

SKRIPSI

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA ARAB MELALUI
KOMBINASI METODE COOPERATIVE SCRIPT DAN
PICTURE GAME PESERTA DIDIK KELAS VIII
MTS NEGERI PINRANG**



OLEH:

**MUFTIHATURAHMA
NIM: 2120203888204010**

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

2026

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA ARAB MELALUI
KOMBINASI METODE COOPERATIVE SCRIPT DAN
PICTURE GAME PESERTA DIDIK KELAS VIII
MTS NEGERI PINRANG**



OLEH:

**MUFTIHATURAHMA
NIM: 2120203888204010**

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) Pada Program 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

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab Melalui
Kombinasi Metode *Cooperative Script* dan *Picture*
Game Peserta Didik Kelas VIII MTs Negeri
Pinrang

Nama Mahasiswa : Muftihaturahma

NIM : 2120203888204010

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Tarbiyah
B-668/In.39/FTAR.01/PP.00.9/02/2025

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Dr. H. Saepudin, S.Ag., M.Pd.

NIP : 19721216 199903 1 001

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.

NIP. 19830420200801 2 010

PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab Melalui
Kombinasi Metode *Cooperative Script* dan *Picture*
Game Peserta Didik Kelas VIII MTs Negeri
Pinrang

Nama Mahasiswa : Muftihaturahma

NIM : 2120203888204010

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Tarbiyah
B-668/In.39/FTAR.01/PP.00.9/02/2025

Tanggal Kelulusan : 08 Januari 2026

Disetujui Oleh:

Dr. H. Saepudin, S.Ag., M.Pd. (Ketua)

Dr. Herdah, M.Pd. (Anggota)

Dr. Muhammad Irwan, M.Pd (Anggota)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.

NIP. 19830420200801 2 010

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
 اَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ
 وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis sampaikan kepada Allah swt. karena dengan hidayah, taufik, dan bantuan-Nya, penulis berhasil menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan dan meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Shalawat dan salam selalu tercurahkan untuk Nabi Muhammad saw. beserta keluarganya, sahabat-sahabatnya, dan semua orang yang mengikuti ajaran beliau hingga akhir zaman.

Dengan penuh rasa hormat, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada cinta pertamaku, Ayahanda Mustari dan pintu surgaku Ibunda Jusni. Terima kasih untuk setiap doa yang dipanjatkan, dan segala pengorbanan serta kasih sayang yang diberikan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis juga telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari bapak Dr. H. Saepudin, S.Ag., M.Pd. sebagai pembimbing. Untuk semua bantuan dan arahan yang telah diberikan, penulis mengucapkan terima kasih.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hannani, M.Ag. sebagai Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd. sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya dalam menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.

3. Bapak Ali Rahman, S.Ag., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA) atas bimbingan dan motivasi yang diberikan kepada mahasiswa .
4. Ibu Dr. Herdah, M.Pd. dan bapak Dr. Muhammad Irwan, M.Pd. selaku dewan penguji atas kontribusi, kritikan dan saran demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini
5. Segenap Bapak dan Ibu dosen Program Studi pendidikan Bahasa Arab, tenaga pengajar, dan staf IAIN Parepare yang telah meluangkan waktunya dalam mendidik dan melayani penulis selama studi di IAIN Parepare.
6. Teman-teman yang telah menemani dan menyemangati penulis dari masa MTs sampai dengan sekarang. Terkhusus sahabat saya yang bernama Riskia Ayu Ningtias, Hasni, Putri Firana dan Nur Aini terimakasih atas segala bentuk perhatian, motivasi, doa-doanya dan menjadi pendengar terbaik bagi penulis ketika berkeluh kesah.
7. Terkhusus untuk Ainun Nuradilah, Indar Putri Lestari, Nuraini dan teman teman Pendidikan Bahasa Arab yang dengan senang hati memberikan bantuan dan dukungannya selama studi di IAIN Parepare.

Parepare, 08 Januari 2026
19 Rajab 1447 H

Penulis


Muftihaturahma
2120203888204010

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muftihaturahma
NIM : 2120203888204010
Tempat/Tanggal Lahir : Pinrang, 07 Februari 2003
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab Melalui
Kombinasi Metode *Cooperative Script* dan
Picture Game Peserta Didik Kelas VIII MTs
Negeri Pinrang

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, 08 Januari 2026
19 Rajab 1447 H

Penulis


Muftihaturahma
2120203888204010

ABSTRAK

Muftihaturahma. *Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab Melalui Kombinasi Metode Cooperative Script dan Picture Game Peserta Didik Kelas VIII MTs Negeri Pinrang* (dibimbing oleh Saepudin)

Penelitian ini membahas penerapan kombinasi metode *Cooperative Script* dan *Picture Game* dalam pembelajaran Bahasa Arab. *Cooperative Script* merupakan metode pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja berpasangan melalui kegiatan saling menyampaikan dan mengoreksi ringkasan materi, sedangkan *Picture Game* adalah metode berbasis permainan dengan media gambar untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Bahasa Arab peserta didik kelas VIII MTs Negeri Pinrang setelah diterapkannya kombinasi kedua metode tersebut.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) menggunakan desain *pretest-posttest control group*. Subjek penelitian terdiri atas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan dianalisis menggunakan uji Wilcoxon, uji Mann-Whitney, dan uji N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar Bahasa Arab yang signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Dengan demikian, kombinasi metode *Cooperative Script* dan *Picture Game* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab peserta didik kelas VIII MTs Negeri Pinrang.

Kata kunci: Hasil belajar, Bahasa Arab, *Cooperative Script*, *Picture Game*.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	iii
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	8
B. Tinjauan Teori	16
C. Kerangka Pikir	45
BAB III METODE PENELITIAN.....	47
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	47
B. Subjek Penelitian.....	47
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	48
D. Prosedur Penelitian	48

E. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data.....	49
F. Instrumen Penelitian	50
G. Teknik Analisis Data	51
H. Interpretasi Kemampuan.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	55
A. Deskripsi Hasil Penelitian	55
B. Pengujian Analisis Data	68
C. Pembahasan.....	73
BAB V PENUTUP.....	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	I
LAMPIRAN.....	VI
BIOGRAFI PENULIS	XLV

DAFTAR TABEL

No.Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relavan	10
3.1	Pedoman Konversi Motivasi Belajar	50
4.1	Hasil Pretest Kelompok Eksperimen	56
4.2	Analisis Nilai Pretest Kelompok Eksperimen	57
4.3	Kategorisasi Nilai Pretest Kelompok Eksperimen	57
4.4	Hasil Posttest Kelompok Eksperimen	58
4.5	Analisis Nilai Posttest Kelompok Eksperimen	59
4.6	Kategorisasi Nilai Posttest Kelompok Eksperimen	60
4.7	Hasil Pretest Kelompok Kontrol	61
4.8	Analisis Nilai Pretest Kelompok Kontrol	62
4.9	Kategorisasi Nilai Pretest Kelompok Kontrol	62
4.10	Hasil Posttest Kelompok Kontrol	63
4.11	Analisis Nilai Posttest Kelompok Kontrol	64
4.12	Kategorisasi Nilai Posttest Kelompok Kontrol	64
4.13	Hasil Perbandingan Pretest dan Posttest	65
4.14	Hasil Uji Normalitas Data	68
4.15	Hasil Uji Homogenitas Data	68
4.16	Hasil Uji Mann-Whitney U Test	69
4.17	Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test	70
4.18	Hasil Perhitungan N-Gain Kelompok Eksperimen	71

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Kerangka Pikir	43



DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
1.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	VII
2.	Surat Penetapan Pembimbing	XVII
3.	Surat Permohonan Izin dari Kampus	XVIII
4.	Surat Izin Penelitian dari Dinas Penanaman Modal	XIX
5.	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	XX
6.	Materi Pembelajaran	XXI
7.	Lembar Observasi	XXIII
8.	Lembar Tes	XXV
9.	Profil Sekolah	XXXIV
10.	Instrumen Penelitian	XXXV
11.	Dokumentasi	XLII

PEDOMAN TRANSLITERASI

1. Transliterasi

a. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	<i>Alif</i>	Tidak Dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	<i>Ba</i>	B	Be
ت	<i>Ta</i>	T	Te
ث	<i>Tsa</i>	Ts	te dan sa
ج	<i>Jim</i>	J	Je
ح	<i>Ha</i>	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	<i>Kha</i>	Kh	ka dan ha
د	<i>Dal</i>	D	De
ذ	<i>Dzal</i>	Dz	de dan zet
ر	<i>Ra</i>	R	Er
ز	<i>Zai</i>	Z	Zet
س	<i>Sin</i>	S	Es
ش	<i>Syin</i>	Sy	es dan ye

ص	<i>Shad</i>	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	<i>Dhad</i>	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	<i>Ta</i>	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	<i>Za</i>	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	<i>'ain</i>	‘	koma terbalik ke atas
غ	<i>Gain</i>	G	Ge
ف	<i>Fa</i>	F	Ef
ق	<i>Qaf</i>	Q	Qi
ك	<i>Kaf</i>	K	Ka
ل	<i>Lam</i>	L	El
م	<i>Mim</i>	M	Em
ن	<i>Nun</i>	N	En
و	<i>Wau</i>	W	We
هـ	<i>Ha</i>	H	Ha
ء	<i>Hamzah</i>	,	Apostrof
ي	<i>Ya</i>	Y	Ye

Hamzah (ء) yang di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika terletak di tengah atau di akhir, ditulis dengan tanda (‘).

b. Vokal

- 1) Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ	<i>Fathah</i>	A	A
إِ	<i>Kasrah</i>	I	I
أُ	<i>Dhomma</i>	U	U

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيَّ	<i>Fathah dan Ya</i>	Ai	a dan i
أَوْ	<i>Fathah dan Wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ :Kaifa

حَوْلَ : Haula

c. *Maddah*

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

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
آ / نَا	<i>Fathah dan Alif atau ya</i>	Ā	a dan garis di atas
يِ	<i>Kasrah dan Ya</i>	Ī	i dan garis di atas

وُ	Kasrah dan Wau	Ū	u dan garis di atas
----	-------------------	---	------------------------

Contoh:

مَاتَ	: māta
رَمَى	: ramā
قِيلَ	: qīla
يَمُوتُ	: yamūtu

d. Ta Marbutah

Transliterasi untuk *tamarbutah* ada dua:

1. *Tamarbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
2. *Tamarbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h]. Kalau pada kata yang terakhir dengan *tamarbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tamarbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha* (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ	: rauḍahal-jannah atau rauḍatul jannah
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: al-madīnahal-fāḍilah atau al-madīnatulfāḍilah
الْحِكْمَةُ	: 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	: <i>Rabbanā</i>
نَجَّيْنَا	: <i>Najjainā</i>
الْحَقُّ	: <i>al-haqq</i>
الْحَجُّ	: <i>al-hajj</i>
نُعَم	: <i>nu‘ima</i>
عُدُو	: <i>‘aduwwun</i>

Jika huruf *ي* bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah *ي*, 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 لا (*alif lam ma’arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti 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 kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

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

g. Hamzah

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

Contoh:

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

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, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi 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:

Fīṣṭiḥ al-qur'an
Al-sunnah qabl al-tadwin
Al-ibārat bi 'umum al-lafẓ lābi khusus al-sabab

i. Lafẓal-Jalalah (الله)

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

Contoh:

دِينُ اللَّهِ *Dīnullah* بِاِللّٰهِ *billah*

Adapun *tamarbutah*di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓal-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *Humfīrahmatillāh*

j. Huruf Kapital

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

Contoh:

Wa māMuhammadunillārasūl

Inna awwalabaitinwudi‘alinnāsilalladhībīBakkatamubārakan

Syahrū Ramadan al-ladhīunzilafihal-Qur’an

Nasir al-Din al-Tusī

AbūNasral-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:

Abūal-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: *Ibnu Rusyd*,
Abūal-Walīd Muhammad (bukan: *Rusyd*, *Abūal-Walid Muhammad*
Ibnu)

NaṣrḤamīdAbū Zaid, ditulis menjadi: *Abū Zaid*, *NaṣrḤamīd*
 (bukan: *Zaid*, *NaṣrḤamīdAbū*)

2. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	=	<i>subḥānahūwata ‘āla</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu ‘alaihi wasallam</i>
a.s.	=	<i>‘alaihi al- sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun
w.	=	Wafat tahun
QS .../...: 4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrāhīm/ ..., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	=	صفحة
بدون	=	بدون

صلعم	=	صلی الله علیه وسلم
ط	=	طبعة
بن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها / إلى آخره
ج	=	جزء

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

1. ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karenadalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
2. et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *etalia*). Ditulis dengan huruf miring.Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
3. Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
4. Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
5. Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam bahasa Inggris.Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
6. No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kompetensi akademik peserta didik. Pendidikan juga diperlukan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya. Peran pendidikan juga tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 yang berbunyi:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Pendidikan dapat tercapai apabila seluruh elemen dalam pendidikan itu terlaksana dengan baik. Begitupun dalam pendidikan Islam. Pendidikan Islam terdapat salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan strategis, yaitu mata pelajaran Bahasa Arab. Pelajaran Bahasa Arab merupakan salah satu pembelajaran bahasa asing yang diajarkan di Indonesia. Namun, tingkat minat terhadap pelajaran Bahasa Arab masih tergolong rendah di kalangan pelajar. Padahal, penguasaan Bahasa Arab bukan hanya menjadi sarana komunikasi, tetapi juga menjadi kunci dalam memahami sumber-sumber keislaman seperti al-Quran dan hadis. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Arab harus dilakukan secara efektif agar peserta didik dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.

¹Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Indonesia, 2003).

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Bahasa Arab masih menghadapi berbagai tantangan, khususnya di tingkat Madrasah Tsanawiyah. Berdasarkan observasi awal di kelas VIII MTs Negeri Pinrang, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Arab masih tergolong rendah khususnya pada materi *Kitabah* atau menulis. Rendahnya capaian tersebut umumnya disebabkan oleh keterbatasan penguasaan kosakata, minimnya latihan menulis, serta kesalahan dalam penerapan kaidah nahwu dan sharaf yang sering terjadi. Selain itu, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih kurang optimal. Banyak di antara mereka yang cenderung pasif, masih kurang memperhatikan, serta seolah-olah hanya menghafal *mufrod* dibandingkan memahami materi yang diberikan. Faktor lain yang memperkuat kondisi ini adalah metode pembelajaran yang masih monoton, kurang variatif, serta minim pemanfaatan media pembelajaran yang menarik. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa, dukungan guru maupun orang tua, serta ketersediaan sarana prasarana turut berpengaruh terhadap keberhasilan belajar Bahasa Arab. Dengan demikian, rendahnya hasil belajar dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab, khususnya pada aspek *kitabah* di MTs Negeri Pinrang, merupakan fenomena yang tidak berdiri sendiri, melainkan bagian dari persoalan umum yang juga terjadi di banyak madrasah di Indonesia.

Beberapa faktor diduga menjadi penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Arab. Salah satunya adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadi kendala dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Dapat dilihat dari hasil penelitian Desi Rahmawati dengan judul “Meningkatkan

Keterampilan Menulis Ringkasan Isi Buku Melalui Model Cooperative Script dengan Media Gambar Seri pada Siswa Kelas V SDN 010082 Pondok Bungur”. Bahwa, penerapan model Cooperative Script yang dipadukan dengan media gambar seri mampu meningkatkan keterampilan menulis ringkasan siswa secara signifikan; ketuntasan klasikal meningkat dari 44,4% pada awal ke 83,3% pada siklus akhir setelah intervensi, yang mengindikasikan bahwa kombinasi kerja sama terstruktur (Cooperative Script) dan rangsangan visual (gambar seri) efektif untuk memicu ide, memperkaya kosakata, serta meningkatkan kualitas produk tulisan siswa. Meskipun penelitian ini tidak menyebutkan istilah “*Picture Game*” secara eksplisit, penggunaan gambar seri berfungsi serupa sebagai picture-based stimulus yang dapat diadaptasi menjadi variasi game gambar untuk memperkuat motivasi dan partisipasi siswa.² Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah kombinasi metode *Cooperative Script* dan *Picture Game*. *Cooperative Script* merupakan metode pembelajaran berbasis kerja sama yang melatih peserta didik untuk lebih aktif dalam memahami materi dengan cara berdiskusi dan saling mengajarkan.³ Sementara itu, *Picture Game* memanfaatkan media visual dalam bentuk permainan untuk meningkatkan daya ingat dan pemahaman peserta didik terhadap kosakata dan struktur Bahasa Arab. Kombinasi kedua metode ini diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta memperbaiki hasil belajar mereka.⁴

² Desi Rahmawati, Meningkatkan Keterampilan Menulis Ringkasan Isi Buku Melalui Model Cooperative Script Dengan Media Gambar Seri Pada Siswa Kelas V Sdn 010082 Pondok Bungur, Jurnal Goresan Pena, Vol. 8, No. 3 (2021).

³ Slavin, Robert E., Cooperative Learning: Teori, Riset, Dan Praktik, (Bandung: Nusa Media, 2005).

⁴ Paivio, Allan, Imagery And Verbal Processes, (New York: Holt, Rinehart & Winston, 1971), Hlm. 63; Serta Daryanto, Media Pembelajaran, (Bandung: Satu Nusa, 2010).

Cooperative Script adalah metode pembelajaran kooperatif yang menekankan kegiatan belajar berpasangan, di mana setiap peserta didik saling berperan sebagai “pembicara” dan “pendengar” secara bergantian. Melalui diskusi terstruktur ini, peserta didik tidak hanya memahami materi tetapi juga melatih keterampilan komunikasi, berpikir kritis, serta kerja sama. Slavin menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa serta memperbaiki pemahaman konseptual melalui interaksi sosial.⁵ Sedangkan *Picture Game* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis visual yang disajikan dalam bentuk permainan.⁶ Menurut teori dual coding Paivio, penyajian informasi secara visual dapat membantu memperkuat daya ingat karena memanfaatkan jalur kognitif verbal dan nonverbal sekaligus.⁷ Penggunaan permainan berbasis gambar dapat meningkatkan motivasi belajar, menstimulasi daya ingat kosakata, serta membantu siswa membangun konteks bahasa secara lebih konkret dan menyenangkan. Kombinasi *Cooperative Script* dan *Picture Game* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif. *Cooperative Script* memberi struktur diskusi dan saling mengajar, sementara *Picture Game* berfungsi sebagai pemicu visual yang menarik dan menyenangkan untuk memperkaya kosakata serta ide menulis. Integrasi keduanya diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif, motivasi, dan keterampilan kitabah siswa di MTs.⁸

Berdasarkan observasi awal di MTs Negeri Pinrang, hasil belajar Bahasa Arab peserta didik, khususnya pada keterampilan kitabah (menulis), masih tergolong

⁵ Slavin, Robert E., *Cooperative Learning: Teori, Riset, Dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2005).

⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2010).

⁷ Allan Paivio, *Imagery And Verbal Processes*, (New York: Holt, Rinehart & Winston, 1971).

⁸ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017).

rendah. Peserta didik cenderung pasif, hanya menghafal mufrodat tanpa memahami penggunaannya, serta jarang melakukan latihan menulis yang bermakna. Di sisi lain, penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Desi Rahmawati, membuktikan bahwa penerapan model *Cooperative Script* yang dipadukan dengan media gambar seri dapat meningkatkan keterampilan menulis ringkasan siswa secara signifikan. Namun, penelitian tersebut belum mengkaji secara khusus kombinasi *Cooperative Script* dengan *Picture Game* dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab di tingkat Madrasah Tsanawiyah. Dengan demikian, terdapat celah penelitian (*research gap*) pada penerapan strategi kombinasi *Cooperative Script* dan *Picture Game* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab, terutama keterampilan kitabah, yang sampai saat ini masih jarang dilakukan dan menja kebutuhan mendesak di madrasah. Dengan menggunakan Eksperimen dengan model siklus Kemmis & McTaggart yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul di kelas VIII MTs Negeri Pinrang, yaitu:

1. Peserta didik seringkali kurang memperhatikan ketika pendidik menerangkan sehingga hasil belajar kurang maksimal.
2. Sebagian peserta didik belum baik dari segi menulisnya/*kitabah*, hal ini karena peserta didik masih sekadar menghafal mufrodat, namun tidak paham bagaimana cara penulisannya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini akan berfokus pada beberapa permasalahan utama, yaitu:

1. Apakah penerapan kombinasi metode *Cooperative Script* dan *Picture Game* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab di kelas VIII MTs Negeri Pinrang secara signifikan?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar Bahasa Arab peserta didik kelas VIII MTs Negeri Pinrang yang signifikan setelah diterapkan kombinasi metode *Cooperative Script* dan *Picture Game* dibandingkan dengan sebelum penerapan metode tersebut?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan kombinasi metode *Cooperative Script* dan *Picture Game* dalam pembelajaran Bahasa Arab di kelas VIII MTs Negeri Pinrang.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Bahasa Arab peserta didik setelah diterapkan kombinasi metode metode *Cooperative Script* dan *Picture Game* dalam pembelajaran Bahasa Arab di kelas VIII MTs Negeri Pinrang.

E. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini mencakup dua hal, yaitu:

1. Manfaat Secara Teoritis
 - a. Diharapkan melalui hasil penelitian ini, dapat menjadi salah satu pedoman untuk meningkatkan Hasil belajar Bahasa Arab peserta didik.
 - b. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan referensi dan informasi bagi para pembaca di Fakultas Tarbiyah, khususnya Prodi Pendidikan Bahasa Arab.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengalaman, memperluas wawasan berpikir, dan melatih keterampilan dalam menganalisis suatu permasalahan, khususnya terkait metode yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

Sebagai salah satu pedoman untuk menambah ilmu dan pengetahuan dalam menjalankan tugas dan tanggung jawabnya, yakni menuntut ilmu.

c. Bagi Pendidik

Sebagai bahan masukan bagi pendidik dalam upaya meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab peserta didik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Penelitian relevan merupakan bentuk tinjauan terhadap hasil penelitian yang berkaitan guna menemukan persamaan dan perbedaan dari penelitian yang lain. Berikut penjelasan terkait penelitian terdahulu:

Penelitian pertama dilakukan oleh Amran pada tahun 2023 Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare Jurusan Pendidikan Bahasa Arab dalam skripsinya yang berjudul *“Upaya Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VIII MTs Pondok Pesantren DDI Al-Barakah Teteaji Kab. Sidrap”*. Metode Penelitian yang digunakan Adalah Eksperimen. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar yang ditunjukkan dari hasil tes yang dilakukan, dimana hasil belajar peserta didik menunjukkan hasil yang baik. Seluruh peserta didik berada di angka evaluasi belajar di atas KKM yang menunjukkan bahwa seluruh peserta didik dinyatakan lulus dari proses pembelajaran pada materi ajar.⁹

Penelitian kedua dilakukan oleh Angelusia Amanda Fatin, Henry Januar Saputra, dan Muhammad Arief Budiman pada tahun 2023 Fakultas Pendidikan Universitas PGRI Semarang Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dalam artikelnya yang berjudul *“Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantu Snake Game untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas II pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 3 SD Kristen Imanuel”*. Metode penelitian yang

⁹Amran, “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas Viii Mts Pondok Pesantren Ddi Al-Barakah Teteaji Kab. Sidrap” (Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2023).

digunakan adalah Eksperimen. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata kelas siklus I sebesar 76,8 dan siklus II nilai rata-rata kelas sebesar 88,6 dan pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk siklus I sebesar 77% dan pada siklus II sebesar 92%. Melalui model pembelajaran picture and picture, perhatian peserta didik terpusat pada obyek belajar, peserta didik mengikuti semua instruksi dari pendidik, peserta didik lebih lancar dalam mengerjakan evaluasi dan termotivasi untuk berpendapat selama pembelajaran berlangsung.¹⁰

Penelitian ketiga dilakukan oleh Desi Rahmawati pada tahun 2021 pada Jurnal Goresan Pena yang berjudul “*Meningkatkan Keterampilan Menulis Ringkasan Isi Buku Melalui Model Cooperative Script dengan Media Gambar Seri pada Siswa Kelas V SDN 010082 Pondok Bungur*”. Dari hasil penelitian menjelaskan bahwa penerapan model *Cooperative Script* yang dipadukan dengan media gambar seri mampu meningkatkan keterampilan menulis ringkasan siswa secara signifikan; ketuntasan klasikal meningkat dari 44,4% pada awal ke 83,3% pada siklus akhir setelah intervensi, yang mengindikasikan bahwa kombinasi kerja sama terstruktur (*Cooperative Script*) dan rangsangan visual (gambar seri) efektif untuk memicu ide, memperkaya kosakata, serta meningkatkan kualitas produk tulisan siswa. Meskipun penelitian ini tidak menyebutkan istilah “*Picture Game*” secara eksplisit, penggunaan gambar seri berfungsi serupa sebagai picture-based

¹⁰Angelusia Amanda Fatin, Henry Januar Saputra, And Muhammad Arief Budiman, “Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantu Snake Game Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas Ii Pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 3 Sd Kristen Imanuel,” Indonesian Journal Of Elementary School 3, No. 36 (2023): 192–203.

stimulus yang dapat diadaptasi menjadi variasi game gambar untuk memperkuat motivasi dan partisipasi siswa.¹¹

Penelitian keempat dilakukan oleh Rima Meilani dan Nani Sutarni pada tahun 2017 Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis Universitas Pendidikan Indonesia Program Studi Pendidikan Manajemen Perkantoran dalam artikelnya yang berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script untuk Meningkatkan Hasil Belajar*”. Metode penelitian yang digunakan adalah Kuasi Eksperimen. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Cooperative Script* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik di kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Script* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X Administrasi Perkantoran SMK di Parongpong Bandung Barat. Hal tersebut dapat dijadikan pertimbangan bagi pihak sekolah untuk dapat menerapkan model pembelajaran ini dalam upaya peningkatan hasil belajar peserta didik. Adapun cara yang dapat ditempuh oleh pihak sekolah adalah dengan mengadakan pelatihan pembelajaran inovatif secara rutin bagi pendidik.¹²

Penelitian kelima dilakukan oleh Yunengsih Nur Muthmainnah pada tahun 2023 Institut Agama Islam Negeri Manado Jurusan Pendidikan Bahasa Arab dalam artikelnya yang berjudul “*Eksperimen Menjadi Evaluasi pada Peningkatan*

¹¹Desi Rahmawati, Meningkatkan Keterampilan Menulis Ringkasan Isi Buku Melalui Model Cooperative Script Dengan Media Gambar Seri Pada Siswa Kelas V Sdn 010082 Pondok Bungur, Jurnal Goresan Pena, Vol. 8, No. 3 (2021).

¹²Rima Meilani And Nani Sutarni, “Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Untuk Meningkatkan Hasil Belajar,” *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 9, No. 1 (2017).

Hasil Pembelajaran Bahasa Arab”. Metode penelitian yang digunakan adalah Eksperimen yang bersifat *study literature*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat perkembangan yang signifikan setelah dilaksanakannya Eksperimen. Pembahasan ini menjelaskan tujuan dari Eksperimen menjadi evaluasi pada pembelajaran Bahasa Arab: (1) kelayakan eksperimen bagi perkembangan dan peningkatan pembelajaran Bahasa Arab. (2) respon Pendidik dan Peserta didik terhadap pelaksanaan eksperimen . (3) perkembangan hasil belajar Bahasa Arab setelah terlaksananya eksperimen. Kesimpulan yang bisa diambil dari penelitian ini adalah peningkatan pembelajaran Bahasa Arab mengalami peningkatan signifikan setelah mengevaluasi dengan cara melakukan Eksperimen telah dinilai memenuhi aspek kelayakan dalam peningkatan dan memberi penyelesaian dalam setiap permasalahan pembelajaran Bahasa Arab.¹³

Adapun persamaan dan perbedaan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Amran, “Upaya Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VIII MTs Pondok Pesantren DDI Al-Barakah Teteaji Kab.	Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian ini yaitu ingin mengkaji bagaimanasuatu variabel dapat meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran bahasa arab.	Perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian ini yaitu terletak pada variabel penelitian. Penelitian terdahulu ingin menganalisis bagaimana upaya

¹³Yunengsih Nur Muthmainnah, “Penelitian Tindakan Kelas Menjadi Evaluasi Pada Peningkatan Hasil Pembelajaran Bahasa Arab,” *Jurnal Ilmiah Al-Mashadir: Journal Of Arabic Education And Literature* 03 (2023).

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Sidrap”		pendidik dalam meningkatkan hasil belajar bahasa arab peserta didik, sedangkan penelitian ini ingin menganalisis bagaimana metode pembelajaran <i>cooperative script</i> dan <i>picture game</i> dapat meningkatkan hasil belajar bahasa arab peserta didik.
2.	Angelusia Amanda Fatin, Henry Januar Saputra, dan Muhammad Arief Budiman, “Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantu Snake Game untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas II pada Tema 5	Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian ini yaitu terletak pada metode pembelajaran <i>picture game</i> .	Perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian ini yaitu terletak pada objek penelitian. Penelitian terdahulu ingin mengkaji bagaimana model pembelajaran <i>picture and picture</i> untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik,

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Subtema 1 Pembelajaran 3 SD Kristen Imanuel”		sedangkan penelitian ini ingin mengkaji bagaimana metode pembelajaran <i>cooperative script</i> dan <i>picture game</i> dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3.	Desi Rahmawati, “Meningkatkan Keterampilan Menulis Ringkasan Isi Buku Melalui Model Cooperative Script dengan Media Gambar Seri pada Siswa Kelas V SDN 010082 Pondok Bungur”	Persamaan pada penelitian terdahulu dan penelitian ini ialah sama-sama menggunakan Cooperative Script sebagai variabel bebas, sehingga terdapat titik temu pada pendekatan kolaboratif dalam pembelajaran, lalu objek kedua penelitian ini sama-sama ingin melihat bagaimana hasil belajar peserta didik.	Perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian ini yaitu terletak pada variabel dan objek penelitian. Penelitian terdahulu hanya fokus pada keterampilan menulis ringkasan (spesifik), sedangkan penelitian ini lebih luas, yaitu hasil belajar Bahasa Arab secara umum.
4.	Rima Meilani dan Nani	Persamaan pada penelitian	Perbedaan penelitian

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Sutarni “Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script untuk Meningkatkan Hasil Belajar”	terdahulu dan penelitian ini cukup banyak kemiripan, seperti pada variabel dan objek. Variabel kedua penelitian ini sama-sama menggunakan metode pembelajaran <i>cooperative script</i> , lalu objek kedua penelitian ini sama-sama ingin melihat bagaimana hasil belajar peserta didik.	terdahulu dan penelitian ini yaitu terletak pada variabel dan objek penelitian. Penelitian terdahulu hanya ingin mengkaji bagaimana metode pembelajaran <i>cooperative script</i> , sedangkan penelitian ini tidak hanya metode pembelajaran <i>cooperative script</i> , namun juga menambahkan <i>picture game</i> sebagai variabel dalam penelitian.
5.	Yunengsih Nur Muthmainnah “Eksperimen Menjadi Evaluasi pada Peningkatan Hasil Pembelajaran Bahasa	Kedua penelitian memiliki sejumlah persamaan yang cukup mendasar. Keduanya sama-sama meneliti hasil belajar Bahasa Arab sebagai	Penelitian terdahulu lebih menekankan Eksperimen sebagai sarana evaluasi pembelajaran secara umum tanpa

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Arab”	fokus utama penelitian. Selain itu, keduanya juga menggunakan metode eksperimen yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran secara berkelanjutan. Persamaan lainnya terletak pada orientasi penelitian yang sama-sama menekankan pada upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.	mengikatkan diri pada metode tertentu. Sebaliknya, penelitian yang akan dilakukan di MTs Negeri Pinrang lebih spesifik karena menerapkan kombinasi metode <i>Cooperative Script</i> dan <i>Picture Game</i> sebagai bentuk inovasi pembelajaran. Dari segi objek penelitian, penelitian Yunengsih cenderung lebih luas karena mencakup siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab secara umum, sedangkan penelitian di MTs Pinrang dibatasi pada peserta didik kelas VIII. Dengan demikian, meskipun memiliki

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			dasar yang sama, kedua penelitian tersebut tetap memiliki fokus dan lingkup yang berbeda sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

B. Tinjauan Teori

1. Konsep Metode Pembelajaran *Cooperative Script* dan *Picture Game*

a. Pengertian Metode Pembelajaran *Cooperative Script* dan *Picture Game*

Metode pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mengatur proses pembelajaran, baik cara pendidik mengajar ataupun cara peserta didik belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif. Setiap metode pembelajaran memiliki pendekatan dan langkah-langkah yang berbeda. Metode pembelajaran adalah suatu jenis rancangan yang telah dipersiapkan oleh seorang pendidik sebelum memulai kegiatan belajar-mengajar, di mana metode tersebut dapat berfungsi sebagai pedoman dalam melaksanakan proses belajar di dalam kelas. Tujuannya adalah agar peserta didik tidak mengalami kejenuhan akibat metode pembelajaran yang cenderung monoton, yang berarti peserta didik cenderung tidak terlibat aktif sedangkan pendidik lebih mendominasi aktivitas.¹⁴ Metode

¹⁴Darmawan Harefa, "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewarganegaraan," *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 9, No. 1 (2017).

pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai metode mengajar, tetapi juga sebagai panduan sistematis yang mengatur interaksi antara pendidik dan peserta didik.

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat akan membantu dan memberi kelancaran proses belajar mengajar dalam kelas. Pemilihan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi kelas agar proses belajar-mengajar menjadi lebih efektif dan bermakna, serta memberi suasana yang menyenangkan-sehingga mendorong peserta didik untuk mau berprestasi. Dengan demikian, metode pembelajaran dapat diibaratkan sebagai rute atau jalur yang dipilih dalam perjalanan menuju pemahaman, di mana setiap model memiliki cara tersendiri dalam membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan. Metode pembelajaran sangatlah beragam, dalam penelitian ini metode pembelajaran yang digunakan adalah metode pembelajaran *cooperative script* dan *picture game*.

Metode pembelajaran *cooperative script* mampu diterapkan pada konteks pembelajaran kognitif, karena setiap peserta didik nantinya akan menerima materi secara menyeluruh, dibagi dalam pasangan, dan masing-masing individu secara bergiliran mengungkapkan ringkasan isi materi yang telah diajarkan secara lisan, sementara pasangan lainnya memeriksa keakuratan dari pernyataan yang disampaikan temannya. Selain itu, metode pembelajaran *cooperative script* juga mampu mendorong peserta didik untuk berpikir secara terstruktur dan tetap berkonsentrasi pada topik yang sedang dipelajari.

Metode pembelajaran *cooperative script* adalah cara bekerjasama dalam membuat naskah tulisan tangan dengan berpasangan dan bergantian secara lisan dalam mengintisarikan materi-materi yang dipelajari. Metode pembelajaran ini diadaptasikan dengan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajarannya

serta membangun kemampuan membaca dan menyusun rangkuman berdasarkan materi yang dibacanya, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik terhadap materi yang diajarkan.¹⁵ Metode pembelajaran ini dapat diterapkan pada pembelajaran yang bersifat kognitif, karena setiap peserta didik akan diberikan materi ajar secara lengkap, lalu dibagi menjadi berpasang-pasangan dan masing-masing dari mereka akan bergantian secara lisan mengintisarikan materi yang telah diberikan, kemudian pasangan lainnya mengoreksi apakah benar pernyataan yang diungkapkan oleh temannya tersebut atau tidak.

Kemudian, metode pembelajaran cooperative script tersebut akan dikolaborasikan dengan metode pembelajaran picture game. Metode pembelajaran picture game adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang menggabungkan media gambar dan permainan sebagai media utama untuk meningkatkan pemahaman konsep serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Metode ini didasarkan pada prinsip bahwa visualisasi melalui gambar dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih mudah, sementara unsur permainan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Dalam pembelajaran bahasa arab, media juga memiliki peran yang krusial dalam mencapai kesuksesan pembelajaran, terutama dalam mengembangkan keterampilan menyimak. Penggunaan media gambar dalam mempelajari bahasa arab sangat diperlukan untuk mengembangkan keterampilan pendengaran. Saat menyediakan materi studi, hanya metode kuliah, pertanyaan, dan jawaban seringkali tidak seefektif mereka membantu peserta didik memahami materi. Maka

¹⁵Natalina, M. Nursal, And Srini, "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas Vii Smp Negeri 14 Pekanbaru," *Jurnal Biogenesis*, 2013.

dari itu, media gambar dapat membawa situasi dunia eksternal ke dalam kelas, jadi pesan yang dikirim direkam lebih efektif oleh penerima pesan.¹⁶ Selain itu, media gambar memainkan peran penting dalam mempromosikan peserta didik ketika mempelajari dan memahami materi yang disajikan.

Pengembangan media gambar dalam pembelajaran bahasa arab sangat relevan untuk meningkatkan keterampilan menyimak atau mendengar. Media gambar membantu peserta didik dalam memahami isi materi secara lebih efektif. Dengan media ini, peserta didik dilatih agar lebih fokus dalam menyimak materi yang disampaikan.¹⁷

b. Metode Pembelajaran Kombinasi *Cooperative Script* dan *Picture Game*

Metode pembelajaran kombinasi *Cooperative Script* dan *Picture Game* merupakan dua metode pembelajaran yang kemudian dikombinasikan agar saling melengkapi dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan bermakna. *Cooperative Script* menjadi kerangka kerja utama yang mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi dan saling berbagi informasi, serta mampu mengasah kemampuan berpikir kritis secara terstruktur dan sistematis.¹⁸ Sementara itu, *Picture Game* hadir sebagai media visual yang memperkaya pemahaman materi dan membuat pembelajaran lebih konkret.

Dalam penerapannya, peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan setiap kelompok memperoleh kartu yang menggambarkan aktivitas sehari-

¹⁶Faridah Karyati, "Pengembangan Media Gambar Dalam Meningkatkan Pembelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan* 3, No. April (2017).

¹⁷Nurul Khoirunnisa Dalimunthe And Rahmaini Rahmaini, "Media Pembelajaran Berbasis Game Gambar Berangkai Dalam Pembelajaran Maharah Istima'," *Jurnal Educatio Fkip Unma* 9, No. 3 (2023).

¹⁸Yunita, "Penerapan Model Cooperative Script Dengan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas Iv Min 10 Aceh Besar" (2020).

hari. Mereka bergiliran menjelaskan isi gambar masing-masing kepada teman sekelompoknya, sehingga tercipta pertukaran informasi yang efektif. Lalu, setiap kelompok akan menuliskan ke dalam bahasa Arab yang baik dan benar apa aktivitas yang dilakukan pada gambar.

Gambar-gambar tersebut menjadi alat bantu yang mempermudah proses diskusi, mendorong partisipasi aktif, dan menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif. Sebagai puncaknya, hasil diskusi kelompok dipresentasikan dengan menggunakan gambar sebagai media visual yang menguatkan pemahaman seluruh peserta didik. Inilah wujud nyata metode pembelajaran yang kolaboratif, menyenangkan, dan memberdayakan peserta didik dalam proses belajar.

c. Prinsip-Prinsip Metode *Cooperative Script* dan *Picture Game*

Dalam *Cooperative Script*, peserta didik bekerja dalam pasangan dengan peran yang bergantian sebagai penyaji dan pendengar. Setiap peserta didik membaca materi/gambar dan merumuskan ringkasan untuk disampaikan kepada teman kelompoknya.¹⁹ Prinsip kunci metode ini meliputi *positive interdependence*, yakni setiap anggota harus saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama.²⁰ Kemudian, *individual accountability*, di mana setiap peserta didik bertanggung jawab terhadap pemahaman pribadi, dan terakhir, *promotive interaction*, yaitu interaksi yang mendukung, seperti saling menjelaskan, bertanya, dan membangun pemahaman bersama.

Picture Game, di sisi lain, mengombinasikan metode visual dan naratif: peserta didik dalam kelompok kecil menerima gambar atau rangkaian gambar, lalu menyusun cerita dengan berdiskusi dan mempresentasikannya kepada kelompok

¹⁹Johnson, D. Dan Johnson, R.T., *Cooperative Learning In Classroom Techniques*, 1988.

²⁰Johnson, D. Dan Johnson, R.T., "Positive Interdependence," 2019.

lain. Prinsip utamanya adalah mengintegrasikan literasi visual dengan literasi verbal; peserta didik dipicu untuk mengamati simbol, menginterpretasi makna, serta menyusun narasi yang koheren. Interaksi kooperatif juga terjadi dalam diskusi gambar, mendukung pembelajaran konstruktivis dan memperkuat pemahaman melalui perspektif visual yang berbeda.

Jika kedua metode ini digabungkan, misalnya peserta didik pertama-tama bekerja berpasangan atau berkelompok menganalisis gambar, kemudian melanjutkan ke menulis, lalu presentasi, maka terjadi sinergi keterampilan analisis-menulis, visual, dan verbal.

d. Karakteristik Metode Pembelajaran *Cooperative Script* dan *Picture Game*

Dalam metode *cooperative script*, terdapat sejumlah ciri khas yang membedakannya dengan metode pembelajaran yang lain. Pertama, metode ini menekankan kepada sistem kerja berkelompok atau berpasangan — peserta didik saling bertukar peran sebagai penyaji dan pendengar, memungkinkan setiap individu berperan aktif. Kedua, meski bekerja secara berkelompok, setiap peserta didik wajib memahami materi secara mendalam dan mampu menjelaskannya ketika giliran tiba. Ketiga, keberhasilan kelompok juga ikut menentukan keberhasilan diri sendiri, sehingga peserta didik terdorong untuk saling membantu. Keempat, interaksi terjadi melalui penjelasan, klarifikasi, dan tanya jawab, yang memperkaya pemahaman serta memperkuat pemaknaan bersama.²¹ Karakteristik ini telah terbukti efektif dalam praktik. Beberapa di antara ditemukan dalam beberapa penelitian yang dilakukan di beberapa jenjang studi. Hal ini

²¹Nunung Idanurani, “Penerapan Strategi Cooperative Script Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Education* 7, No. 2 (2021).

menunjukkan bahwa karakteristik-interaktif dan kolaboratif dari Cooperative Script bisa diterapkan efektif lintas jenjang.

Sedangkan *picture game* lebih menekankan literasi visual sebagai titik awal narasi. Peserta didik diberi sebuah gambar, kemudian menganalisis unsur seperti tokoh, latar, konflik lalu menyusun secara bersama.²² Proses ini mendorong kemampuan interpretasi visual serta kolaborasi verbal. Dalam diskusi kelompok, peserta didik tidak hanya menafsirkan gambaran visual, tetapi juga saling bertanya dan menyempurnakan narasi, sehingga menciptakan interaksi yang mendalam dan menyenangkan.

Jika kedua metode digabung seperti diberikan gambar kepada pasangan dalam kerangka *cooperative script*, lalu dipresentasikan dalam kelompok besar ala *picture game* maka terbentuk sinergi modalitas literasi: siswa melatih pemahaman bacaan dan visual, komunikasi verbal, serta kolaborasi kelompok yang reflektif dan kreatif. Karakteristik ini sangat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21, yang mengedepankan literasi multimodal, keterlibatan aktif, dan pengambilan perspektif dalam lingkungan sosial akademik.

e. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Cooperative Script* dan *Picture Game*

Kombinasi metode pembelajaran *cooperative script* dan *picture game* memiliki beberapa kelebihan, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan Keterampilan Menulis

²²Altaftazani-2018, "Application Of Cooperative Learning Type Picture To Picture To Increase Student's Comprehension On Social Studies | Altaftazani | Primaryedu - Journal Of Primary Education" 2, No. 2 (2018).

Penelitian menunjukkan metode ini efektif dalam meningkatkan berbagai kompetensi akademik. Sebagai contoh, penggunaan *Cooperative Script* terbukti signifikan meningkatkan kemampuan menulis peserta didik, dari rata-rata 57,2 ke 74,1 dalam dua siklus tindakan kelas.²³ Peningkatan ini didukung oleh respons positif peserta didik yang melaporkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, mendalam, dan memberdayakan kemampuan kolaboratif individual dalam diskusi pasangan atau kelompok.

2) Mendorong Partisipasi Aktif dan Meningkatkan Kemampuan Berbicara

Eksperimen yang dilakukan oleh Parmawati dan Yugafiati di IKIP Siliwangi menunjukkan bahwa metode *Cooperative Script* memiliki sejumlah keunggulan utama. Metode ini secara signifikan meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa, terlihat dari kenaikan skor rata-rata yang konsisten: 71,60 (pre-test), 74,40 (post-test I), dan 79,00 (post-test II).²⁴ Selain itu, interaksi pasangan yang bergantian antara penyaji dan pendengar memungkinkan adanya umpan balik langsung, di mana pendengar dapat membantu mengoreksi, melengkapi, dan memperkaya narasi rekan pasangannya. Model ini juga menciptakan suasana belajar yang relaks dan menyenangkan, sehingga mendorong partisipasi aktif dan kepercayaan diri mahasiswa yang awalnya tidak terlalu berbicara dalam kelas.

Selain itu, kombinasi kedua metode ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konten, tetapi juga keterampilan sosial seperti komunikasi efektif,

²³Irawati Rahayaan, Azwan Azwan, And Riki Bugis, "The Students' Writing Ability Through Cooperative Script Method," *Jurnal Retemena* 2, No. 2 (2016).

²⁴Aseptiana Parmawati And Rasi Yugafiati, "Improving Students' Speaking Ability Using Podcast," *E-Journal* 09, No. 03 (2022).

pengambilan perspektif, dan refleksi kelompok.²⁵ Metode kombinasi ini sejalan dengan pedagogi abad ke-21 yang mengedepankan literasi multimodal dan rasa saling mendukung dalam pembelajaran.

Sedangkan kekurangan dari kombinasi metode pembelajaran *cooperative script* dan *picture game* adalah sebagai berikut:

1) Membutuhkan Waktu Sedikit Lebih Lama

Metode pembelajaran berbasis aktivitas seperti *cooperative script* dan *picture game* pada dasarnya menuntut waktu pelaksanaan yang lebih panjang dibandingkan pembelajaran konvensional. Pada *cooperative script*, peserta didik harus bergiliran berperan sebagai penyaji dan pendengar, yang tentu memakan waktu karena setiap pasangan melakukan proses ini secara intensif. Sementara itu, *picture game* juga memerlukan waktu untuk mengamati gambar, memahami maknanya, lalu mendiskusikannya bersama teman. Ketika kedua metode ini digabungkan, waktu yang dibutuhkan dalam satu sesi pembelajaran bisa jauh lebih lama daripada biasanya.²⁶

Hal ini menjadi tantangan tersendiri, khususnya di sekolah yang memiliki durasi waktu tatap muka yang terbatas. Jika guru tidak mampu mengelola waktu secara efisien, maka tujuan pembelajaran mungkin tidak tercapai secara menyeluruh. Oleh karena itu, guru perlu membuat rancangan pembelajaran yang fleksibel dan mempertimbangkan alokasi waktu secara

²⁵Adeline Cooney And Eamon Darcy, “‘It Was Fun’: Exploring The Pedagogical Value Of Collaborative Educational Games,” *Journal Of University Teaching And Learning Practice* 17, No. 3 (2020).

²⁶ Amin, S. Pd, And Linda Yurike Susan Sumendap. 164 Model Pembelajaran Kontemporer. Vol. 1. Pusat Penerbitan Lppm, 2022.

proporsional untuk masing-masing kegiatan, termasuk diskusi, observasi gambar, dan presentasi hasil diskusi.²⁷

2) Membutuhkan Persiapan Media Cukup Matang

Penggunaan metode gabungan ini menuntut guru untuk menyiapkan media pembelajaran yang relevan, menarik, dan sesuai dengan capaian kompetensi. dalam picture game, gambar yang digunakan tidak boleh sembarangan, ia harus mampu merangsang daya pikir dan relevan dengan konteks materi. sementara dalam cooperative script, siswa memerlukan bahan ajar yang dapat dijelaskan secara berpasangan. ketika dua metode ini digabungkan, guru harus menyiapkan gambar yang bisa dikaji dalam diskusi dua arah, sekaligus mampu memicu pengembangan bahasa lisan atau tulisan.²⁸

Jika guru kurang teliti dalam memilih media, hasil pembelajaran bisa tidak optimal. gambar yang terlalu abstrak, membingungkan, atau tidak terhubung dengan materi bisa membuat siswa kehilangan fokus dan tujuan belajar menjadi kabur. persiapan media yang matang bukan hanya soal visualnya, tetapi juga penyesuaiannya dengan strategi tanya jawab, diskusi, hingga penilaian. oleh karena itu, perencanaan media pembelajaran perlu dilakukan jauh sebelum kegiatan berlangsung, bahkan bisa dilengkapi dengan lembar kerja siswa (lks) atau instruksi tugas yang sistematis.²⁹

3) Memerlukan Manajemen Kelas Yang Baik

²⁷ Al Hakim, Muhammad Fadhil, And Abdul Azis. "Peran Guru Dan Orang Tua: Tantangan Dan Solusi Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemic Covid-19." *Riwayat: Educational Journal Of History And Humanities* 4.1 (2021).

²⁸ Chaniago, Darhayati. *Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar Dengan Model Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Minat Membaca Siswa Kelas Iv Uptd Spf Sdn Pandan Sari Aceh Singkil*. Diss. Uin Ar-Raniry Banda Aceh, 2024.

²⁹ Riyana, Cepy. *Media Pembelajaran*. Kemenag Ri, 2012.

Gabungan metode ini menuntut guru untuk memiliki kemampuan manajemen kelas yang solid. dalam cooperative script, karena siswa bekerja berpasangan dan bergantian menjelaskan, potensi kegaduhan dan kehilangan fokus cukup tinggi jika tidak ada kontrol yang tepat. demikian pula dalam picture game, siswa sering kali larut dalam permainan atau diskusi gambar tanpa arah yang jelas. jika guru tidak mampu menjaga ritme kelas, kegiatan bisa melebar ke hal-hal yang tidak relevan dengan tujuan pembelajaran.³⁰

Guru harus mampu mengatur waktu, membentuk pasangan atau kelompok yang seimbang, dan memberikan instruksi yang jelas. selain itu, guru juga dituntut untuk memantau proses diskusi dan memberikan intervensi tepat waktu agar seluruh siswa tetap fokus dan aktif berpartisipasi. manajemen kelas yang baik tidak hanya berperan dalam menjaga kedisiplinan, tetapi juga dalam memastikan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan belajar yang adil dan produktif selama proses berlangsung.³¹

f. Indikator Metode Pembelajaran *Cooperative Script* dan *Picture Game*

Indikator merupakan hal penting dalam melakukan penelitian. Peneliti dapat dengan mudah mendapatkan data yang akurat melalui aspek-aspek atau indikator suatu variabel. Adapun indikator metode pembelajaran *cooperative script* yaitu kelompok dan kerjasama. Sedangkan indikator teknik *picture game* yaitu media gambar dan permainan.

a) Indikator Metode Pembelajaran *Cooperative Script*:

³⁰ Sukmawati, Sukmawati. Penerapan Model Cooperative Script Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas V Sd Negeri 101630 Portibi. Diss. Uin Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2024.

³¹ Suryanto, I. Wayan, Et Al. Buku Referensi Peran Ganda Guru: Sebagai Pendidik Dan Orang Tua Di Era Digital. Uwais Inspirasi Indonesia, 2024.

Metode *Cooperative Script* adalah teknik pembelajaran kooperatif di mana siswa berpasangan dan saling menjelaskan materi yang dipelajari. Indikator keberhasilan metode ini antara lain:

1. Kemampuan menjelaskan materi dimana siswa mampu mengungkapkan isi bacaan atau materi dengan bahasa sendiri.

Kemampuan menjelaskan materi menunjukkan sejauh mana siswa memahami isi bacaan atau materi pelajaran dan mampu mengungkapkannya kembali dengan bahasa sendiri secara jelas dan runtut. Siswa yang memiliki kemampuan ini tidak sekadar menghafal, tetapi telah memahami makna dan konsep di balik materi yang dipelajari. Dengan menggunakan bahasa sendiri, siswa menunjukkan kemampuan berpikir kritis, pemahaman yang mendalam, serta keterampilan komunikasi yang baik dalam menyampaikan ide atau gagasan kepada orang lain.

2. Kemampuan mendengarkan secara aktif sehingga siswa dapat menyimak penjelasan pasangannya dengan baik.

Kemampuan mendengarkan secara aktif menuntut siswa untuk menyimak dengan penuh perhatian ketika pasangannya menjelaskan materi, bukan hanya mendengar secara pasif. Siswa yang mendengarkan secara aktif akan menunjukkan tanda-tanda keterlibatan seperti memberikan respon, mengajukan pertanyaan, atau menanggapi dengan tepat, yang menunjukkan bahwa ia benar-benar memahami apa yang disampaikan. Sikap ini mencerminkan rasa hormat, empati, dan keinginan untuk memahami orang lain, sekaligus meningkatkan efektivitas komunikasi dan pembelajaran bersama.

3. Interaksi dua arah yaitu terjadi proses tanya jawab, klarifikasi, atau koreksi antar pasangan.

Interaksi dua arah terjadi ketika siswa dan pasangannya saling terlibat dalam percakapan yang dinamis, di mana terjadi proses tanya jawab, klarifikasi, dan koreksi terhadap pemahaman masing-masing. Proses ini menunjukkan adanya komunikasi timbal balik yang aktif, sehingga pembelajaran menjadi dialogis, bukan satu arah. Melalui interaksi dua arah, siswa berkesempatan untuk memperdalam pemahaman, memperbaiki kesalahan konsep, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan argumentatif secara konstruktif.

4. Penguasaan isi materi sehingga siswa dapat menyimpulkan inti materi secara tepat.

Penguasaan isi materi mencerminkan sejauh mana siswa memahami secara menyeluruh konsep, fakta, dan inti dari materi yang dipelajari. Siswa yang menguasai materi mampu menjelaskan pokok-pokok penting, memberikan contoh relevan, dan menyimpulkan isi pembelajaran dengan tepat. Indikator ini menunjukkan tingkat kedalaman pemahaman siswa serta kemampuan mereka dalam menghubungkan informasi menjadi kesatuan yang utuh dan bermakna. Dengan demikian, penguasaan materi menjadi tolok ukur utama keberhasilan proses belajar.

5. Kerjasama dan tanggung jawab bersama sehingga siswa menunjukkan sikap saling membantu dan bekerja sama dalam memahami materi.

Kerjasama dan tanggung jawab bersama menggambarkan sikap siswa dalam berinteraksi dan bekerja dengan pasangan untuk mencapai tujuan

pembelajaran. Siswa yang menunjukkan indikator ini akan saling membantu, menghargai pendapat, dan berperan aktif agar keduanya memahami materi dengan baik. Mereka tidak hanya fokus pada hasil individu, tetapi juga berkomitmen terhadap keberhasilan bersama. Sikap ini menumbuhkan nilai-nilai sosial seperti saling menghargai, gotong royong, empati, serta tanggung jawab kolektif dalam proses belajar.³²

b) Indikator Metode Pembelajaran Picture Game

Metode Picture Game merupakan media pembelajaran berbasis visual yang dikemas dalam bentuk permainan menggunakan gambar. Indikator keberhasilan metode ini meliputi:

1. Kemampuan mengidentifikasi gambar sehingga siswa mampu mengenali objek atau simbol dalam gambar.
2. Peningkatan kosakata/konsep sehingga siswa dapat menghubungkan gambar dengan istilah atau konsep yang sesuai.
3. Partisipasi aktif dalam permainan yang membuat siswa terlibat secara aktif dalam menjawab, menebak, atau menyusun gambar.
4. Kreativitas dan imajinasi dapat membuat siswa menggunakan gambar untuk membangun narasi atau ide baru.
5. Peningkatan motivasi belajar sehingga siswa merasa senang, antusias, dan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran.³³

³² Mahdalena, Sari, And Moh Sain. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Va Siswa Sekolah Dasar Negeri 010 Sungai Beringin." *Asatiza: Jurnal Pendidikan* 1.1 (2020).

³³ Fatin, Angelusia Amanda, Henry Januar Saputra, And Muhammad Arief Budiman. "Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantu Snake Game Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas Ii Pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 3 Sd Kristen Imanuel." *Indonesian Journal Of Elementary School* 3.1 (2023).

g. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran *Cooperative Script* dan *Picture Game*

Dalam penerapan metode *Cooperative Script* dan *Picture Game*, guru terlebih dahulu membagi siswa ke dalam pasangan lalu memberikan materi bacaan untuk dipahami. Satu siswa berperan sebagai pembicara yang menjelaskan isi materi, sementara pasangannya sebagai pendengar yang menyimak dan memberi masukan, kemudian keduanya bertukar peran serta menyusun ringkasan bersama. Setelah itu, guru melanjutkan dengan *Picture Game* menggunakan media gambar, di mana siswa menebak, mencocokkan, atau membuat kalimat dari gambar yang ditampilkan. Guru memberikan poin sebagai apresiasi, lalu menutup kegiatan dengan diskusi dan kesimpulan agar pembelajaran lebih menyenangkan sekaligus meningkatkan hasil belajar.

a) Metode *Cooperative Script*

Metode *Cooperative Script* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kegiatan berpasangan, di mana siswa secara bergantian berperan sebagai pembicara (*speaker*) dan pendengar (*listener*) untuk memahami suatu materi pelajaran. Model ini dikembangkan oleh O'Donnell dan Dansereau sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran kooperatif yang berorientasi pada kerja sama antar siswa untuk saling membantu memahami isi bacaan atau konsep tertentu.³⁴ Dalam *Cooperative Script*, kegiatan belajar tidak hanya berfokus pada pemahaman individu, tetapi juga pada proses berbagi pengetahuan, klarifikasi gagasan, dan penguatan pemahaman melalui interaksi verbal yang terstruktur. Secara umum, pelaksanaan metode ini dimulai dengan guru yang membagi siswa ke dalam pasangan, kemudian memberikan bahan atau

³⁴ Hasim, Ferasiska Y., And Irina Popoi. "Penerapan Metode *Cooperative Script* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jambura Economic Education Journal* 1.2 (2019).

materi bacaan kepada setiap pasangan. Setelah itu, salah satu siswa bertindak sebagai pembicara yang bertugas merangkum dan menjelaskan isi materi dengan menggunakan kata-katanya sendiri, sementara siswa lainnya berperan sebagai pendengar yang menyimak, mengoreksi, memberikan tanggapan, serta membantu melengkapi jika ada bagian yang kurang tepat atau belum dipahami. Setelah beberapa saat, peran keduanya dipertukarkan sehingga masing-masing siswa mendapatkan kesempatan yang seimbang untuk berbicara dan mendengarkan. Proses ini mendorong siswa untuk benar-benar memahami materi karena mereka tidak hanya belajar untuk diri sendiri, tetapi juga bertanggung jawab menjelaskan kepada pasangannya.³⁵

Metode *Cooperative Script* memiliki dasar teori konstruktivistik, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar. Dalam hal ini, kegiatan menjelaskan kembali materi kepada orang lain merupakan bentuk *elaborasi kognitif* yang memperdalam pemahaman siswa. Saat siswa berbicara dan menyusun ulang isi bacaan dengan bahasa sendiri, mereka sedang mengorganisasi kembali informasi dalam memori jangka panjangnya.³⁶ Sementara itu, siswa yang berperan sebagai pendengar juga memperoleh manfaat dengan belajar mendengarkan aktif, mengajukan pertanyaan, dan berpikir kritis terhadap penjelasan rekannya. Dengan demikian, *Cooperative Script* tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif, tetapi juga keterampilan sosial, komunikasi, dan kerja sama antar peserta didik. Salah satu keunggulan metode *Cooperative Script* adalah meningkatkan keaktifan

³⁵ Octavia, Shilphy A. *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish, 2020.

³⁶ Switri, Endang. *Cooperative Learning, Teori, Prinsip Dan Model*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia, 2025.

dan tanggung jawab siswa dalam proses pembelajaran. Setiap siswa tidak dapat bergantung pada orang lain karena masing-masing harus menguasai materi untuk bisa berperan sebagai pembicara dan pendengar secara bergantian. Hal ini menumbuhkan rasa tanggung jawab individu sekaligus tanggung jawab sosial dalam belajar bersama. Selain itu, metode ini membantu guru menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, komunikatif, dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Melalui percakapan dua arah yang intens, siswa juga belajar menghargai pendapat orang lain, mengembangkan empati, serta meningkatkan kemampuan berbahasa secara lisan dan logis.³⁷

Secara keseluruhan, *Cooperative Script* merupakan metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, kemampuan komunikasi, serta keterampilan sosial siswa. Melalui kerja sama berpasangan, siswa belajar untuk berpikir secara mendalam, mengungkapkan ide dengan bahasa sendiri, serta menyimak dan menghargai pendapat teman. Metode ini tidak hanya membantu siswa memahami materi pelajaran, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kolaborasi, tanggung jawab, dan saling menghormati dalam proses belajar. Dengan penerapan yang tepat dan konsisten, *Cooperative Script* dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran aktif yang mendorong terciptanya pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa.³⁸ Adapun metode *Cooperative Script* :

1. Pembentukan pasangan belajar

³⁷ Harefa, Darmawan, Et Al. "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Untuk M

³⁸ Khairunnisa, Asni Deselia. "Model Pembelajaran Cooperative Script Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas Iv Sd." *Teaching: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 4.3 (2024).

Guru membagi siswa ke dalam pasangan (dua orang). Hal ini bertujuan agar siswa dapat saling bekerja sama dalam memahami materi.³⁹

2. Pembagian materi

Guru memberikan teks bacaan atau materi tertentu kepada seluruh siswa untuk dipelajari. Materi ini menjadi bahan yang akan dirangkum dan dijelaskan.⁴⁰

3. Penentuan peran

Dalam setiap pasangan, salah satu siswa menjadi pembicara, sedangkan yang lain menjadi pendengar. Peran ini bersifat sementara karena nantinya akan ditukar.⁴¹

4. Peran pembicara

Siswa yang berperan sebagai pembicara menyampaikan isi materi dengan kata-kata sendiri, merangkum, atau menjelaskan poin penting dari bacaan.⁴²

5. Peran pendengar

Siswa yang berperan sebagai pendengar menyimak penjelasan temannya, memberikan koreksi bila ada kesalahan, serta menambahkan informasi yang terlewat.⁴³

6. Pertukaran peran

³⁹ Isjoni. *Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta, 2011.

⁴⁰ Lorna Curran. *Cooperative Learning Strategies*. Teaching Resources.

⁴¹ Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.

⁴² Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada, 2017.

⁴³ Huda, Miftahul. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.

Setelah selesai, siswa bertukar peran: yang semula pembicara menjadi pendengar, dan sebaliknya. Dengan cara ini, keduanya memperoleh kesempatan aktif.

7. Kesimpulan bersama

Pasangan siswa menyusun ringkasan akhir dari materi, lalu menyampaikan hasil diskusi kepada kelompok besar atau kelas.

b) Metode *Picture Game*

Metode *Picture Game* merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang memanfaatkan media gambar sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan berinteraksi siswa melalui kegiatan permainan edukatif. Dalam metode ini, gambar digunakan bukan hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai stimulus untuk memunculkan ide, mengasah daya ingat, serta mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini menekankan pada keterlibatan langsung siswa dalam kegiatan yang menyenangkan, kreatif, dan bermakna, sehingga mereka belajar tanpa merasa terbebani. *Picture Game* biasanya diterapkan dalam pembelajaran bahasa, sains, maupun sosial, tergantung pada tujuan dan materi yang ingin dicapai. Pada dasarnya, metode *Picture Game* menggabungkan unsur permainan (*game-based learning*) dan pembelajaran visual (*visual learning*).⁴⁴ Guru menyiapkan sejumlah gambar yang relevan dengan materi pelajaran, kemudian siswa diminta untuk menebak, menjelaskan, mencocokkan, mengurutkan, atau mendeskripsikan gambar tersebut sesuai dengan instruksi permainan. Melalui kegiatan ini, siswa belajar untuk mengaitkan informasi visual dengan konsep atau kata yang tepat,

⁴⁴ Hayati, Rahmatul, And Wahyu Prima. "Model Kooperatif Tipe Picture And Picture Dalam Pembelajaran." *Dharmas Education Journal (De_Journal)* 4.2 (2023).

sehingga membantu memperkuat pemahaman dan daya ingat mereka. Misalnya, dalam pelajaran bahasa Inggris, siswa dapat memainkan permainan menebak kata berdasarkan gambar; dalam pelajaran IPA, siswa dapat mengenali bagian-bagian tumbuhan dari gambar; sedangkan dalam IPS, siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri budaya daerah melalui gambar-gambar tradisional.⁴⁵

Metode *Picture Game* memiliki dasar teori dari pendekatan konstruktivistik dan teori belajar visual, yang menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif dalam belajar. Gambar berfungsi sebagai media visual yang konkret dan menarik, yang membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah. Selain itu, unsur permainan dalam metode ini menciptakan suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Permainan berbasis gambar juga mendorong interaksi sosial antar siswa, melatih kerja sama, komunikasi, dan kepercayaan diri saat berpartisipasi dalam kelompok atau pasangan. Keunggulan dari metode.⁴⁶ *Picture Game* terletak pada kemampuannya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Siswa lebih mudah memahami materi karena informasi disajikan dalam bentuk visual yang konkret dan mudah diingat. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan membantu mengurangi kejenuhan dan kecemasan, terutama bagi siswa yang cenderung pasif dalam pembelajaran konvensional. Melalui permainan ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif karena mereka

⁴⁵ Susilowati, Eka. *Efektivitas Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk 'Aisyiyah Bustanul Athfal Bulubrangsi Larenlamongan*. Diss. Universitas Islam Lamongan, 2023.

⁴⁶ Asnasari, Yuli, Hisbullah Hisbullah, And Sri Kuntari. "Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Pada Siswa Kelas V Sdn 009 Batu Sopang Kabupaten Paser Provinsi Kalimantan Timur." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 13.1 (2024).

ditantang untuk menafsirkan makna dari gambar, menyusun kalimat, atau memberikan penjelasan berdasarkan pengamatan mereka sendiri.⁴⁷ Dengan demikian, metode ini tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik.

Secara keseluruhan, metode *Picture Game* merupakan inovasi pembelajaran yang menggabungkan unsur visual dan permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya belajar memahami materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir, berbahasa, berinteraksi sosial, serta menumbuhkan rasa percaya diri.⁴⁸ Dengan demikian, *Picture Game* menjadi salah satu metode yang sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran modern yang berorientasi pada siswa (*student-centered learning*), karena mampu menghadirkan suasana belajar yang menarik, komunikatif, dan berkesan. Adapun metode *Picture Game* :

1. Persiapan media gambar

Guru menyiapkan gambar yang sesuai dengan tema pembelajaran, misalnya kosakata benda, hewan, aktivitas, atau situasi sehari-hari.⁴⁹

2. Penjelasan aturan permainan

Guru memberikan arahan tentang cara bermain, misalnya menebak gambar, mencocokkan gambar dengan kata, atau membuat kalimat/cerita dari gambar.⁵⁰

⁴⁷ Ali, Aisyah, Et Al. *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.

⁴⁸ Prasetya, Aries Eka. *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif Inovatif Dan Menyenangkan*. Guepedia, 2021.

⁴⁹ Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017.

⁵⁰ Huda, Miftahul. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.

3. Pelaksanaan permainan

Siswa melaksanakan permainan secara berkelompok atau individu. Contoh: guru menunjukkan gambar, lalu siswa menebak arti atau menyusun kalimat dari gambar tersebut.⁵¹

4. Pemberian poin atau reward

Setiap jawaban benar diberi skor. Kelompok/individu yang mengumpulkan skor tertinggi mendapat apresiasi dari guru. Hal ini bertujuan meningkatkan motivasi belajar.⁵²

5. Diskusi dan penguatan

Guru menjelaskan kembali jawaban yang benar, memberi penguatan, serta meluruskan kesalahan agar siswa memahami konsep secara tepat.⁵³

6. Refleksi hasil pembelajaran

Guru dan siswa bersama-sama menarik kesimpulan dari kegiatan permainan untuk memastikan tujuan pembelajaran tercapai.⁵⁴

Metode *Cooperative Script* dan *Picture Game* sama-sama menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. *Cooperative Script* melatih siswa untuk saling berbagi pemahaman melalui peran pembicara dan pendengar, sementara *Picture Game* memanfaatkan media gambar sebagai permainan edukatif untuk memperkuat daya ingat kosakata dan konsep. Jika dipadukan, keduanya dapat saling melengkapi dimana *Cooperative Script* mengasah keterampilan

⁵¹ Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017.

⁵² Isjoni. *Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta, 2011.

⁵³ Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.

⁵⁴ Huda, Miftahul. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.

berpikir kritis dan komunikasi, sedangkan *Picture Game* membangun motivasi belajar melalui unsur visual dan interaktif, sehingga hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Arab, dapat meningkat secara lebih optimal.

6. Konsep Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sebuah proses untuk melihat seberapa jauh peserta didik dapat memperoleh pembelajaran setelah berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.⁵⁵ Dapat dipahami juga bahwa hasil belajar adalah sebuah bentuk keberhasilan peserta didik yang ditandai dengan bentuk berupa angka ataupun huruf tertentu yang disepakati oleh suatu lembaga pendidikan.

Hasil belajar merupakan salah satu indikator utama keberhasilan proses pendidikan. Secara umum, hasil belajar dapat dipahami sebagai perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri peserta didik sebagai akibat dari pengalaman belajar. Perubahan ini tidak hanya terbatas pada ranah pengetahuan (kognitif), tetapi juga mencakup sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik).⁵⁶ Dengan demikian, hasil belajar memiliki cakupan yang luas, mulai dari penguasaan konsep, internalisasi nilai, hingga keterampilan praktis yang dapat diamati. Menurut Benjamin S. Bloom, hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga ranah utama. Pertama, ranah kognitif yang berhubungan dengan aspek pengetahuan dan kemampuan berpikir, mulai dari mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga mencipta. Kedua, ranah afektif yang mencakup sikap, nilai, minat, serta penghargaan terhadap suatu hal. Ketiga,

⁵⁵Dimiyanti, and Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.

⁵⁶ Ariani, Nurlina. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. 2022.

ranah psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan motorik atau keterampilan fisik yang diperoleh melalui praktik.

Sementara itu, Robert Gagné mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan internal yang dimiliki seseorang setelah melalui pengalaman belajar. Ia membaginya ke dalam lima kategori:

- 1) Informasi verbal, yaitu kemampuan mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk kata-kata.
- 2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan memahami konsep dan prinsip.
- 3) Strategi kognitif, yaitu kemampuan mengatur cara belajar dan berpikir.
- 4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan gerakan fisik.
- 5) Sikap, yaitu kecenderungan bertingkah laku berdasarkan nilai dan motivasi.

Sejalan dengan itu, Winkel menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang relatif menetap dalam potensi tingkah laku peserta didik sebagai akibat dari proses belajar dan interaksi dengan lingkungannya. Artinya, hasil belajar bukan hanya sekadar mengingat informasi, tetapi mencakup kemampuan untuk menggunakan pengetahuan tersebut dalam situasi yang berbeda⁵⁷.

Dari berbagai pandangan tersebut dapat dipahami bahwa hasil belajar merupakan proses kompleks yang tidak hanya mengukur aspek kognitif, tetapi juga mencakup pembentukan sikap positif dan keterampilan nyata. Oleh karena itu, dalam dunia pendidikan, evaluasi hasil belajar harus dilakukan secara menyeluruh agar dapat mencerminkan keberhasilan pembelajaran secara utuh.

⁵⁷Ariani, Nurlina. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. 2022.

Hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai peserta didik yang mana setiap kegiatan belajar dapat menimbulkan suatu perubahan tersendiri. Dalam hal ini, belajar meliputi keterampilan proses, keaktifan, motivasi, dan juga prestasi belajar. Prestasi adalah kemampuan seseorang dalam menyelesaikan suatu kegiatan.⁵⁸ Selain itu, hasil belajar juga seringkali dipahami sebagai nilai akhir yang telah didapatkan atas suatu usaha tertentu dalam menempuh pendidikan. Hasil belajar biasanya ditandai dengan adanya evaluasi dalam kurun waktu tertentu atau juga dapat berupa ujian akhir. Singkatnya, hasil belajar merupakan buah dari usaha belajar yang dilakukan oleh seseorang.⁵⁹

Hasil belajar terbagi menjadi tiga bagian, yaitu: keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. Pengertian hasil belajar adalah kemampuan tertentu seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.⁶⁰ Hasil belajar dikatakan sangat penting karena dengan hasil belajar itulah sehingga tingkat keberhasilan belajar peserta didik pada proses pembelajaran dapat diketahui. Selanjutnya dapat dilakukan proses tindak lanjut dari hasil belajar tersebut, misalnya jika hasil belajar peserta didik kurang memuaskan, maka akan diberikan sebuah solusi bagi peserta didik, sehingga ke depannya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selain itu, hasil belajar merupakan tolok ukur seorang pendidik dalam memperbaiki kinerjanya pada proses pembelajaran. Begitupun dengan peserta

⁵⁸Udin Winataputra, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2007).

⁵⁹Suryani, Emmi. *Evaluasi Hasil Belajar Matematika pada Materi Operasi Bentuk Aljabar di SMP Negeri 4 Panyabungan*. Skripsi, IAIN Padangsidempuan, 2021.

⁶⁰Amran, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VIII Mts Pondok Pesantren DDI Al-Barakah Teteaji Kab. Sidrap 2023".

didik, hasil belajar akan menjadi tolok ukur bagi dirinya. Hasil belajar tampak pada setiap perubahan pada ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.⁶¹ Hasil belajar ini merujuk pada perubahan perilaku setelah menjalani proses pembelajaran.

Perubahan tingkah laku pada diri seseorang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dapat diketahui melalui hasil belajar. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya, dari yang tidak tahu menjadi tahu.⁶² Selain itu, hasil belajar juga mencakup kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar, yang meliputi pengetahuan, pemahaman, dan pekerjaan yang dapat dilakukan oleh peserta didik.⁶³ Dengan demikian, hasil belajar menjadi indikator penting dalam menilai efektivitas proses pendidikan yang telah dilaksanakan.

Pencapaian hasil belajar yang optimal dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi motivasi, minat, dan kesiapan belajar peserta didik, sedangkan faktor eksternal mencakup kualitas pengajaran, lingkungan belajar, dan dukungan dari keluarga. Dengan memahami dan mengelola faktor-faktor tersebut, diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan efektif sehingga hasil belajar peserta didik mencapai tingkat yang diharapkan.

⁶¹Shilphy Affiatresna Octavia, *Sikap Dan Kinerja Guru Profesional* (Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2019).

⁶²Omear Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007).

⁶³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenada Media, 2018).

b. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu kemampuan menulis bahasa Arab peserta didik yang didapatkan melalui tes menulis kalimat sesuai aturan penulisan yang baik dan benar. Adapun indikator hasil belajar yaitu:

1) Pengetahuan (*knowledge*)

Aspek pengetahuan atau *knowledge* menitikberatkan pada kemampuan peserta didik dalam mengingat kembali informasi, fakta, konsep, dan prinsip yang telah dipelajari. Pada tingkat ini, siswa diharapkan mampu mengenali, menyebutkan, dan menguraikan kembali materi pembelajaran dengan tepat sesuai yang telah diajarkan. Kemampuan mengingat merupakan dasar dari proses berpikir yang lebih tinggi, karena tanpa penguasaan pengetahuan dasar, peserta didik akan kesulitan untuk memahami, menerapkan, atau menganalisis informasi lebih lanjut. Oleh karena itu, indikator ini mencerminkan sejauh mana siswa telah menguasai informasi faktual dan konseptual yang menjadi fondasi dalam pembelajaran.⁶⁴

2) Pemahaman (*comprehension*)

Aspek pemahaman atau *comprehension* menitikberatkan pada kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan kembali materi pelajaran dengan bahasa sendiri, baik secara lisan maupun tulisan.⁶⁵ Dalam konteks ini, kemampuan menulis menjadi salah satu bentuk konkret dari pemahaman, karena melalui

⁶⁴ Mufida Jannur, *Penerapan Strategi Active Knowledge Sharing untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V MI Aulia Cendekia Pekanbaru* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2024).

⁶⁵ Nasution, Annisah. *Penerapan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sdn 094 Gunungtua Lumban Pasir Kecamatan Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal*. Diss. Uin Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2024.

tulisan siswa dapat menunjukkan sejauh mana mereka mengerti isi materi, mampu menafsirkan makna, serta menjelaskan konsep dengan cara yang logis dan runtut. Pemahaman tidak hanya menunjukkan kemampuan mengingat, tetapi juga kemampuan untuk mengolah informasi, menjelaskan dengan gaya pribadi, dan mengaitkannya dengan konteks yang relevan. Dengan demikian, indikator ini menilai sejauh mana siswa benar-benar memahami isi pelajaran, bukan sekadar menghafalnya.⁶⁶

Indikator hasil belajar adalah ukuran atau tanda-tanda yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Indikator ini menjadi acuan guru dalam menilai kemampuan siswa baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.⁶⁷

Menurut Bloom, indikator hasil belajar dapat dilihat dari tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik, berikut penjelasannya:

1. Ranah Kognitif (pengetahuan dan pemahaman)

Indikatornya berupa kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Misalnya, siswa mampu menjawab pertanyaan tentang materi atau mengerjakan soal dengan benar.⁶⁸

2. Ranah Afektif (sikap dan nilai)

⁶⁶Amran, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas Viii Mts Pondok Pesantren Ddi Al-Barakah Teteaji Kab. Sidrap".

⁶⁷ Akhmad Supriyatna dan Eka Nurwulan Asriani, *Cara Mudah Merumuskan Indikator Pembelajaran* (Pustaka Bina Putera, 2019).

⁶⁸ Benjamin S. Bloom, *Taxonomy Of Educational Objectives: Handbook I, Cognitive Domain* (New York: Longman, 1956).

Indikatornya berupa adanya perubahan sikap positif, seperti ketekunan, kejujuran, tanggung jawab, minat belajar, serta partisipasi aktif dalam pembelajaran.⁶⁹

3. Ranah Psikomotorik (keterampilan)

Indikatornya berupa kemampuan melakukan suatu tindakan atau keterampilan yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Misalnya, siswa mampu menyusun kalimat, melafalkan kosakata dengan benar, atau membuat ringkasan isi bacaan.⁷⁰

Indikator hasil belajar ini penting sebagai dasar penyusunan instrumen penilaian. Dengan adanya indikator yang jelas, guru dapat mengukur sejauh mana keberhasilan metode pembelajaran yang diterapkan, termasuk dalam konteks penggunaan *Cooperative Script* dan *Picture Game* pada pembelajaran Bahasa Arab.

c. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu:

1) Faktor Internal Peserta Didik

- a) Faktor fisiologis peserta didik seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.⁷¹
- b) Faktor psikologis peserta didik, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan keterampilan-keterampilan kognitif seperti keterampilan

⁶⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010).

⁷⁰ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).

⁷¹ Tas'adi, Rasel. "Hakekat Dan Konsep Dasar Psikologi Pendidikan, Belajar Dan Pembelajaran Serta Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya." *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami* 5.1 (2019).

persepsi, ingatan, berpikir dan keterampilan dasar pengetahuan yang dimiliki.⁷²

2) Faktor Eksternal Peserta Didik

- a) Faktor lingkungan peserta didik, faktor ini terbagi menjadi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, malam), letak sekolah, dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.⁷³
- b) Faktor instrumental, antara lain gedung atau sarana fisik sekolah, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, pendidik, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran.

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu.⁷⁴

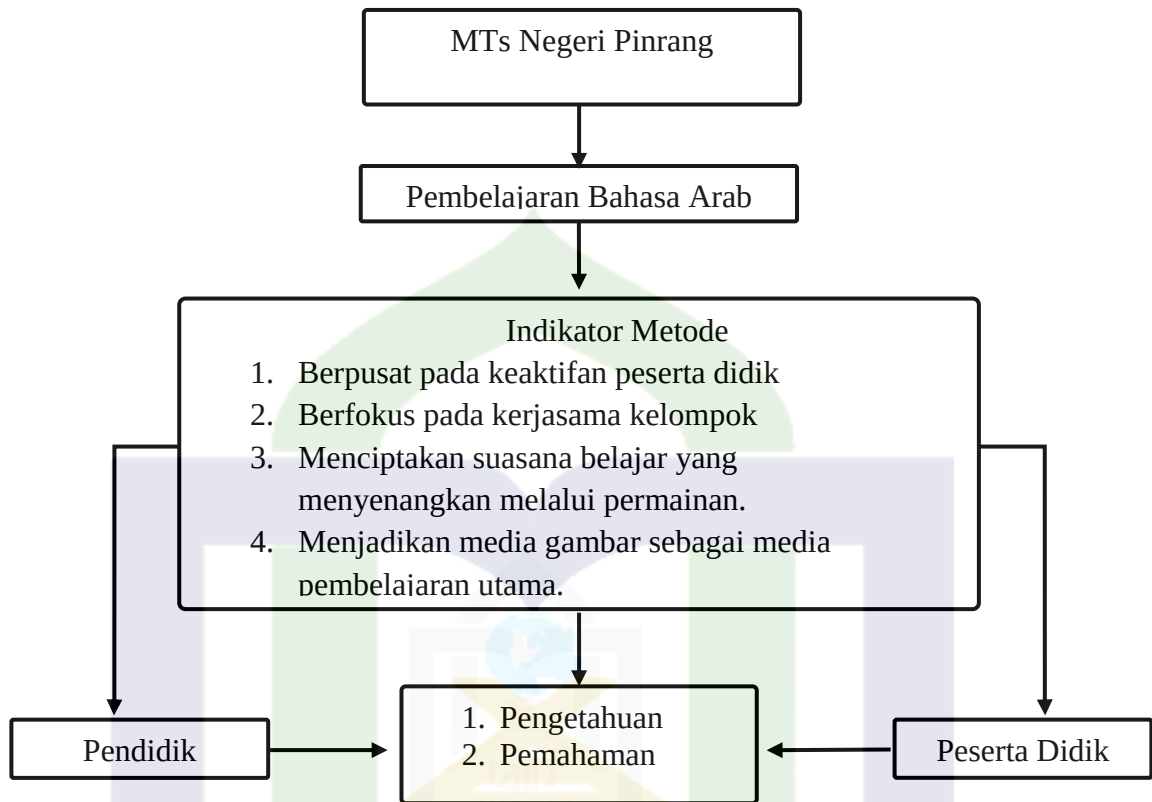
C. Kerangka Pikir

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah metode *cooperative script* dan *picture game* pada pembelajaran bahasa arab dan secara sederhana untuk mempermudah penelitian ini maka peneliti membuat kerangka berpikir sebagai berikut:

⁷² Parnawi, Afi. *Psikologi Belajar*. Deepublish, 2019.

⁷³ Chrisyanto *et al.*, "Pengaruh Kurangnya Ruang Belajar terhadap Konsentrasi Peserta Didik di Sekolah Dasar Kubang Kutu 2 Kota Cilegon," *Journal of Professional Elementary Education* 3, no. 1 (2024).

⁷⁴ Nana Sudjana And Ibrahim, *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009).



Gambar 2.1 Karangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang dikendalikan. Dalam penelitian ini, peneliti memberikan perlakuan berupa kombinasi metode *Cooperative Script dan Picture Game* untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar Bahasa Arab peserta didik.

Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan kombinasi metode *Cooperative Script dan Picture Game*, serta kelompok kontrol yang diberi pembelajaran dengan metode konvensional. Kedua kelompok diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang terjadi.

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII MTs Negeri Pinrang yang berjumlah 20 peserta didik. Pemilihan kelas VIII dilakukan karena pada tingkatan ini peserta didik berada pada masa transisi dan memiliki karakteristik ingin tahu yang tinggi serta kecenderungan untuk mencoba hal-hal baru.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh, yaitu seluruh peserta didik kelas VIII dijadikan sebagai sampel penelitian. Subjek penelitian kemudian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol, yang masing-masing terdiri dari jumlah peserta didik yang seimbang.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi Eksperimen ini dilakukan di MTs Negeri Pinrang. Sedangkan waktu penelitian ini dilakukan selama 45 hari agar mendapatkan hasil yang akurat disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian eksperimen ini terdiri atas beberapa tahap sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Peneliti menyusun perangkat pembelajaran, instrumen penelitian (lembar tes dan lembar observasi), serta melakukan validasi instrumen sebelum digunakan.

2. Tahap Pelaksanaan Pretest

Kedua kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Arab.

3. Tahap Pemberian Perlakuan

Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan kombinasi metode Cooperative Script dan Picture Game, sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran dengan metode konvensional.

4. Tahap Pelaksanaan Posttest

Setelah perlakuan diberikan, kedua kelompok kembali diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik.

5. Tahap Evaluasi

Hasil pretest dan posttest dianalisis untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar peserta didik.

E. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Dalam penelitian, teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam mengerjakan suatu penelitian, karena tujuan penelitian adalah untuk mendapatkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Adapun penjelasan dari ketiga teknik pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung maupun tidak tentang hal-hal yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi.⁷⁵ Observasi merupakan pengamatan secara langsung kegiatan yang dilakukan, tujuan observasi ini adalah untuk data-data tentang proses pembelajaran di dalam kelas. Data yang diambil oleh peneliti adalah data aktivitas peserta didik pendidik dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Tujuan melakukan observasi adalah untuk mengetahui dan mengukur penilaian afektif (sikap) peserta didik kepada pendidik dan teman sebayanya. Observasi juga dilakukan untuk melihat keaktifan peserta didik saat kegiatan belajar didalam kelas. Calon peneliti melihat sikap dan keaktifan peserta didik dengan menggunakan lembar observasi.

⁷⁵Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, Dan Prosedur* (Jakarta: Kencana Prenanda Media Group, 2013).

2. Tes

Tes adalah alat ukur atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Tes merupakan suatu kegiatan yang dilakukan atau digunakan pendidik untuk mengetahui hasil dari suatu proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan pengertian tes diatas dapat disimpulkan bahwa Tujuan melakukan tes adalah untuk mengetahui pemahaman peserta didik dalam menyerap materi yang telah disampaikan. Data pemahaman materi yang diambil oleh peneliti yaitu dengan melakukan pre test dan post test. pre test dan post test dilakukan untuk melihat aspek kognitif dan psikomotorik peserta didik pada penelitian ini.

3. Dokumentasi

Pengumpulan data selanjutnya yaitu proses dokumentasi adalah pengumpulan data-data diperoleh dari dokumen-dokumen dan Pustaka sebagai bahan analisis dalam penelitian ini. Metode ini merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap dan bukan berdasarkan perkiraan. Metode ini hanya mengambil data dokumentasi berupa foto, file dan arsip yang ada pada sekolah MTs Negeri Pinrang.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto, instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah

diolah.⁷⁶ Instrumen Penelitian berisi kisi-kisi dari teknik pengumpulan data yang akan digunakan. Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan lembar tes.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan catatan yang menggambarkan tingkat aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan mengenai kegiatan pendidik dan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

2. Lembar Tes

Lembar tes merupakan alat yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dan memperoleh data hasil belajar peserta didik, berupa butir-butir soal. Lembar tes ini digunakan ke dalam 2 tahapan, yakni *pretest* dan *posttest* di setiap siklusnya-untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik yang diukur berdasarkan indikator dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan teknik analisis data kuantitatif. Data dikumpulkan dari hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis data kuantitatif dengan tahapan sebagai berikut:

1. Uji Statistik Deskriptif

Untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi hasil belajar peserta didik.

⁷⁶Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, Cet. Iii (Jakarta: Rineka Cipta, 2016).

2. Uji Normalitas (*Shapiro-Wilk*)

Untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak.

3. Uji Hipotesis

Jika data berdistribusi normal, digunakan uji t (*independent sample t-test*).

Jika data tidak berdistribusi normal, digunakan uji Mann-Whitney U Test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

4. Uji N-Gain

Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan.

5. Skoring

Data skoring yaitu usaha penyajian data, terutama pengolahan data yang akan menjurus ke analisis kuantitatif, biasanya menggunakan tabel, yaitu tabel distribusi frekuensi. Merumuskan data ke dalam bentuk tabel yang menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai perolehan akhir} = \frac{\text{Skor peroleh item}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Setelah mengetahui nilai peserta didik, calon peneliti akan menjumlahkan nilai yang diperoleh peserta didik dengan cara dibagi dengan jumlah peserta didik tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata. Untuk menghitung rata-rata kelas, dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

- $\bar{X}$ = Nilai rata-rata
 $\sum X$ = Jumlah semua nilai
 $\sum X$ = Jumlah peserta didik

H. Interpretasi Kemampuan

Interpretasi kemampuan yaitu penafsiran yang diberikan terhadap data yang telah dikumpulkan, kemudian diadakan pengkategorian dari data tersebut. Lalu interpretasikan ke dalam bentuk kriteria yang sesuai dengan penilaian sebagai berikut:⁷⁷

Rentang Skor (%)	Kategori Kemampuan	Interpretasi
86 – 100	Sangat Baik	Siswa sangat memahami materi, mampu mengaplikasikan dengan mandiri dan tepat.
76 – 85	Baik	Siswa memahami materi dengan baik, hanya sedikit melakukan kesalahan.
66 – 75	Cukup	Siswa memahami sebagian materi, namun masih perlu bimbingan
56 – 65	Kurang	Pemahaman siswa masih rendah, sering melakukan kesalahan.
≤ 55	Sangat Kurang	Siswa belum memahami materi, perlu pendampingan intensif.

Tabel 3.1 Pedoman Konversi Motivasi Belajar

⁷⁷Zainal Aqib Et Al., *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Sd, Slb, Tk* (Bandung: Cv. Yrama Widya, 2010).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Negeri Pinrang dengan menggunakan desain penelitian eksperimen pretest-posttest control group design. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII yang berjumlah 20 orang, yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen (10 peserta didik) dan kelompok kontrol (10 peserta didik). Kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan kombinasi metode Cooperative Script dan Picture Game, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional.

Penelitian ini berangkat dari dua permasalahan utama yang diidentifikasi di lapangan. Permasalahan pertama adalah peserta didik seringkali kurang memperhatikan ketika pendidik menerangkan sehingga hasil belajar kurang maksimal. Kondisi ini menunjukkan adanya kelemahan dalam metode pembelajaran yang selama ini diterapkan, di mana pembelajaran cenderung berpusat pada guru (teacher-centered) sehingga peserta didik menjadi pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Permasalahan kedua adalah sebagian peserta didik belum baik dari segi menulisnya atau keterampilan kitabah. Hal ini disebabkan karena peserta didik masih sekadar menghafal mufradat (kosakata), namun tidak paham bagaimana cara penulisannya dalam bentuk kalimat atau paragraf yang benar sesuai kaidah bahasa Arab.

Untuk menjawab kedua permasalahan tersebut, penelitian ini mengimplementasikan kombinasi metode Cooperative Script dan Picture Game pada kelompok eksperimen. Metode Cooperative Script dipilih untuk mengatasi masalah

kurangnya perhatian peserta didik dengan cara mengaktifkan mereka melalui pembelajaran kolaboratif berpasangan. Dalam metode ini, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru secara pasif, tetapi dituntut untuk aktif berdiskusi, menjelaskan materi kepada pasangan, dan saling memberikan umpan balik. Sementara itu, *Picture Game* digunakan untuk mengatasi masalah keterampilan kitabah dengan menyediakan media visual yang menarik dan konteks yang jelas untuk mempraktikkan penulisan bahasa Arab. Melalui gambar, peserta didik tidak hanya menghafal mufrodat tetapi juga memahami bagaimana menggunakan kosakata tersebut dalam kalimat yang benar.

Data penelitian dikumpulkan melalui tes hasil belajar (pretest dan posttest), lembar observasi aktivitas siswa dan guru, serta dokumentasi foto kegiatan pembelajaran. Penelitian dilaksanakan selama 4 minggu dengan 8 kali pertemuan, yaitu 4 pertemuan untuk kelompok eksperimen dan 4 pertemuan untuk kelompok kontrol. Pretest dilakukan sebelum pemberian perlakuan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik, sedangkan posttest dilakukan setelah selesai pemberian perlakuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar yang dicapai. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya untuk melihat tingkat perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dokumentasi foto digunakan sebagai bukti visual pelaksanaan penelitian dan untuk mendukung analisis data observasi.

1. Deskripsi Data Kelompok Eksperimen

a. Data Pretest Kelompok Eksperimen

Pretest dilaksanakan pada tanggal 01 Desember 2025 sebelum pemberian perlakuan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik dalam keterampilan

kitabah Bahasa Arab. Pretest ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mengalami permasalahan dalam keterampilan menulis bahasa Arab, khususnya terkait dengan pemahaman penulisan yang benar, bukan sekadar hafalan mufrodat. Berikut hasil pretest kelompok eksperimen:

No	Nama Peserta Didik	Nilai Pretest	Keterangan
1	A.S.K.	60	< KKM
2	A.S.A.	40	< KKM
3	A.A.	50	< KKM
4	A.N.K.	50	< KKM
5	A.M.	40	< KKM
6	E.R.A.	40	< KKM
7	J.K.	36	< KKM
8	K.A.R.	66	< KKM
9	K.A.K.	40	< KKM
10	M.F.M.	66	< KKM
Rata-rata		48.80	Ketuntasan 0%

Tabel 4.1 Hasil Pretest Kelompok Eksperimen

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, terlihat bahwa seluruh peserta didik kelompok eksperimen (100%) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 66 dan nilai terendah adalah 36, dengan rata-rata kelas sebesar 48.80. Kondisi ini mengkonfirmasi adanya permasalahan yang telah diidentifikasi, yaitu rendahnya kemampuan peserta didik dalam keterampilan kitabah.

N	10
Mean	48.80
Std. Error of Mean	3.642
Median	45.00
Std. Deviation	11.516
Variance	132.622
Minimum	36
Maximum	66
Range	30

Tabel 4.2 Analisis Nilai Pretest Kelompok Eksperimen

Berdasarkan tabel 4.2, nilai rata-rata (mean) pretest kelompok eksperimen adalah 48.80 dengan standar deviasi sebesar 11.516. Nilai median sebesar 45.00 menunjukkan bahwa setengah dari peserta didik memperoleh nilai di bawah atau sama dengan 45.00, yang mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik memiliki kemampuan yang sangat rendah dalam keterampilan kitabah. Rentang nilai (range) sebesar 30 poin (dari nilai minimum 36 hingga maksimum 66) menunjukkan kesenjangan kemampuan yang cukup lebar antar peserta didik dalam kelompok ini.

Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	86-100	0	0%
Baik	76-85	0	0%
Cukup	66-75	2	20%
Kurang	56-65	1	10%
Sangat Kurang	≤55	7	70%
Total		10	100%

Tabel 4.3 Kategorisasi Nilai Pretest Kelompok Eksperimen

Tabel 4.3 menunjukkan distribusi kemampuan peserta didik kelompok eksperimen sebelum perlakuan. Data ini memberikan gambaran yang jelas tentang kondisi awal peserta didik yang menjadi dasar untuk mengukur efektivitas perlakuan yang akan diberikan.

b. Data Posttest Kelompok Eksperimen

Setelah diberikan perlakuan berupa kombinasi metode Cooperative Script dan Picture Game selama 4 pertemuan dengan total 8 jam pelajaran, posttest dilaksanakan pada tanggal 22 Desember 2025. Perlakuan ini dirancang khusus untuk mengatasi kedua permasalahan yang telah diidentifikasi. Melalui Cooperative Script, peserta didik dituntut untuk aktif dan fokus karena mereka harus menjelaskan materi kepada pasangan dan mendengarkan penjelasan dari pasangan secara bergantian. Sementara itu, Picture Game memberikan konteks visual yang menarik dan menyenangkan untuk mempraktikkan penulisan kalimat bahasa Arab dengan benar. Berikut hasil posttest kelompok eksperimen:

No	Nama Peserta Didik	Nilai Posttest	Keterangan
1	A.S.K.	96	Lulus
2	A.S.A.	90	Lulus
3	A.A.	90	Lulus
4	A.N.K.	90	Lulus
5	A.M.	90	Lulus
6	E.R.A.	90	Lulus
7	J.K.	90	Lulus
8	K.A.R.	98	Lulus
9	K.A.K.	90	Lulus
10	M.F.M.	100	Lulus
Rata-rata		92.40	Ketuntasan 100%

Tabel 4.4 Hasil Posttest Kelompok Eksperimen

Berdasarkan tabel 4.4, terjadi peningkatan yang sangat signifikan pada hasil belajar kelompok eksperimen. Seluruh peserta didik (100%) berhasil mencapai nilai di atas KKM dengan rata-rata kelas mencapai 92.40. Nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 90. Peningkatan rata-rata dari 48.80 menjadi 92.40 menunjukkan bahwa kombinasi metode ini sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan kitabah peserta didik.

N	10
Mean	92.40
Std. Error of Mean	1.258
Median	90.00
Std. Deviation	3.978
Variance	15.822
Minimum	90
Maximum	100
Range	10

Tabel 4.5 Analisis Nilai Posttest Kelompok Eksperimen

Berdasarkan tabel 4.5, nilai rata-rata posttest adalah 92.40 dengan standar deviasi yang sangat kecil yaitu 3.978. Penurunan standar deviasi yang signifikan dari 11.516 pada pretest menjadi 3.978 pada posttest menunjukkan bahwa kombinasi metode pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara

keseluruhan, tetapi juga berhasil mengurangi kesenjangan kemampuan antar peserta didik.

Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	86-100	10	100%
Baik	76-85	0	0%
Cukup	66-75	0	0%
Kurang	56-65	0	0%
Sangat Kurang	≤ 55	0	0%
Total		10	100%

Tabel 4.6 Kategorisasi Nilai Posttest Kelompok Eksperimen

Tabel 4.6 menunjukkan transformasi yang luar biasa dalam kemampuan peserta didik. Pencapaian ini membuktikan bahwa kombinasi metode Cooperative Script dan Picture Game berhasil mengatasi kedua permasalahan utama penelitian. Peserta didik yang sebelumnya kurang memperhatikan penjelasan guru kini menjadi aktif dan terlibat penuh dalam pembelajaran. Peserta didik yang sebelumnya hanya menghafal mufrodad tanpa paham cara penulisannya kini mampu menulis kalimat bahasa Arab dengan struktur yang benar.

2. Deskripsi Data Kelompok Kontrol

a. Data Pretest Kelompok Kontrol

Pretest kelompok kontrol dilaksanakan pada tanggal yang sama dengan kelompok eksperimen, yaitu 01 Desember 2025, untuk memastikan kesetaraan kondisi awal antara kedua kelompok. Hal ini penting dalam penelitian eksperimen untuk memastikan bahwa perbedaan hasil yang muncul nantinya benar-benar

disebabkan oleh perlakuan yang diberikan, bukan karena perbedaan kemampuan awal.

No	Nama Peserta Didik	Nilai Pretest	Keterangan
1	M.R.	36	< KKM
2	M.S.R.B.	40	< KKM
3	M.A.	36	< KKM
4	M.R.	36	< KKM
5	N.A.M.	50	< KKM
6	N.A.A.	50	< KKM
7	N.	36	< KKM
8	P.T.D.	66	< KKM
9	S.A.N.	36	< KKM
10	S.M.	50	< KKM
Rata-rata		43.60	Ketuntasan 0%

Tabel 4.7 Hasil Pretest Kelompok Kontrol

Berdasarkan tabel 4.7, hasil pretest kelompok kontrol menunjukkan kondisi yang hampir sama dengan kelompok eksperimen. Rata-rata nilai kelompok kontrol adalah 43.60, tidak jauh berbeda dari kelompok eksperimen yang memiliki rata-rata 48.80. Seluruh peserta didik kelompok kontrol (100%) juga memperoleh nilai di bawah KKM, dengan nilai tertinggi 66 dan terendah 36. Kesamaan kondisi awal ini sangat penting untuk memastikan validitas penelitian eksperimen.

N	10
Mean	43.60

Std. Error of Mean	3.208
Median	38.00
Std. Deviation	10.146
Variance	102.933
Minimum	36
Maximum	66
Range	30

Tabel 4.8 Analisis Nilai Pretest Kelompok Kontrol

Tabel 4.8 menunjukkan bahwa kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata 43.60 dengan standar deviasi 10.146. Median kelompok kontrol adalah 38.00, yang menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki karakteristik yang relatif sama, yaitu kemampuan awal yang rendah. Hal ini memperkuat bahwa kedua kelompok layak untuk dibandingkan dalam penelitian eksperimen ini.

Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	86-100	0	0%
Baik	76-85	0	0%
Cukup	66-75	1	10%
Kurang	56-65	0	0%
Sangat Kurang	≤55	9	90%
Total		10	100%

Tabel 4.9 Kategorisasi Nilai Pretest Kelompok Kontrol

Tabel 4.9 menunjukkan distribusi kemampuan peserta didik kelompok kontrol sebelum pembelajaran. Data ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki profil kemampuan awal yang relatif setara.

b. Data Posttest Kelompok Kontrol

Setelah pembelajaran menggunakan metode konvensional (ceramah, tanya jawab, dan latihan individu) selama 4 pertemuan, posttest kelompok kontrol dilaksanakan pada tanggal 22 Desember 2025. Berikut hasil posttest kelompok kontrol:

No	Nama Peserta Didik	Nilai Posttest	Keterangan
1	M.R.	76	Lulus
2	M.S.R.B.	60	< KKM
3	M.A.	66	< KKM
4	M.R.	66	< KKM
5	N.A.M.	70	< KKM
6	N.A.A.	70	< KKM
7	N.	66	< KKM
8	P.T.D.	80	Lulus
9	S.A.N.	60	< KKM
10	S.M.	64	< KKM
Rata-rata		67.80	Ketuntasan 20%

Tabel 4.10 Hasil Posttest Kelompok Kontrol

Berdasarkan tabel 4.10, kelompok kontrol juga mengalami peningkatan nilai, namun tidak sebaik kelompok eksperimen. Rata-rata nilai posttest kelompok kontrol adalah 67.80, dengan hanya 20% peserta didik yang mencapai KKM. Nilai tertinggi adalah 80 dan terendah 60. Peningkatan yang terjadi pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa pembelajaran tetap memberikan dampak,

namun tidak seefektif kombinasi metode yang diterapkan pada kelompok eksperimen.

N	10
Mean	67.80
Std. Error of Mean	2.032
Median	66.00
Std. Deviation	6.426
Variance	41.289
Minimum	60
Maximum	80
Range	20

Tabel 4.11 Analisis Nilai Posttest Kelompok Kontrol

Berdasarkan tabel 4.11, nilai rata-rata posttest kelompok kontrol adalah 67.80 dengan standar deviasi 6.426. Meskipun terjadi peningkatan dari pretest (43.60), namun peningkatan ini jauh lebih rendah dibandingkan kelompok eksperimen yang mencapai rata-rata 92.40. Hal ini menunjukkan bahwa metode konvensional kurang efektif dalam meningkatkan keterampilan kitabah dibandingkan dengan kombinasi metode Cooperative Script dan Picture Game.

Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	86-100	0	0%
Baik	76-85	2	20%
Cukup	66-75	5	50%
Kurang	56-65	3	30%
Sangat Kurang	≤ 55	0	0%

Total	10	100%
--------------	-----------	-------------

Tabel 4.12 Kategorisasi Nilai Posttest Kelompok Kontrol

Tabel 4.12 menunjukkan bahwa distribusi kemampuan kelompok kontrol setelah pembelajaran konvensional masih belum optimal. Sebagian besar peserta didik masih berada pada kategori cukup dan kurang, berbeda dengan kelompok eksperimen yang hampir seluruhnya berada pada kategori sangat baik.

3. Perbandingan Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Untuk melihat perbedaan efektivitas antara kombinasi metode *Cooperative Script* dan *Picture Game* dengan metode konvensional dalam mengatasi kedua permasalahan penelitian, perlu dilakukan perbandingan komprehensif antara hasil belajar kedua kelompok. Perbandingan ini mencakup aspek nilai rata-rata, peningkatan hasil belajar, dan tingkat ketuntasan klasikal.

Kelompok	Pretest	Posttest	Peningkatan	Ketuntasan Pretest	Ketuntasan Posttest
Eksperimen	46,20	91,60	45,40	0%	100%
Kontrol	45,40	67,80	22,40	0%	15%

Tabel 4.13 Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest

Tabel 4.13 memberikan gambaran yang sangat jelas tentang perbedaan efektivitas kedua metode pembelajaran. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata-rata sebesar 45,40 poin, sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan 22,40 poin. Selisih peningkatan antara kedua kelompok mencapai 23,00 poin, yang menunjukkan bahwa kombinasi metode *Cooperative Script* dan *Picture Game* dua kali lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab.

Yang lebih penting lagi adalah perbedaan pada tingkat ketuntasan klasikal. Kelompok eksperimen mencapai ketuntasan 100%, artinya seluruh peserta didik berhasil mencapai atau melampaui KKM. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya mencapai ketuntasan 15%, yang berarti 85% peserta didik masih gagal mencapai standar minimal yang ditetapkan. Perbedaan yang sangat signifikan ini menunjukkan bahwa kombinasi metode *Cooperative Script* dan *Picture Game* tidak hanya efektif untuk meningkatkan nilai rata-rata, tetapi juga efektif untuk memastikan semua peserta didik mencapai standar kompetensi yang diharapkan.

Dari perspektif permasalahan penelitian, data ini memberikan bukti yang kuat bahwa kombinasi kedua metode tersebut berhasil mengatasi permasalahan kurangnya perhatian peserta didik. Melalui *Cooperative Script*, peserta didik dituntut untuk aktif dan fokus karena mereka memiliki tanggung jawab untuk menjelaskan materi kepada pasangan dan mendengarkan dengan seksama penjelasan dari pasangan. Struktur pembelajaran yang interaktif ini membuat peserta didik tidak bisa bersikap pasif atau tidak memperhatikan seperti yang terjadi dalam metode konvensional. Data observasi mendukung temuan ini, di mana tingkat perhatian peserta didik kelompok eksperimen mencapai 85%, jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya 45%.

Terkait dengan permasalahan kedua tentang keterampilan kitabah, *Picture Game* terbukti sangat efektif dalam membantu peserta didik memahami cara penulisan yang benar. Gambar memberikan konteks visual yang jelas sehingga peserta didik tidak hanya menghafal mufrodad tetapi juga memahami penggunaannya dalam kalimat. Melalui permainan yang menyenangkan, peserta didik berlatih menulis kalimat bahasa Arab secara berulang-ulang dengan struktur

yang benar, penggunaan tanda baca yang tepat, dan penulisan huruf sesuai posisinya dalam kata. Sebaliknya, kelompok kontrol yang hanya mengandalkan hafalan dan latihan mekanis tanpa media visual yang menarik masih menunjukkan kelemahan signifikan dalam keterampilan kitabah, yang tercermin dari rendahnya tingkat ketuntasan mereka.

B. Pengujian Analisis Data

Sebelum melakukan pengujian hipotesis untuk menjawab rumusan masalah penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji prasyarat ini penting untuk menentukan jenis uji statistik yang tepat untuk digunakan dalam pengujian hipotesis. Setelah uji prasyarat, dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji yang sesuai dengan karakteristik data, kemudian dilakukan perhitungan N-Gain untuk mengukur efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk melalui bantuan program SPSS 25 for Windows. Kriteria pengujian adalah jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas:

Data	Statistic	df	Sig.	Kesimpulan
Kelompok Eksperimen - Pretest	0,925	10	0,403	Data berdistribusi normal

Kelompok Eksperimen - Posttest	0,897	10	0,208	Data berdistribusi normal
Kelompok Kontrol - Pretest	0,932	10	0,475	Data berdistribusi normal
Kelompok Kontrol - Posttest	0,941	10	0,565	Data berdistribusi normal

Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas Data (Shapiro-Wilk Test)

Berdasarkan tabel 4.13 di atas, dapat dilihat bahwa seluruh data baik pretest maupun posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$. Karena semua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varian data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen (sama) atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji Levene's Test melalui program SPSS 25. Kriteria pengujian adalah jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka varian data homogen. Berikut hasil uji homogenitas:

Data	Levene Statistic	Sig.	Kesimpulan
Pretest	1,287	0,274	Varian homogen
Posttest	2,582	0,128	Varian homogen

Tabel 4.15 Hasil Uji Homogenitas Data (Levene's Test)

Berdasarkan tabel 4.15 di atas, kedua nilai signifikan tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data pretest dan posttest kedua kelompok bersifat homogen. Hasil ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki keragaman data yang setara, sehingga layak untuk dibandingkan dalam analisis selanjutnya.

3. Pengujian Hipotesis 1: Perbandingan Hasil Belajar Antar Kelompok

Pengujian hipotesis pertama bertujuan untuk menjawab rumusan masalah pertama yaitu apakah penerapan kombinasi metode Cooperative Script dan Picture Game dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab secara signifikan. Untuk menjawab ini, dilakukan perbandingan nilai posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan uji Mann-Whitney U Test. Hipotesis yang diuji adalah:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Perbandingan	Mann-Whitney U	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Posttest Eksperimen vs Kontrol	0,000	0,000	Ada perbedaan signifikan

Tabel 4.16 Hasil Uji Mann-Whitney U Test

Berdasarkan tabel 4.16 di atas, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) = 0,000. Nilai signifikansi tersebut jauh lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan kombinasi metode Cooperative Script dan Picture Game dengan kelompok

kontrol yang menggunakan metode konvensional. Dengan demikian, rumusan masalah pertama telah terjawab: penerapan kombinasi metode terbukti dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab secara signifikan.

4. Pengujian Hipotesis 2: Peningkatan Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

Pengujian hipotesis kedua bertujuan untuk menjawab rumusan masalah kedua yaitu apakah terdapat peningkatan hasil belajar Bahasa Arab yang signifikan setelah diterapkan kombinasi metode Cooperative Script dan Picture Game dibandingkan sebelum penerapan. Untuk menjawab ini, dilakukan perbandingan nilai pretest dan posttest kelompok eksperimen menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Hipotesis yang diuji adalah:

H_0 : Tidak terdapat peningkatan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest kelompok eksperimen

H_1 : Terdapat peningkatan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest kelompok eksperimen

Perbandingan	Z	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Pretest vs Posttest Kelompok Eksperimen	-2,803	0,005	Ada peningkatan signifikan

Tabel 4.17 Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Berdasarkan tabel 4.17 di atas, diperoleh nilai $Z = -2,803$ dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) = 0,005. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,005 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti terdapat peningkatan yang sangat signifikan pada hasil belajar kelompok eksperimen setelah diterapkan kombinasi metode. Nilai rata-rata meningkat dari 48,80 pada

pretest menjadi 92,40 pada posttest, dengan peningkatan sebesar 43,60 poin. Dengan demikian, rumusan masalah kedua telah terjawab: terdapat peningkatan hasil belajar Bahasa Arab yang sangat signifikan setelah diterapkan kombinasi metode tersebut.

5. Analisis Efektivitas dengan N-Gain

Untuk mengukur tingkat efektivitas kombinasi metode Cooperative Script dan Picture Game dalam meningkatkan hasil belajar, peneliti menghitung nilai N-Gain (normalized gain). Perhitungan N-Gain menggunakan rumus dari Hake (1999):

$$\text{N-Gain} = (\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}) / (\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest})$$

Klasifikasi efektivitas berdasarkan nilai N-Gain menurut Hake (1999) adalah: (1) $\text{N-Gain} > 0,7$ = kategori tinggi (sangat efektif), (2) $0,3 < \text{N-Gain} \leq 0,7$ = kategori sedang (cukup efektif), dan (3) $\text{N-Gain} \leq 0,3$ = kategori rendah (kurang efektif). Berikut hasil perhitungan:

Kelompok	Mean Pretest	Mean Posttest	N-Gain	Kategori
Kelompok Eksperimen	48,80	92,40	0,8511	Tinggi (Sangat Efektif)

Tabel 4.18 Hasil Perhitungan N-Gain Kelompok Eksperimen

Berdasarkan tabel 4.18 di atas, diperoleh nilai N-Gain = 0,8511 yang termasuk dalam kategori tinggi ($> 0,7$). Nilai N-Gain sebesar 0,8511 menunjukkan bahwa kombinasi metode Cooperative Script dan Picture Game sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab. Artinya, dari

seluruh potensi peningkatan yang mungkin dicapai, metode ini berhasil merealisasikan 85,11% dari potensi tersebut. Hasil ini mengkonfirmasi bahwa metode yang diterapkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara signifikan secara statistik, tetapi juga sangat efektif secara praktis.

C. Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini difokuskan untuk menjawab dua rumusan masalah yang telah ditetapkan, yaitu: (1) Apakah penerapan kombinasi metode Cooperative Script dan Picture Game dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab di kelas VIII MTs Negeri Pinrang secara signifikan?, dan (2) Apakah terdapat peningkatan hasil belajar Bahasa Arab peserta didik kelas VIII MTs Negeri Pinrang yang signifikan setelah diterapkan kombinasi metode Cooperative Script dan Picture Game dibandingkan dengan sebelum penerapan metode tersebut? Pembahasan akan mengintegrasikan temuan empiris dari penelitian ini dengan teori-teori pembelajaran yang relevan serta hasil penelitian terdahulu yang sejalan.

1. Efektivitas Kombinasi Metode Cooperative Script dan Picture Game dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab

Rumusan masalah pertama penelitian ini adalah apakah penerapan kombinasi metode Cooperative Script dan Picture Game dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab di kelas VIII MTs Negeri Pinrang secara signifikan. Untuk menjawab pertanyaan ini, peneliti membandingkan hasil belajar kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan kombinasi kedua metode tersebut dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara kedua kelompok, yang

membuktikan bahwa kombinasi metode Cooperative Script dan Picture Game memang efektif meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab secara signifikan.

Data hasil posttest menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata 92,40 dengan tingkat ketuntasan 100%, yang berarti seluruh peserta didik (10 orang) berhasil mencapai atau melampaui KKM yang ditetapkan yaitu 75. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya memperoleh nilai rata-rata 67,80 dengan tingkat ketuntasan hanya 20%, yang berarti hanya 2 dari 10 peserta didik yang berhasil mencapai KKM. Perbedaan yang sangat mencolok ini (selisih 24,60 poin) mengindikasikan bahwa kombinasi metode yang diterapkan pada kelompok eksperimen memberikan dampak yang jauh lebih baik dibandingkan metode konvensional yang diterapkan pada kelompok kontrol.

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Slavin (2015) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar karena peserta didik saling membantu dalam memahami materi, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan membangun tanggung jawab individual maupun kelompok. Dalam konteks penelitian ini, metode Cooperative Script memfasilitasi proses tersebut dengan cara yang terstruktur, di mana peserta didik berperan sebagai pembicara dan pendengar secara bergantian, sehingga setiap peserta didik memiliki tanggung jawab untuk memahami dan menjelaskan materi kepada pasangannya. Hal ini mendorong peserta didik untuk benar-benar fokus dan memperhatikan pembelajaran, yang menjawab permasalahan pertama yang diidentifikasi dalam penelitian ini yaitu kurangnya perhatian peserta didik saat guru menjelaskan materi.

Sementara itu, integrasi Picture Game dalam pembelajaran memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengatasi permasalahan kedua, yaitu rendahnya keterampilan kitabah peserta didik. Teori dual coding yang dikemukakan oleh Paivio (1986) menjelaskan bahwa informasi yang dipelajari melalui dua saluran (verbal dan visual) akan lebih mudah diingat dan dipahami dibandingkan hanya melalui satu saluran saja. Dalam penelitian ini, Picture Game menyajikan kosakata bahasa Arab tidak hanya dalam bentuk teks (verbal) tetapi juga melalui gambar (visual), sehingga peserta didik dapat membangun pemahaman yang lebih kuat tentang makna kosakata tersebut dan cara penggunaannya dalam konteks kalimat. Hal ini membantu peserta didik untuk tidak sekadar menghafal mufrodat, tetapi benar-benar memahami bagaimana menulis kalimat bahasa Arab dengan struktur yang benar.

Aspek permainan dalam Picture Game juga memberikan kontribusi penting dalam keberhasilan pembelajaran. Menurut Prensky (2001), pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik karena menciptakan suasana yang menyenangkan dan menantang. Dalam penelitian ini, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi saat mengikuti Picture Game, mereka berlomba-lomba untuk menulis kalimat bahasa Arab yang benar berdasarkan gambar yang ditampilkan. Suasana kompetitif yang sehat ini mendorong peserta didik untuk lebih fokus dan berusaha memberikan hasil terbaik mereka. Hal ini berbeda dengan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol yang cenderung monoton dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif.

Sinergi antara Cooperative Script dan Picture Game menciptakan pengalaman pembelajaran yang holistik. Cooperative Script memastikan bahwa setiap peserta didik terlibat secara aktif dan bertanggung jawab dalam pembelajaran, sementara

Picture Game memberikan konteks yang jelas dan menyenangkan untuk mempraktikkan keterampilan menulis bahasa Arab. Kombinasi ini menjawab kedua permasalahan utama yang diidentifikasi dalam penelitian ini secara simultan dan efektif, sehingga menghasilkan peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahmawati (2019) yang menemukan bahwa metode Cooperative Script dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa kelas VIII sebesar 25%. Meskipun penelitian Rahmawati hanya menggunakan metode Cooperative Script tanpa dikombinasikan dengan metode lain, peningkatan yang terjadi sudah menunjukkan efektivitas metode tersebut. Dalam penelitian ini, dengan mengombinasikan Cooperative Script dan Picture Game, peningkatan yang terjadi bahkan lebih besar, yaitu dari rata-rata 48,80 menjadi 92,40 (peningkatan 43,60 poin atau 89,34%). Hal ini mengindikasikan bahwa kombinasi kedua metode memberikan efek sinergi yang memperkuat dampak positif masing-masing metode.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung temuan Pratiwi (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media gambar dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa. Dalam penelitian Pratiwi, penggunaan media gambar meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 30%. Dalam konteks penelitian ini, Picture Game bukan hanya sekadar penggunaan media gambar, tetapi dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dampaknya terhadap hasil belajar menjadi lebih maksimal.

Standar deviasi yang mengecil dari 11,516 pada pretest menjadi 3,978 pada posttest kelompok eksperimen juga menunjukkan bukti penting lainnya. Penurunan standar deviasi ini mengindikasikan bahwa kombinasi metode ini efektif untuk

semua peserta didik, baik yang berkemampuan tinggi maupun rendah. Metode ini berhasil mengurangi kesenjangan kemampuan antar peserta didik, sehingga hampir semua peserta didik mencapai tingkat penguasaan yang relatif seragam dan tinggi. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran inklusif yang menekankan bahwa metode pembelajaran yang baik harus mampu mengakomodasi keberagaman kemampuan peserta didik.

Berdasarkan seluruh analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah pertama telah terjawab dengan sangat memuaskan. Penerapan kombinasi metode Cooperative Script dan Picture Game terbukti dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab di kelas VIII MTs Negeri Pinrang secara sangat signifikan. Keunggulan kombinasi metode ini terletak pada kemampuannya untuk mengatasi kedua permasalahan utama secara simultan: meningkatkan perhatian dan keterlibatan aktif peserta didik melalui Cooperative Script, serta meningkatkan keterampilan kitabah melalui Picture Game yang menyediakan konteks visual yang menarik dan bermakna.

2. Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab Sebelum dan Sesudah Penerapan Kombinasi Metode

Rumusan masalah kedua penelitian ini adalah apakah terdapat peningkatan hasil belajar Bahasa Arab peserta didik kelas VIII MTs Negeri Pinrang yang signifikan setelah diterapkan kombinasi metode Cooperative Script dan Picture Game dibandingkan dengan sebelum penerapan metode tersebut. Untuk menjawab pertanyaan ini, peneliti membandingkan hasil pretest dan posttest kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan kombinasi kedua metode. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang sangat signifikan pada hasil belajar peserta didik setelah diterapkan kombinasi metode tersebut.

Data menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen meningkat dari 48,80 pada pretest menjadi 92,40 pada posttest, yang berarti terjadi peningkatan sebesar 43,60 poin atau setara dengan 89,34% dari nilai pretest. Peningkatan ini bukan hanya secara kuantitatif tetapi juga kualitatif, yang terlihat dari perubahan tingkat ketuntasan dari 0% pada pretest (tidak ada satupun peserta didik yang mencapai KKM) menjadi 100% pada posttest (seluruh peserta didik berhasil mencapai atau melampaui KKM). Transformasi yang sangat dramatis ini menunjukkan bahwa kombinasi metode yang diterapkan memiliki dampak yang sangat kuat dalam meningkatkan penguasaan materi bahasa Arab, khususnya keterampilan kitabah.

Untuk mengukur besarnya efektivitas peningkatan ini, peneliti menghitung nilai N-Gain. Berdasarkan perhitungan, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,8411 yang menurut klasifikasi Hake (1999) termasuk dalam kategori tinggi ($N\text{-Gain} > 0,7$). Nilai N-Gain yang tinggi ini mengindikasikan bahwa kombinasi metode Cooperative Script dan Picture Game sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Artinya, potensi peningkatan yang masih tersisa setelah pretest (gap antara nilai pretest dan nilai maksimal) telah berhasil dimanfaatkan secara optimal, mencapai 84,11% dari potensi maksimal yang mungkin dicapai.

Peningkatan yang sangat signifikan ini dapat dijelaskan melalui beberapa perspektif teoritis. Pertama, dari perspektif teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978), pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik terlibat dalam interaksi sosial yang bermakna dengan teman sebaya maupun guru. Dalam penelitian ini,

Cooperative Script memfasilitasi interaksi sosial yang intensif antara peserta didik melalui aktivitas berpasangan, di mana mereka harus saling menjelaskan materi, memberikan umpan balik, dan membangun pemahaman bersama. Interaksi ini membantu peserta didik untuk mencapai Zone of Proximal Development (ZPD), yaitu area di mana peserta didik dapat mencapai pemahaman yang lebih tinggi dengan bantuan orang lain yang lebih kompeten.

Kedua, dari perspektif teori meaningful learning yang dikemukakan oleh Ausubel (1968), pembelajaran akan lebih efektif ketika materi yang dipelajari memiliki makna dan relevansi bagi peserta didik. Picture Game dalam penelitian ini menyajikan kosakata bahasa Arab dalam konteks yang konkret dan bermakna melalui gambar-gambar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Hal ini membantu peserta didik untuk mengaitkan kosakata baru dengan pengetahuan dan pengalaman yang sudah mereka miliki sebelumnya, sehingga pemahaman yang terbangun menjadi lebih kuat dan bertahan lama. Pembelajaran tidak lagi bersifat hafalan semata (rote learning) tetapi menjadi pemahaman yang bermakna (meaningful learning).

Ketiga, dari perspektif teori motivasi belajar, Deci dan Ryan (2000) dalam teori Self-Determination Theory menyatakan bahwa motivasi intrinsik peserta didik akan meningkat ketika mereka merasa kompeten, otonom, dan terhubung dengan orang lain. Dalam penelitian ini, kombinasi metode yang diterapkan berhasil memenuhi ketiga kebutuhan psikologis dasar tersebut. Melalui Cooperative Script, peserta didik merasakan hubungan sosial yang positif dengan pasangan belajarnya (relatedness). Melalui Picture Game, peserta didik merasakan peningkatan kompetensi mereka dalam menulis bahasa Arab (competence) dan memiliki kebebasan untuk

mengekspresikan kreativitas mereka dalam membuat kalimat (autonomy). Terpenuhinya ketiga kebutuhan psikologis ini mendorong motivasi intrinsik peserta didik untuk belajar dengan lebih giat, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Analisis terhadap data kategorisasi nilai juga memberikan bukti kualitatif tentang besarnya peningkatan yang terjadi. Pada pretest, mayoritas peserta didik berada pada kategori sangat kurang dan kurang, dengan tidak ada satupun peserta didik yang mencapai kategori baik atau sangat baik. Namun pada posttest, seluruh peserta didik berhasil mencapai kategori sangat baik (nilai 86-100). Pergeseran distribusi nilai yang sangat drastis ini menunjukkan bahwa kombinasi metode yang diterapkan tidak hanya meningkatkan nilai rata-rata kelas, tetapi juga berhasil mengangkat seluruh peserta didik ke tingkat penguasaan yang tinggi, tanpa ada yang tertinggal.

Perbandingan dengan kelompok kontrol juga memperkuat kesimpulan tentang efektivitas kombinasi metode ini. Kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional juga mengalami peningkatan, namun peningkatannya jauh lebih kecil, yaitu dari rata-rata 43,60 menjadi 67,80 (peningkatan 24,20 poin atau 55,50%). Meskipun kedua kelompok sama-sama mengalami peningkatan, namun kelompok eksperimen mengalami peningkatan hampir dua kali lipat lebih besar dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini membuktikan bahwa peningkatan yang terjadi pada kelompok eksperimen memang benar-benar disebabkan oleh perlakuan kombinasi metode Cooperative Script dan Picture Game, bukan semata-mata karena efek pembelajaran secara umum atau efek pengulangan tes.

Temuan tentang besarnya peningkatan hasil belajar ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurhasanah (2021) yang menemukan bahwa penerapan metode

kooperatif tipe script dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,75 (kategori tinggi). Penelitian ini menunjukkan hasil yang sejalan bahkan sedikit lebih baik (N-Gain 0,8411), yang mengindikasikan bahwa penambahan Picture Game dalam kombinasi metode memberikan kontribusi tambahan yang memperkuat efektivitas pembelajaran. Penelitian Sari (2018) juga mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan retensi informasi hingga 65% dibandingkan pembelajaran tanpa media visual yang hanya mencapai retensi 20%.

Aspek lain yang perlu digarisbawahi adalah konsistensi peningkatan yang terjadi pada seluruh peserta didik dalam kelompok eksperimen. Tidak ada satupun peserta didik yang mengalami penurunan nilai atau peningkatan yang sangat kecil. Setiap peserta didik mengalami peningkatan minimal 24 poin (dari peserta didik yang memiliki nilai pretest tertinggi yaitu 66) hingga maksimal 64 poin (dari peserta didik yang memiliki nilai pretest 36). Konsistensi ini menunjukkan bahwa metode yang diterapkan robust dan dapat diandalkan untuk meningkatkan hasil belajar berbagai level kemampuan peserta didik.

Observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran juga memberikan data pendukung tentang bagaimana peningkatan ini terjadi. Pada pertemuan awal, peserta didik masih terlihat canggung dan ragu-ragu dalam menjelaskan materi kepada pasangannya maupun dalam menulis kalimat bahasa Arab berdasarkan gambar. Namun seiring berjalannya pembelajaran, kepercayaan diri mereka meningkat, mereka menjadi lebih lancar dalam menjelaskan materi, lebih aktif berdiskusi, dan lebih kreatif dalam membuat kalimat. Pada pertemuan akhir, peserta didik bahkan

menunjukkan antusiasme yang tinggi dan meminta agar pembelajaran dengan metode yang sama dilanjutkan untuk materi-materi berikutnya. Perubahan sikap dan perilaku belajar ini mencerminkan bahwa pembelajaran tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif tetapi juga mengembangkan aspek afektif seperti motivasi dan kepercayaan diri.

Berdasarkan seluruh analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah kedua telah terjawab dengan sangat memuaskan. Terdapat peningkatan hasil belajar Bahasa Arab peserta didik kelas VIII MTs Negeri Pinrang yang sangat signifikan setelah diterapkan kombinasi metode Cooperative Script dan Picture Game dibandingkan dengan sebelum penerapan metode tersebut. Peningkatan ini bukan hanya signifikan secara statistik tetapi juga bermakna secara praktis, yang terbukti dari transformasi kemampuan peserta didik dari kategori sangat kurang menjadi sangat baik, serta pencapaian ketuntasan belajar 100%. Nilai N-Gain yang tinggi (0,8411) semakin memperkuat kesimpulan bahwa kombinasi metode ini sangat efektif dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya untuk meningkatkan keterampilan kitabah.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi teoretis yang penting dalam pengembangan teori pembelajaran bahasa Arab. Pertama, penelitian ini memperkuat teori bahwa pembelajaran kooperatif efektif untuk pembelajaran bahasa, khususnya keterampilan produktif seperti menulis (kitabah). Kombinasi Cooperative Script dan Picture Game menunjukkan bahwa integrasi antara interaksi sosial (melalui kerja berpasangan) dan media visual (melalui gambar) dapat menciptakan sinergi yang kuat untuk meningkatkan hasil belajar. Kedua, penelitian ini juga mendukung teori

dual coding yang menyatakan bahwa pembelajaran melalui dua saluran (verbal dan visual) lebih efektif dibandingkan satu saluran saja.

Dari segi implikasi praktis, penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi guru bahasa Arab dalam memilih dan mengembangkan metode pembelajaran yang efektif. Kombinasi metode Cooperative Script dan Picture Game telah terbukti mampu mengatasi dua permasalahan utama dalam pembelajaran bahasa Arab, yaitu kurangnya perhatian peserta didik dan rendahnya keterampilan kitabah. Guru dapat mengadopsi dan mengadaptasi kombinasi metode ini untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab, tidak hanya untuk materi keterampilan menulis tetapi juga untuk keterampilan bahasa lainnya dengan melakukan modifikasi yang sesuai.

Bagi institusi pendidikan, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan kebijakan pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada peserta didik. Sekolah dapat memberikan pelatihan kepada guru tentang penerapan metode pembelajaran kooperatif dan penggunaan media visual dalam pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, sekolah juga perlu menyediakan fasilitas dan sumber daya yang memadai untuk mendukung implementasi metode-metode inovatif seperti ini, misalnya dengan menyediakan berbagai gambar atau media visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Meskipun hasil penelitian ini sangat positif, peneliti menyadari adanya beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian ini dilakukan dalam waktu yang relatif singkat (4 minggu) sehingga belum dapat diketahui efek jangka panjang dari penerapan kombinasi metode ini. Penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk melihat apakah peningkatan yang terjadi dapat bertahan dalam jangka waktu yang lebih lama. Kedua, penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang

terbatas (20 peserta didik), sehingga generalisasi hasil penelitian perlu dilakukan dengan hati-hati. Penelitian replikasi dengan sampel yang lebih besar dan di berbagai konteks sekolah yang berbeda perlu dilakukan untuk memperkuat validitas eksternal temuan penelitian ini.

Ketiga, penelitian ini hanya mengukur hasil belajar dari aspek kognitif melalui tes tertulis, belum mengukur aspek afektif dan psikomotorik secara komprehensif meskipun observasi menunjukkan adanya perkembangan positif pada aspek-aspek tersebut. Penelitian selanjutnya dapat melengkapi pengukuran hasil belajar dengan instrumen yang lebih beragam untuk mendapatkan gambaran yang lebih holistik tentang dampak kombinasi metode ini. Keempat, meskipun penelitian ini menunjukkan efektivitas kombinasi metode Cooperative Script dan Picture Game, penelitian ini belum membandingkan efektivitas kombinasi ini dengan kombinasi metode lainnya. Penelitian komparatif antara berbagai kombinasi metode pembelajaran dapat memberikan informasi yang lebih kaya tentang metode mana yang paling efektif untuk konteks dan tujuan pembelajaran yang spesifik.

Terlepas dari keterbatasan-keterbatasan tersebut, penelitian ini telah memberikan bukti empiris yang kuat tentang efektivitas kombinasi metode Cooperative Script dan Picture Game dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab. Kombinasi metode ini dapat menjadi alternatif solusi bagi guru bahasa Arab yang menghadapi permasalahan serupa dalam pembelajaran. Dengan modifikasi dan penyesuaian yang tepat sesuai konteks pembelajaran masing-masing, metode ini berpotensi untuk memberikan dampak positif yang sama baiknya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab di berbagai jenjang dan konteks pendidikan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan kombinasi metode Cooperative Script dan Picture Game dalam pembelajaran Bahasa Arab di kelas VIII MTs Negeri Pinrang terlaksana dengan baik dan efektif. Metode Cooperative Script mendorong peserta didik untuk aktif berdiskusi, saling menjelaskan, dan memahami materi secara mendalam, sedangkan Picture Game berfungsi sebagai media visual yang menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kombinasi kedua metode tersebut menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.
2. Terdapat peningkatan hasil belajar Bahasa Arab peserta didik kelas VIII MTs Negeri Pinrang yang signifikan setelah diterapkannya kombinasi metode Cooperative Script dan Picture Game. Hal ini dibuktikan oleh hasil analisis data yang menunjukkan nilai posttest kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pretest dan kelompok kontrol. Hasil uji statistik serta uji N-Gain juga menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar berada pada kategori sedang hingga tinggi, sehingga kombinasi metode Cooperative Script dan Picture Game dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang telah diuraikan, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru bahasa Arab diharapkan dapat menerapkan kombinasi metode Cooperative Script dan Picture Game sebagai alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam aspek penguasaan kosakata (mufradat). Guru perlu mengembangkan kreativitas dalam merancang dan menyiapkan media pembelajaran berupa gambar-gambar yang menarik, relevan dengan materi, dan sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih bermakna.
2. Bagi peserta didik diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, khususnya dalam diskusi kelompok dan aktivitas permainan, serta tidak ragu untuk bertanya atau menyampaikan pendapat ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian dengan desain eksperimen yang lebih ketat, seperti menggunakan kelompok kontrol (quasi experimental design atau true experimental design) agar dapat mengisolasi pengaruh variabel eksternal dan memperkuat validitas internal penelitian, memperluas populasi dan sampel penelitian dengan melibatkan lebih banyak kelas atau sekolah yang berbeda agar hasil penelitian memiliki generalisasi yang lebih luas dan dapat diterapkan pada konteks yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim

- Altaftazani. "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture to Picture untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPS." *Primaryedu: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2018.
- Amran. "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas Viii Mts Pondok Pesantren Ddi Al-Barakah Teteaji Kab. Sidrap." Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2023.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017).
- Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Cet. 13. Jakarta: Rineka Cipta, 2016.
- Amin, S. Pd, And Linda Yurike Susan Sumendap. 164 Model Pembelajaran Kontemporer. Vol. 1. Pusat Penerbitan Lppm, 2022.
- Asnasari dkk. "Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Pada Siswa Kelas V Sdn 009 Batu Sopang Kabupaten Paser Provinsi Kalimantan Timur." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 13.1 (2024).
- Ali, Aisyah, Et Al. *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Bloom, Benjamin S. *Taksonomi Tujuan Pendidikan: Klasifikasi Tujuan Pendidikan*. Buku I:Ranah Kognitif. New York: Longmans, Green, 1956.
- Cooney, Adeline, And Eamon Darcy. "'It Was Fun': Menyelidiki Nilai Pedagogis dari Permainan Edukatif Kolaboratif." *Jurnal Praktik Pengajaran dan Pembelajaran di Universitas* 17, No. 3 (2020).
- Chaniago, Darhayati. *Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar Dengan Model Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Minat Membaca Siswa Kelas IV UPTD SPF SDN Pandan Sari Aceh Singkil*. Diss. Uin Ar-Raniry Banda Aceh, 2024.
- Chrisyanto, Bait Dwi, And Andriani Sariwardani. "Pengaruh Kurangnya Ruang Belajar Terhadap Konsentrasi Peserta Didik Di Sekolah Dasar Kubang Kutu 2 Kota Cilegon." *Journal Of Professional Elementary Education* 3.1 (2024).

- Daulay, Mufida Jannur. *Penerapan Strategi Active Knowledge Sharing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas V Mi Aulia Cendekia Pekanbaru*. Diss. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2024.
- Dalimunthe, Nurul Khoirunnisa, And Rahmaini Rahmaini. "Media Pembelajaran Berbasis Game Gambar Berangkai Dalam Pembelajaran Maharah Istima'." *Jurnal Educatio Fkip Unma* 9, No. 3 (2023).
- Daryanto, Media Pembelajaran, (Bandung: Satu Nusa, 2010).
- Dimyanti, And Mudjiono. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Fatin dkk "Penerapan Model Pembelajaran *Picture And Picture* Berbantu *Snake Game* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas Ii Pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 3 SD Kristen Imanuel." *Indonesian Journal Of Elementary School* 3, No. 36 (2023).
- Fikri dkk."Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah IAIN Parepare"2023.
- Hamalik, Omear. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Harefa, Darmawan. "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewarganegaraan." *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 9, No. 1 (2017).
- Hrp, Nurlina Ariani, et al. "Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran." (2022).
- Hasim dkk "Penerapan Metode Cooperative Script Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jambura Economic Education Journal* 1.2 (2019).
- Harefa dkk."Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Script* Untuk M
- Hasim, Ferasiska Y., Irina Popoi, dan Ardiansyah Ardiansyah. "Penerapan Metode Cooperative Script dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jambura Economic Education Journal* 1, no. 2 (2019).
- Idanurani, Nunung. "Penerapan Strategi Cooperative Script Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar." *Jurnal Education* 7, No. 2 (2021).
- Karyati, Faridah. "Pengembangan Media Gambar Dalam Meningkatkan Pembelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan* 3, No. April (2017).

- Khairunnisa, Asni Deselia. "Model Pembelajaran Cooperative Script Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas Iv Sd." *Teaching: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 4.3 (2024).
- Meilani, Rima, And Nani Sutarni. "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 9, No. 1 (2017).
- Mahdalena, Sari, And Moh Sain. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Va Siswa Sekolah Dasar Negeri 010 Sungai Beringin." *Asatiza: Jurnal Pendidikan* 1.1 (2020).
- Natalina, M. Nursal, And Srini. "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas Vii Smp Negeri 14 Pekanbaru." *Jurnal Biogenesis*, 2013.
- Nasution, Annisah. *Penerapan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sdn 094 Gunungtua Lumban Pasir Kecamatan Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal*. Diss. Uin Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, 2024.
- Octavia, Shilphy Affiatresna. *Sikap Dan Kinerja Guru Profesional*. Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2019.
- Octavia, Shilphy A. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Parmawati, Aseptiana, And Rasi Yugafiati. "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Menggunakan Podcast." *E-Journal* 09, No. 03 (2022).
- Prasetya, Aries Eka. *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif Inovatif Dan Menyenangkan*. Guepedia, 2021.
- Parnawi, Afi. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Paivio, Allan, *Imagery And Verbal Processes*, (New York: Holt, Rinehart & Winston, 1971); Serta Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2010).
- Rahayaan dkk. "Kemampuan Menulis Siswa melalui Metode Cooperative Script." *Jurnal Retemena* 2, No. 2 (2016).

- Rahmawati, Meningkatkan Keterampilan Menulis Ringkasan Isi Buku Melalui Model *Cooperative Script* Dengan Media Gambar Seri Pada Siswa Kelas V SDN 010082 Pondok Bungur, *Jurnal Goresan Pena*, Vol. 8, No. 3 (2021).
- Republik Indonesia. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Indonesia, 2003.
- Riyana, Cecep. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Agama RI, 2012.
- Sukmawati, Sukmawati. Penerapan Model *Cooperative Script* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101630 Portibi. Diss. Uin Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2024.
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, Dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.
- Sudjana, Nana, And Ibrahim. *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009.
- Suryani, Emmi. *Evaluasi hasil belajar matematika pada materi operasi bentuk aljabar di SMP Negeri 4 Panyabungan*. Diss. IAIN Padangsidempuan, 2021.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media, 2018.
- Switri, Endang. *Cooperative Learning, Teori, Prinsip Dan Model*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia, 2025.
- Supriyatna, Akhmad, And Eka Nurwulan Asriani. *Cara Mudah Merumuskan Indikator Pembelajaran*. Pustaka Bina Putera, 2019.
- Susilowati, Eka. *Efektivitas Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk 'Aisyiyah Bustanul Athfal Bulubrangsi Larenlamongan*. Diss. Universitas Islam Lamongan, 2023.
- Suryanto, I. Wayan, Et Al. *Buku Referensi Peran Ganda Guru: Sebagai Pendidik Dan Orang Tua Di Era Digital*. Uwais Inspirasi Indonesia, 2024.
- Slavin, Robert E., *Cooperative Learning: Teori, Riset, Dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2005).
- Tas'adi, Rasel. "Hakekat Dan Konsep Dasar Psikologi Pendidikan, Belajar Dan Pembelajaran Serta Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya." *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami* 5.1 (2019).

Udin. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2007.

Yunita. “Penerapan Model Cooperative Script Dengan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas Iv Min 10 Aceh Besar,” 2020.



LAMPIRAN



Lampiran 01: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Sekolah : MTs Negeri Pinrang	Kelas/semester : VIII / 1 Ganjil
Mata Pelajaran: Bahasa Arab	Alokasi Waktu : 3 x 35 Menit
Materi pokok: Kegiatan sehari-hari	Kompetensi Dasar : 3.3, 3.4 dan 4.3, 4.4

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan mampu

1. Peserta didik mampu memahami kosakata dalam teks Arab.
2. Peserta didik mampu menyusun kalimat dengan struktur yang benar.
3. Peserta didik mampu menulis teks sederhana dalam bahasa Arab berdasarkan gambar yang diberikan.
4. Peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok melalui metode Cooperative Script dan Picture Game.

B. MEDIA, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

Media	Alat / bahan
Lembaran kerja	Spidol
Lembaran penilaian	Papan tulis
Sumber belajar	Buku siswa bahasa arab kelas VIII Tahun 2019

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan ke-I
Pendahuluan
1. Pendidik membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama peserta didik
2. Absen peserta didik dan memberikan motivasi

3. Pendidik memberikan apersepsi tentang pentingnya keterampilan menulis dalam bahasa Arab.

Kegiatan Inti

1. Perkenalan
2. Peserta didik diberikan gambar yang relevan dengan materi
3. Setiap kelompok berdiskusi mengenai gambar tersebut
4. Berdasarkan gambar, mereka menuliskan cerita pendek dalam bahasa Arab

Penutup

1. Pendidik merefleksikan hasil pembelajaran bersama peserta didik.
2. Pendidik memberikan penghargaan kepada peserta didik yang aktif dan kreatif.
3. Pendidik menutup pembelajaran dengan doa dan motivasi.

D. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Penilaian Sikap: Kerjasama dan ketepatan dalam menyampaikan ide.
2. Penilaian Keterampilan: Menulis kalimat bahasa Arab berdasarkan gambar.
3. Penilaian Pengetahuan dan Pemahaman: Pemahaman kosakata dan struktur kalimat bahasa Arab.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : MTs Negeri Pinrang	Kelas/semester : VIII / 1 Ganjil
Mata Pelajaran: Bahasa Arab	Alokasi Waktu : 3 x 35 Menit
Materi pokok: Kegiatan sehari - hari	Kompetensi Dasar : 3.3,3.4 dan 4.3,4.4

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan mampu

1. Peserta didik mampu memahami kosakata dalam teks Arab.
2. Peserta didik mampu menyusun kalimat dengan struktur yang benar.
3. Peserta didik mampu menulis teks sederhana dalam bahasa Arab berdasarkan gambar yang diberikan.
4. Peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok melalui metode Cooperative Script dan Picture Game.

B. MEDIA, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

Media	Alat / bahan
Lembaran kerja	Spidol
Lembaran penilaian	Papan tulis
Sumber belajar	Buku siswa bahasa arab kelas VIII Tahun 2019

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan ke-II Pendahuluan
1. Pendidik membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama peserta didik
2. Absen peserta didik dan memberikan motivasi
3. Pendidik memberikan apersepsi tentang pentingnya keterampilan menulis dalam bahasa Arab.
Kegiatan Inti 1. Pendidik membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok 2. Setiap kelompok menerima rangkaian gambar. 3. Peserta didik berdiskusi dan saling bergantian menjelaskan isi gambar 4. Peserta didik menyusun kalimat bahasa Arab berdasarkan gambar secara berurutan. 5. Hasil kerja kelompok dipresentasikan di depan kelas. 6. Pendidik memberikan koreksi dan penguatan

Penutup
1. Pendidik merefleksikan hasil pembelajaran bersama peserta didik.
2. Pendidik memberikan penghargaan kepada peserta didik yang aktif dan kreatif.
3. Pendidik menutup pembelajaran dengan doa dan motivasi.

D. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Penilaian Sikap: Kerjasama dan ketepatan dalam menyampaikan ide.
2. Penilaian Keterampilan: Menulis kalimat bahasa Arab berdasarkan gambar.
3. Penilaian Pengetahuan dan Pemahaman: Pemahaman kosakata dan struktur kalimat bahasa Arab.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : MTs Negeri Pinrang	Kelas/semester : VIII / 1 Ganjil
Mata Pelajaran: Bahasa Arab	Alokasi Waktu : 3 x 35 Menit
Materi pokok: Kegiatan sehari - hari	Kompetensi Dasar : 3.3,3.4 dan 4.3,4.4

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan mampu

1. Peserta didik mampu memahami kosakata dalam teks Arab.
2. Peserta didik mampu menyusun kalimat dengan struktur yang benar.
3. Peserta didik mampu menulis teks sederhana dalam bahasa Arab berdasarkan gambar yang diberikan.
4. Peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok melalui metode Cooperative Script dan Picture Game.

B. MEDIA, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

Media	Alat / bahan
Lembaran kerja	Spidol
Lembaran penilaian	Papan tulis
Sumber belajar	Buku siswa bahasa arab kelas VIII Tahun 2019

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan ke-III Pendahuluan
1. Pendidik membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama peserta didik
2. Absen peserta didik dan memberikan motivasi
3. Pendidik memberikan apersepsi tentang pentingnya keterampilan menulis dalam bahasa Arab.
Kegiatan Inti 1. Pendidik menampilkan gambar kepada setiap kelompok . 2. Peserta didik berdiskusi berkelompok untuk menjelaskan isi gambar. 3. Setiap kelompok menyusun kalimat bahasa Arab berdasarkan gambar. 4. Pendidik memberikan koreksi dan penguatan.

Penutup
1. Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran.
2. Pendidik memberikan apresiasi kelompok terbaik.
3. Pembelajaran ditutup dengan doa

D. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Penilaian Sikap: Kerjasama dan ketepatan dalam menyampaikan ide.
2. Penilaian Keterampilan: Menulis kalimat bahasa Arab berdasarkan gambar.
3. Penilaian Pengetahuan dan Pemahaman: Pemahaman kosakata dan struktur kalimat bahasa Arab.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : MTs Negeri Pinrang	Kelas/semester : VIII / 1 Ganjil
Mata Pelajaran: Bahasa Arab	Alokasi Waktu : 3 x 35 Menit
Materi pokok: Kegiatan sehari -	Kompetensi Dasar : 3.3,3.4 dan

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan mampu

1. Peserta didik mampu memahami kosakata dalam teks Arab.
2. Peserta didik mampu menyusun kalimat dengan struktur yang benar.
1. Peserta didik mampu menulis teks sederhana dalam bahasa Arab berdasarkan gambar yang diberikan.
2. Peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok melalui metode Cooperative Script dan Picture Game.

B. MEDIA, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

Media	Alat / bahan
Lembaran kerja	Spidol
Lembaran penilaian	Papan tulis
Sumber belajar	Buku siswa bahasa arab kelas VIII Tahun 2019

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan ke-IV
Pendahuluan
1. Pendidik membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama peserta didik
2. Absen peserta didik dan memberikan motivasi

3. Pendidik memberikan apersepsi tentang pentingnya keterampilan menulis dalam bahasa Arab.

Kegiatan Inti

1. Peserta didik menyusun kata bahasa Arab menjadi satu kalimat berdasarkan gambar
2. Diskusi kelompok dilakukan untuk memperbaiki hasil tulisan
3. Pendidik memberikan penilaian dan umpan balik

Penutup

1. Pendidik merefleksikan hasil pembelajaran bersama peserta didik.
2. Pendidik memberikan penghargaan kepada peserta didik yang aktif dan kreatif.
3. Pendidik menutup pembelajaran dengan doa dan motivasi.

D. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Penilaian Sikap: Kerjasama dan ketepatan dalam menyampaikan ide.
1. Penilaian Keterampilan: Menulis kalimat bahasa Arab berdasarkan gambar.
2. Penilaian Pengetahuan dan Pemahaman: Pemahaman kosakata dan struktur kalimat bahasa Arab.

Lampiran 02. Surat Penetapan Pembimbing



DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
NOMOR : B-668/In.39/FTAR.01/PP.00.9/02/2025
TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE

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 disertai 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 28 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 20 Januari 2025 tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah;
Menetapkan	MEMUTUSKAN a. Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare Tahun 2025 b. Menunjuk saudara: Dr. H. SAEPU DIN, M.Pd., sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir bagi mahasiswa : Nama Mahasiswa : MUFTIHATURAHMA NIM : 2120203888204010 Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab Judul Penelitian : PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA ARAB MELALUI KOMBINASI METODE COOPERATIVE SCRIPT DAN PICTURE GAME PESERTA DIDIK KELAS VIII MTS MUHAMMADIYAH PUNNIA KAB. PINRANG c. Tugas pembimbing adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan sinopsis sampai selesai sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi/tugas akhir; d. Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada Anggaran belanja IAIN Parepare; e. Surat keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan Parepare
Pada tanggal 20 Februari 2025
Dekan,

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

Lampiran 03. Surat Meneliti dari Kampus IAIN Parepare



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-3875/In.39/FTAR.01/PP.00.9/11/2025 26 November 2025
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. BUPATI PINRANG
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di
KAB. PINRANG

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	: MUFTIHATURAHMA
Tempat/Tgl. Lahir	: PINRANG, 07 Pebruari 2003
NIM	: 2120203888204010
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah / Pendidikan Bahasa Arab
Semester	: IX (Sembilan)
Alamat	: DUSUN : SUSBATER DESA : BUNGI KECAMATAN : DUAMPANUA

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

PENINGKATAN HASIL BELAJARA BAHASA ARAB MELALUI KOMBINASI METODE COOPERATIVE SCRIPT DAN FICTURE GAME PESERTA DIDIK KELAS VIII MTS NEGERI PINRANG

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 26 November 2025 sampai dengan tanggal 26 Desember 2025.

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

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,



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

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare

Lampiran 04. Surat Meneliti dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu



PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
UNIT PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jl. Jend. Sukawati Nomor 40. Telp/Fax : (0421)921695 Pinrang 91212

**KEPUTUSAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN PINRANG**
 Nomor : 503/0588/PENELITIAN/DPMPTSP/12/2025

Tentang

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Menimbang : bahwa berdasarkan penelitian terhadap permohonan yang diterima tanggal 27-11-2025 atas nama MUFTIHATURAHMA, dianggap telah memenuhi syarat-syarat yang diperlukan sehingga dapat diberikan Surat Keterangan Penelitian.

Mengingat :

1. Undang - Undang Nomor 29 Tahun 1959;
2. Undang - Undang Nomor 18 Tahun 2002;
3. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2007;
4. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2009;
5. Undang - Undang Nomor 23 Tahun 2014;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 97 Tahun 2014;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 terkait Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014;
8. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 48 Tahun 2016; dan
9. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 38 Tahun 2019.

Memperhatikan :

1. Rekomendasi Tim Teknis PTSP : 0917/R/T.Teknis/DPMPTSP/11/2025, Tanggal : 28-11-2025
2. Berita Acara Pemeriksaan (BAP) Nomor : 0589/BAP/PENELITIAN/DPMPTSP/11/2025, Tanggal : 28-11-2025

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

KESATU : Memberikan Surat Keterangan Penelitian kepada :

1. Nama Lembaga	: INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
2. Alamat Lembaga	: JL. AMAL BAKTI NO. 8
3. Nama Peneliti	: MUFTIHATURAHMA
4. Judul Penelitian	: PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA ARAB MELALUI KOMBINASI METODE COOPERATIVE SCRIPT DAN PICTURE GAME PESERTA DIDIK KELAS VIII MTS NEGERI PINRANG
5. Jangka waktu Penelitian	: 1 Bulan
6. Sasaran/target Penelitian	: KELAS VIII
7. Lokasi Penelitian	: Kecamatan Paletang

KEDUA : Surat Keterangan Penelitian ini berlaku selama 6 (enam) bulan atau paling lambat tanggal 28-05-2026.

KETIGA : Peneliti wajib mentaati dan melakukan ketentuan dalam Surat Keterangan Penelitian ini serta wajib memberikan laporan hasil penelitian kepada Pemerintah Kabupaten Pinrang melalui Unit PTSP selambat-lambatnya 6 (enam) bulan setelah penelitian dilaksanakan.

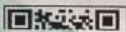
KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan, dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Pinrang Pada Tanggal 01 Desember 2025



Ditandatangani Secara Elektronik Oleh :
ANDI MIRANI, AP., M.Si
 NIP. 197406031993112001
Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
 Selaku Kepala Unit PTSP Kabupaten Pinrang

Biaya : Rp 0,-



DPMPTSP

Lampiran 05 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN PINRANG
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI PINRANG
Jalan Bulu Pakoro Nomor 418 Pinrang Telepon (0421) 924338
Email : mtsnegeripinrang.01@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : B-586/MTs.21.17.01/TL.00/12/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : IDHAN GALIB, S.Ag. MA.
NIP : 197306162007011034
Jabatan : Kepala MTs Negeri Pinrang

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Muftihaturahma
NIM : 2120203888204010
Jenis Kelamin : Perempuan
Program Study : Pendidikan Bahasa Arab
Universitas : Institut Agama Islam Negeri Parepare
Alamat : Desa Bungi, Kec Duampanua, Kab Pinrang

Telah selesai melakukan penelitian di MTsN Pinrang, Kecamatan Paletang terhitung mulai tanggal 1 s/d 31 Desember 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Skripsi dengan Penelitian yang berjudul : **"PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA ARAB MELALUI KOMBINASI COOPERATIVE SCRIPT DAN PICTURE GAME PESERTA DIDIK KELAS VIII MTS NEGERI PINRANG"**.

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

Pinrang, 31 Desember 2025

Kepala



IDHAN GALIB



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BBSrE).

Token : qL8erAB1

Lampiran 06. Materi Pembelajaran

A. KOM PETENSI INTI

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

B. KOMPETENSI DASAR

3.3 Memahami fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks naratif sederhana yang berkaitan dengan tema: يومياتنا yang melibatkan tindak tutur berterima kasih dan meminta maaf dengan memperhatikan susunan gramatikal الجملة الاسمية	4.3 Mendemonstrasikan tindak tutur berterima kasih dan meminta maaf dengan memperhatikan susunan gramatikal الجملة الاسمية baik secara lisan maupun tulisan.
3.4 Menganalisis gagasan dari teks naratif sederhana yang berkaitan dengan tema: يومياتنا dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari susunan gramatikal الجملة الاسمية	4.4 Menyajikan hasil analisis gagasan dari teks naratif yang berkaitan dengan tema: يومياتنا dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari susunan gramatikal الجملة الاسمية

النشاط الأول

ماذا تعمل

وأعد

واستمع

انظر

المفردات



أنا أَسْتَحِمُّ في الحَمَامِ بِدُشِّي



أنا أَسْتَقِظُ مِنَ النَّوْمِ في الرَّابِعَةِ صَبَاحًا

أنا لَوِّتِي مَلَابِسَ
الْمَرْسَةِ

أنا أَجِفِّ شعري بِمَجْفِفِ الشعرِ



أنا أَتَخَلِّفُ أَشْجَانِي بِالْفَرْشَةِ



أنا أَذْهَبُ إِلَى مَوْقِفِ الحَافِلَاتِ



أنا أَتَنَاوَلُ القَحْلُوزَ في السَّادِسَةِ



أنا أَضَعُ رَأْسِي عَلَى الوِسَادَةِ وَأَنَامُ



أنا أَشَاهِدُ التِّلْفَازَ مُسْتَلْقِيًا

Lampiran 07. Lembar Observasi

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1	Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas	☒	☐	
2	Pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik	☒	☐	
3	Pendidik menjelaskan model pembelajaran dengan baik	☒	☐	
4	Pendidik mengelola kelas dengan efektif	☒	☐	
5	Pendidik membimbing peserta didik dalam kegiatan Picture Game	☒	☐	
6	Pendidik memberikan umpan balik terhadap hasil tulisan peserta didik	☒	☐	
7	Pendidik melakukan refleksi di akhir pembelajaran	☒	☐	
B. Observasi Aktivitas Peserta didik				
No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1	Peserta didik memahami instruksi pembelajaran	☒	☐	
2	Peserta didik aktif dalam diskusi kelompok	☒	☐	
3	Peserta didik dapat menyusun kalimat bahasa Arab berdasarkan gambar	☒	☐	
4	Peserta didik bekerja sama dengan pasangan dalam	☒	☐	

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
	Cooperative Script			
5	Peserta didik memberikan tanggapan terhadap tulisan teman	☒	☐	
6	Peserta didik mampu memperbaiki kesalahan berdasarkan masukan	☐	☒	
7	Peserta didik mampu menyimpulkan pembelajaran dengan baik	☐	☒	

C. Catatan Pengamat

.....

.....

.....

Kesimpulan:

.....

.....

.....

PAREPARE

Lampiran 08. Lembar Tes

Putri tunggal dewi

Putri tunggal dewi 2

Berikut Soal hasil belajar berkaitan dengan materi yang diajarkan:

1. Bacalah setiap soal dengan seksama.
2. Tulislah jawaban menggunakan bahasa Arab yang benar.
3. Gunakan kosakata yang sesuai dengan gambar.
4. Periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan.

Soal Menulis Kalimat Berdasarkan Gambar

(Lihat gambar yang diberikan, lalu tuliskan satu kalimat dalam bahasa Arab yang sesuai dengan gambar tersebut)



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3



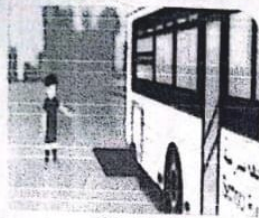
Gambar 4



Gambar 5



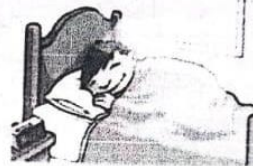
Gambar 6



Gambar 7



Gambar 8



Gambar 9



Gambar 10

Gambar 1 : Saya bangun tidur pada pukul empat pagi

Gambar 2 : Saya mandi di kamar mandi menggunakan shower

Gambar 3 : Saya menyikat gigi dengan sikat gigi

Gambar 4 : Saya mengeringkan rambut dengan pengering rambut

Gambar 5 : Saya memakai seragam sekolah

Gambar 6 : Saya sarapan pada jam 6 pagi

Gambar 7 : Saya pergi ke halte bus

Gambar 8 : Saya menonton TV sambil berbaring

Gambar 9 : Saya meletakkan kepala saya di bantal dan tidur

Gambar 10 : Saya sedang memasak di dapur



Muh. Fajar Nugulana

Berikut Soal hasil belajar berkaitan dengan materi yang diajarkan:

1. Bacalah setiap soal dengan seksama.
2. Tulislah jawaban menggunakan bahasa Arab yang benar.
3. Gunakan kosakata yang sesuai dengan gambar.
4. Periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan.

Soal Menulis Kalimat Berdasarkan Gambar

(Lihat gambar yang diberikan, lalu tuliskan satu kalimat dalam bahasa Arab yang sesuai dengan gambar tersebut)



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3



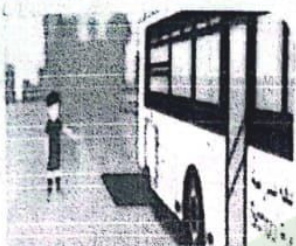
Gambar 4



Gambar 5



Gambar 6



Gambar 7



Gambar 8



Gambar 9



Gambar 10

Gambar 1 : Saya bangun tidur pada pukul empat pagi

Gambar 2 : Saya mandi di kamar mandi menggunakan shower

Gambar 3 : Saya menyikat gigi dengan sikat gigi

Gambar 4 : Saya mengeringkan rambut dengan pengering rambut

Gambar 5 : Saya memakai seragam sekolah

Gambar 6 : Saya sarapan pada jam 6 pagi

Gambar 7 : Saya pergi ke halte bus

Gambar 8 : Saya menonton TV sambil berbaring

Gambar 9 : Saya meletakkan kepala saya di bantal dan tidur

Gambar 10 : Saya sedang memasak di dapur

Nama: ~~Kesko~~ Ahmad Ramadhan

~~Kelompok~~ : 9

Berikut Soal hasil belajar berkaitan dengan materi yang diajarkan:

1. Bacalah setiap soal dengan seksama.
2. Tulislah jawaban menggunakan bahasa Arab yang benar.
3. Gunakan kosakata yang sesuai dengan gambar.
4. Periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan.

Soal Menulis Kalimat Berdasarkan Gambar

(Lihat gambar yang diberikan, lalu tuliskan satu kalimat dalam bahasa Arab yang sesuai dengan gambar tersebut)



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4



Gambar 5



Gambar 6



Gambar 7



Gambar 8



Gambar 9



Gambar 10

Gambar 1 : Saya bangun tidur pada pukul empat pagi

Gambar 2 : Saya mandi di kamar mandi menggunakan shower

Gambar 3 : Saya menyikat gigi dengan sikat gigi

Gambar 4 : Saya mengeringkan rambut dengan pengering rambut

Gambar 5 : Saya memakai seragam sekolah

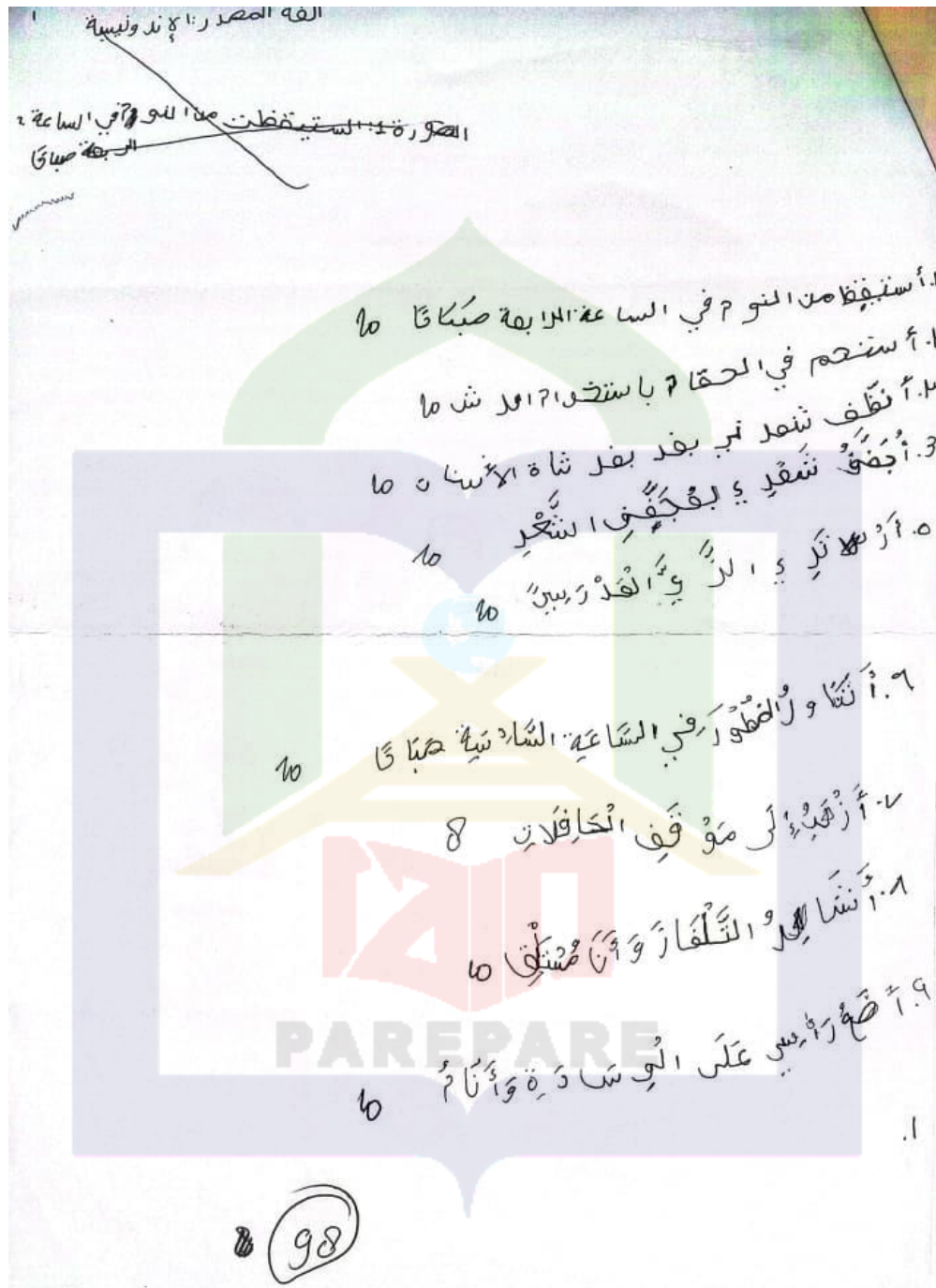
Gambar 6 : Saya sarapan pada jam 6 pagi

Gambar 7 : Saya pergi ke halte bus

Gambar 8 : Saya menonton TV sambil berbaring

Gambar 9 : Saya meletakkan kepala saya di bantal dan tidur

Gambar 10 : Saya sedang memasak di dapur



Lampiran 09. Profil Sekolah

MTs Negeri Pinrang merupakan salah satu sekolah jenjang MTs berstatus Negeri yang berada di wilayah Kec. Paleteang, Kab. Pinrang, Sulawesi Selatan. MTs Negeri Pinrang didirikan pada tanggal 30 desember 2003 dengan Nomor SK Pendirian 558 Tahun 2003 yang berada dalam naungan Kementerian Agama. Operator yang bertanggung jawab Adalah Imran.

Dengan adanya keberadaan MTs Negeri Pinrang, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mencerdaskan anak bangsa di wilayah Kec. Paleteang, Kab. Pinrang.

IDENTITAS SEKOLAH

1.	Nama Madrasah	MTs Negeri Pinrang
2.	NPSN	40320184
3.	Naungan	Kementerian Agama
4.	Alamat	Jalan Bulu Pokoro No 418 Pinrang, Temmassarangnge, Kec. Paleteang, Kab. Pinrang, Sulawesi Selatan.
5.	Kode Pos	91215
6.	Akreditasi	A
7.	Jenjang	Menengah Tingkat Tsanawiyah
8.	Status	Negeri
9.	Tanggal Operasional	11 Oktober 1997
10.	Tanggal Akreditasi	30 November 2019

Lampiran 10. Instrumen Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91132 Telp. (0421) 21307 PO Box 909 Parepare 91100, Web. www.iainpare.ac.id Email: @iainpare.ac.id
	VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

NAMA MAHASISWA : MUFTIHATURAHMA
NIM : 2120203888204010
FAKULTAS/PRODI : TARBIYAH/PENDIDIKAN BAHASA ARAB
JUDUL : Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab Melalui
Kombinasi Metode *Cooperative Script* dan *Picture Game* Peserta Didik Kelas VIII MTs Negeri Pinrang
INSTRUMEN : 1. Lembar Observasi
2. Lembar Tes

1. Lembar Observasi

Lembar observasi terhadap pendidik dan peserta didik akan digunakan sebelum diterapkannya model pembelajaran *Cooperative Script* dan *Picture Game*.

Hari/Tanggal :
Waktu :
Pengamat :
Kelas : VIII

A. Observasi Aktivitas Pendidik

No Aspek yang Diamati**Ya Tidak Keterangan**

- | | | | |
|---|--|--------------------------|--------------------------|
| 1 | Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas | ☐ | ☐ |
| 2 | Pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik | ☐ | ☐ |
| 3 | Pendidik menjelaskan model pembelajaran dengan baik | ☐ | ☐ |
| 4 | Pendidik mengelola kelas dengan efektif | ☐ | ☐ |
| 5 | Pendidik membimbing peserta didik dalam kegiatan Picture Game | ☐ | ☐ |
| 6 | Pendidik memberikan umpan balik terhadap hasil tulisan peserta didik | ☐ | ☐ |
| 7 | Pendidik melakukan refleksi di akhir pembelajaran | ☐ | ☐ |

B. Observasi Aktivitas Peserta didik**No Aspek yang Diamati****Ya Tidak Keterangan**

- | | | | |
|---|---|--------------------------|--------------------------|
| 1 | Peserta didik memahami instruksi pembelajaran | ☐ | ☐ |
| 2 | Peserta didik aktif dalam diskusi kelompok | ☐ | ☐ |
| 3 | Peserta didik dapat menyusun kalimat bahasa Arab berdasarkan gambar | ☐ | ☐ |
| 4 | Peserta didik bekerja sama dengan pasangan dalam | ☐ | ☐ |

No Aspek yang Diamati**Ya Tidak Keterangan**

Cooperative Script

- 5 Peserta didik memberikan tanggapan terhadap tulisan teman ☐ ☐
- 6 Peserta didik mampu memperbaiki kesalahan berdasarkan masukan ☐ ☐
- 7 Peserta didik mampu menyimpulkan pembelajaran dengan baik ☐ ☐

C. Catatan Pengamat

.....

.....

.....

Kesimpulan:

.....

.....

.....

2. Lembar Tes

Lembar tes yang digunakan dalam penelitian ini akan mengidentifikasi Hasil belajar yang diperoleh setelah peserta didik diajarkan menggunakan materi dan metode belajar oleh Guru, hasil belajar merujuk pada salah satu aspek Taksonomi Bloom yaitu Kognitif.

Variabel	Aspek	Jumlah Soal	Jenis Soal
Hasil Belajar	Kognitif	10	Essay

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, sub materi ajar yang akan dijadikan sebagai rujukan materi yaitu sebagai berikut:

RUJUKAN BUKU (Buku Siswa Bahasa Arab MTs Kelas VIII Cet. Ke-1, 2019)

Penulis: Masrukhin, S.Pd.

Editor: Moch. Wahib Dariyadi, M.Pd.

Materi Ajar	Sub Materi	Kompetensi Inti
		Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

Berikut Soal hasil belajar berkaitan dengan materi yang diajarkan:

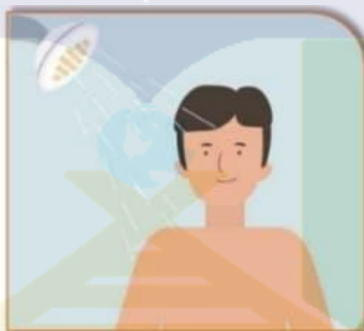
1. Bacalah setiap soal dengan seksama.
2. Tulislah jawaban menggunakan bahasa Arab yang benar.
3. Gunakan kosakata yang sesuai dengan gambar.
4. Periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan.

Soal Menulis Kalimat Berdasarkan Gambar

(Lihat gambar yang diberikan, lalu tuliskan satu kalimat dalam bahasa Arab yang sesuai dengan gambar tersebut)



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4



Gambar 5



Gambar 6



Gambar 7



Gambar 8



Gambar 9



Gambar 10

Gambar 1 : Saya bangun tidur pada pukul empat pagi

Gambar 2 : Saya mandi di kamar mandi menggunakan shower

Gambar 3 : Saya menyikat gigi dengan sikat gigi

Gambar 4 : Saya mengeringkan rambut dengan pengering rambut

Gambar 5 : Saya memakai seragam sekolah

Gambar 6 : Saya sarapan pada jam 6

Gambar 7 : Saya pergi ke halte bus

Gambar 8 : Saya menonton TV sambil berbaring

Gambar 9 : Saya meletakkan kepala saya di bantal dan tidur

Gambar 10 : Saya sedang memasak

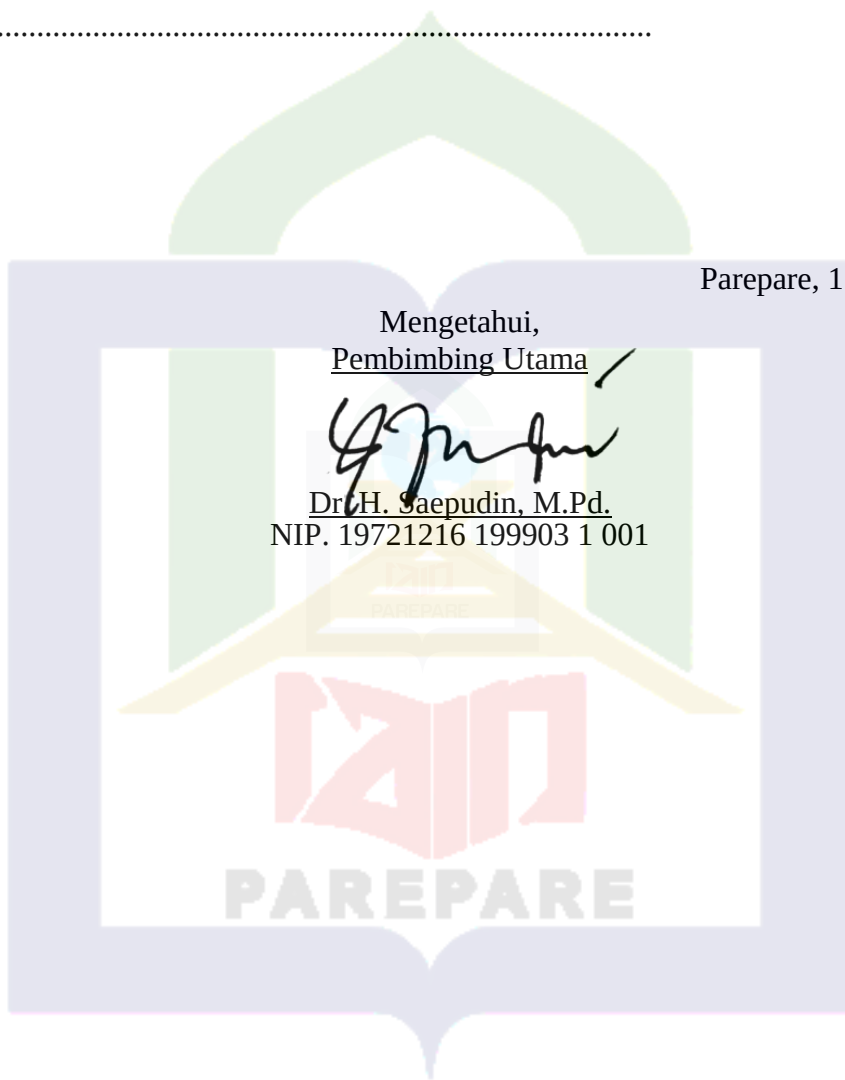
Catatan:

.....
.....

Parepare, 17 Juni 2025

Mengetahui,
Pembimbing Utama ✓


Dr. H. Saepudin, M.Pd.
NIP. 19721216 199903 1 001



Lampiran 11. Dokumentasi



Gambar 01. Perkenalan antara peneliti dan peserta didik



Gambar 02. Membuka pembelajaran



Gambar 03. Menjelaskan materi



Gambar 04. Membagikan lembar tes



Gambar 05. Membagi kelompok



Gambar 06. Melaksanakan metode cooperative script dan picture game

BIOGRAFI PENULIS



Penulis bernama lengkap muftihaturahma lahir di pinrang, pada 07 februari 2003. Merupakan anak pertama dari empat bersaudara. Penulis lahir dari pasangan bapak Mustari dan ibu Jusni. Penulis memulai pendidikan di TK Aisyiyah Cabang Bungi dan tamat pada tahun 2008, kemudian melanjutkan pendidikan di MI DDI Bungi, tamat pada tahun 2014, kemudian melanjutkan Pendidikan di MTs Muhammadiyah Punnia, lulus pada tahun 2018, dan melanjutkan pendidikan di MAN Pinrang, Lulus pada tahun 2021. Penulis kemudian melanjutkan perkuliahan pada tahun 2021 di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare pada program Sarjana Strata satu (S1) di fakultas

Tarbiyah dengan mengambil Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. Dengan judul Skripsi “Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab Melalui Metode Cooperative Script dan Picture Game Peserta Didik Kelas VIII MTs Negeri Pinrang”.

