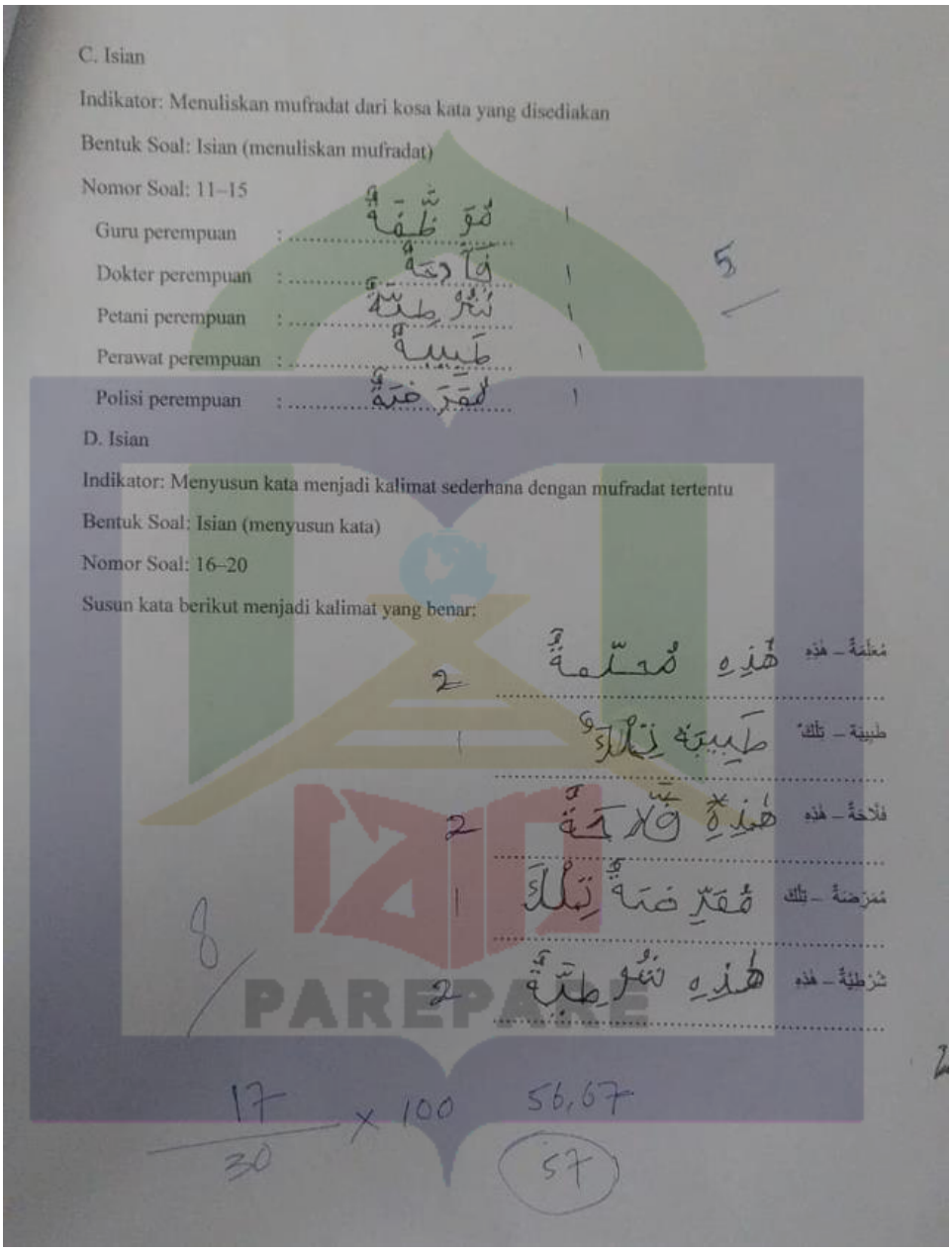
Nomor Soal: 6–10

Pasangkan gambar profesi berikut dengan mufradat Bahasa Arab yang sesuai!

Gambar Profesi	Pasangan Mufradat
	مُعَلِّمَةٌ طَبِيبَةٌ فَلَّاحَةٌ مُمَرِّضَةٌ شُرْطِيَّةٌ

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



C. Isian

Indikator: Menuliskan mufradat dari kosa kata yang disediakan

Bentuk Soal: Isian (menuliskan mufradat)

Nomor Soal: 11–15

Guru perempuan : مُوَظَّفَةٌ 1

Dokter perempuan : طَبِيبَةٌ 1

Petani perempuan : فَلَّاحَةٌ 1

Perawat perempuan : مُمَرِّضَةٌ 1

Polisi perempuan : شُرْطِيَّةٌ 1

5

D. Isian

Indikator: Menyusun kata menjadi kalimat sederhana dengan mufradat tertentu

Bentuk Soal: Isian (menyusun kata)

Nomor Soal: 16–20

Susun kata berikut menjadi kalimat yang benar:

معلمة – هذه هٰذِهِ مُعَلِّمَةٌ 2

طبيبة – تلك تِلْكَ طَبِيبَةٌ 1

فلاحة – هذه هٰذِهِ فَلَّاحَةٌ 2

ممرضة – تلك تِلْكَ مُمَرِّضَةٌ 1

شرطية – هذه هٰذِهِ شُرْطِيَّةٌ 2

8

17/30 × 100 = 56,67

57

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LAMPIRAN XIV Lembar Jawaban Siswa *post-test*



KEMENTRIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131
Telp. (0421) 21307, Faksimile (0421) 2404

INSTRUMEN PENELITIAN

Nama : Rara mutiah
Nim : 2220203888204038
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Bahasa Arab
Judul : Penerapan Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Peserta Didik Kelas III SDIT Bina Insan Parepare.

SOAL ~~PRE-TEST~~ DAN POST-TEST
PENELITIAN SDIT BINA INSAN PAREPARE
TAHUN 2026

Nama : Diana Arsila
Kelas : 3C
Mata Pelajaran : Bahasa Arab

A. Pilihan Ganda

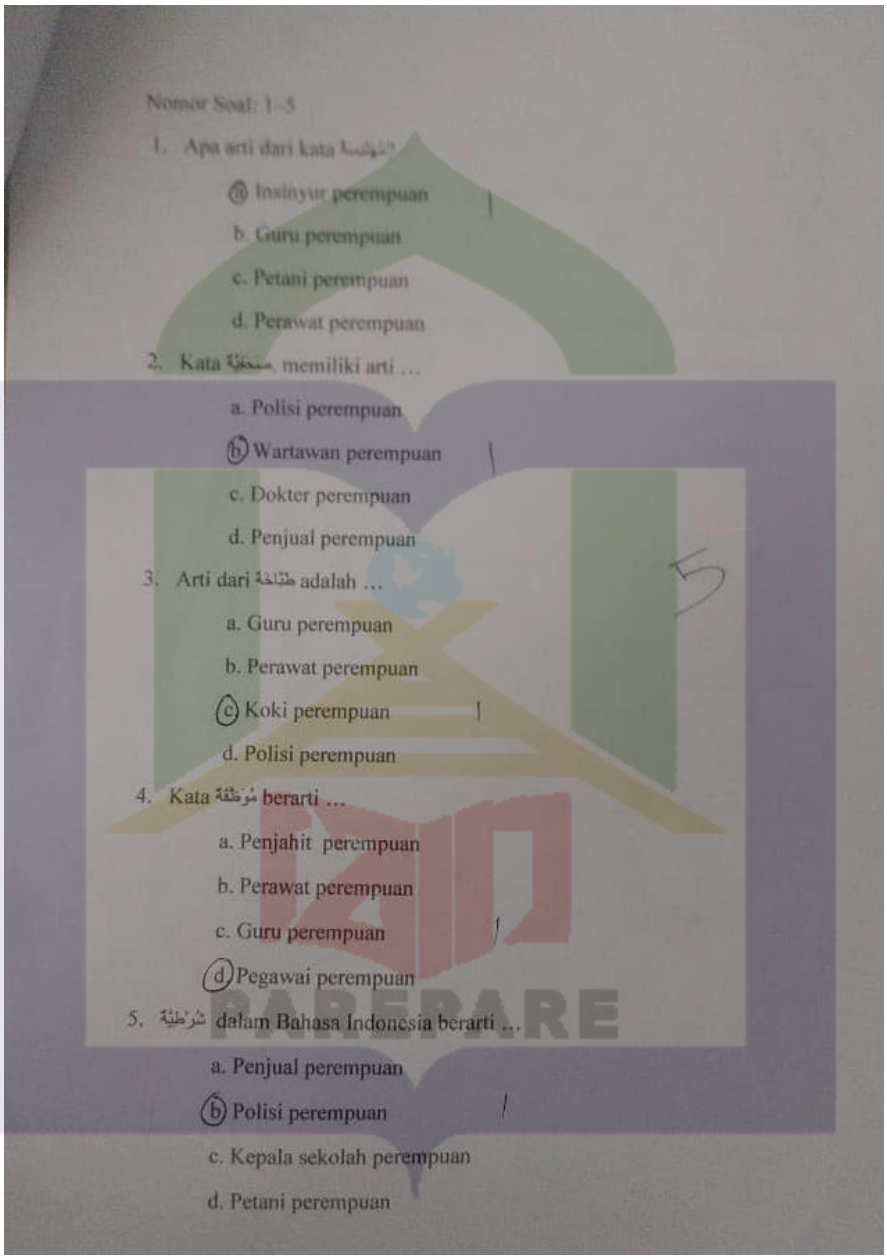
Jawablah soal sesuai dengan perintah yang diberikan!

Indikator: Mengidentifikasi arti kata Bahasa Arab

Berilah tanda silang (×) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban paling benar!

Bentuk Soal: Pilihan Ganda

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



Nomor Soal: 1-5

1. Apa arti dari kata المهندسة

   a. Insinyur perempuan
   b. Guru perempuan
   c. Petani perempuan
   d. Perawat perempuan

2. Kata صحفية memiliki arti ...

   a. Polisi perempuan
   b. Wartawan perempuan
   c. Dokter perempuan
   d. Penjual perempuan

3. Arti dari طباخة adalah ...

   a. Guru perempuan
   b. Perawat perempuan
   c. Koki perempuan
   d. Polisi perempuan

4. Kata مُوَظَّفَة berarti ...

   a. Penjahit perempuan
   b. Perawat perempuan
   c. Guru perempuan
   d. Pegawai perempuan

5. شُرْطِيَّة dalam Bahasa Indonesia berarti ...

   a. Penjual perempuan
   b. Polisi perempuan
   c. Kepala sekolah perempuan
   d. Petani perempuan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

B. Menjodohkan

Indikator: Memasangkan gambar dengan kosa kata Bahasa Arab

Bentuk Soal: Menjodohkan

Nomor Soal: 6-10

Pasangkan gambar profesi berikut dengan mufradat Bahasa Arab yang sesuai!

Gambar Profesi **Pasangan Mufradat**



مُدَرِّسة

طبيبَة

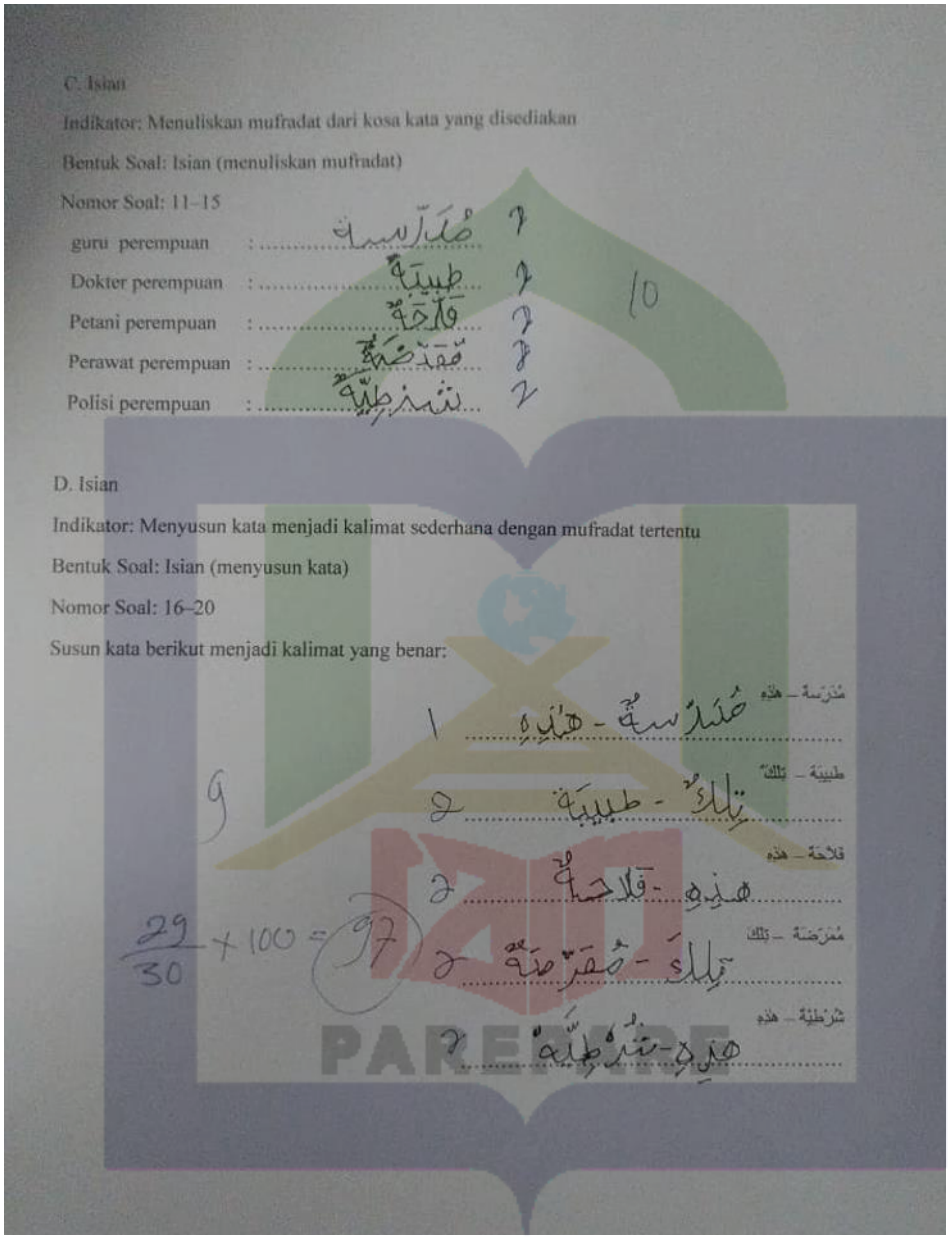
فلاَّحَة

مُمَرِّضَة

شُرْطِيَّة

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



C. Isian

Indikator: Menuliskan mufradat dari kosa kata yang disediakan

Bentuk Soal: Isian (menuliskan mufradat)

Nomor Soal: 11–15

guru perempuan : مُدَرِّسَة 1

Dokter perempuan : طبيبة 1 10

Petani perempuan : فلاحة 1

Perawat perempuan : مُمَرِّضَة 1

Polisi perempuan : شُرْطِيَّة 1

D. Isian

Indikator: Menyusun kata menjadi kalimat sederhana dengan mufradat tertentu

Bentuk Soal: Isian (menyusun kata)

Nomor Soal: 16–20

Susun kata berikut menjadi kalimat yang benar:

مُدَرِّسة – هذه

1 هٰذِهِ - مُدَرِّسَةٌ

طبيبة – تلك

2 تِلْكَ - طَبِيبَةٌ

فلاحة – هذه

2 هٰذِهِ - فَلَّاحَةٌ

مُمَرِّضة – تلك

2 تِلْكَ - مُمَرِّضَةٌ

شُرْطِيَّة – هذه

2 هٰذِهِ - شُرْطِيَّةٌ

9

$\frac{29}{30} \times 100 = 97$

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LAMPIRAN XV. Dokumentasi Penelitian

PRE-TEST





CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Treatment 1 Permainan Dende Dende





CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Treatment 2 Ular Naga dan Dende-Dende





CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Treatment 3 Permainan Ular Naga





CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

POST-TEST





CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BIODATA PENULIS



Rara Mutiah adalah nama penulis skripsi ini. Penulis lahir di Sidrap pada tanggal 12 Februari 2002. Alamat jl.alesalewo, Kecamatan Tellu Limpoe, Kabupaten Sidenreng Rappang. Anak ke sembilan dari sepuluh bersaudara dari pasangan Bapak Sudarsono. dan Ibu Tisa. Penulis memulai pendidikan di TK Darma Wanita Teteaji, kemudian melanjutkan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 3 Teteaji dan tamat pada 2014. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMPS Rahmatul Asri dan tamat pada tahun 2017. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di MAS Rahmatul Asri dan tamat pada tahun 2020. Setelah lulus, penulis kemudian memutuskan melanjutkan studi pada jenjang S1 dan diterima sebagai Mahasiswa pada program studi Pendidikan Bahasa Arab, di Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Parepare. Pada saat ini penulis mengajukan penulisan karya tulis ilmiah berupa skripsi sebagai penyelesaian tugas akhir untuk memperoleh gelar S1 dengan judul, "**Penerapan Media Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufradat* Peserta Didik Kelas III SDIT Bina Insan Parepare.".**

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE