

SKRIPSI

**PENERAPAN *PICTURE GAME* DALAM MENINGKATKAN
PENGUASAAN *MUFRADAT* PESERTA DIDIK KELAS VIII
MTs TARBIYAH AL-AZHAR TIROANG
KABUPATEN PINRANG**



OLEH:

**MUSTIKA WELLANG
NIM : 17. 1200. 018**

PAREPARE

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

2022

**PENERAPAN *PICTURE GAME* DALAM MENINGKATKAN
PENGUASAAN *MUFRADAT* PESERTA DIDIK KELAS VIII
MTs TARBIYAH AL-AZHAR TIROANG
KABUPATEN PINRANG**



**OLEH:
MUSTIKA WELLANG
NIM : 17. 1200. 018**

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

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

2022

**PENERAPAN *PICTURE GAME* DALAM MENINGKATKAN
PENGUASAAN *MUFRADAT* PESERTA DIDIK KELAS VIII
MTs TARBIYAH AL-AZHAR TIROANG
KABUPATEN PINRANG**

Skripsi

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

**Program Studi
Pendidikan Bahasa Arab**

Disusun dan diajukan

Oleh

**MUSTIKA WELLANG
NIM : 17. 1200. 018**

Kepada

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

2022

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Penerapan *Picture Game* dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufradat* Peserta Didik Kelas VIII MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang Kabupaten Pinrang

Nama Mahasiswa : Mustika Wellang

Nomor Induk Mahasiswa : 17.1200.018

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Tarbiyah Nomor 2244 Tahun 2020

Disetujui oleh:

Pembimbing Utama : Dr. Herdah, M.Pd. (.....)

NIP : 19611203 199903 2 001

Pembimbing Pendamping : Ali Rahman, S.Ag, M.Pd. (.....)

NIP : 19720418 200901 1 007

Mengetahui :
Dekan
Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, S.Pd, M.Pd.
NIP. 19830420 200801 2 010

PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Penerapan *Picture Game* dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufradat* Peserta Didik Kelas VIII MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang Kabupaten Pinrang
Nama Mahasiswa : Mustika Wellang
NIM : 17.1200.018
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah
Dasar Penetapan Pembimbing : SK.Dekan Fakultas Tarbiyah Nomor 2244 : Tahun 2020
Tanggal Kelulusan : Kamis, 04 Agustus 2022

Disahkan Oleh Komisi Penguji :

Dr. Herdah, M.Pd.

(Ketua)

(.....)

Ali Rahman, S.Ag, M.Pd.

(Sekertaris)

(.....)

Drs. H. Abd Rahman Fasih, M.Ag.

(Anggota)

(.....)

H. Sudirman, M.A.

(Anggota)

(.....)

Mengetahui:
Dekan,
Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, S.Pd, M.Pd.,
NIP. 19830420 200801 2 010

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

الحمد لله رب العالمين والصلوة والسلام على اشرف الأنبياء والمرسلين
وعلى آله وصحبه أجمعين أما بعد

AssalamuAlaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, segala puja dan pujian senantiasa tercurah kepada Sang Maha Kuasa Allah swt yang telah memberi berkah dan kekuatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi tepat pada waktu. Salawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi besar Muhammad swt, yang telah diutus oleh Allah untuk membimbing umat manusia ke jalan yang lurus yaitu agama islam, agar mereka memperoleh keberuntungan di dunia dan di akhirat. Nabi yang menjadi sumber utama hadis sebagai pegangan hidup umat manusia setelah al-Qur'an yang jika manusia berpegang keduanya tidak akan sesat selamanya di dunia dan di akhirat.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare. Pada kesempatan yang indah ini, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini dengan efektif mungkin.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta yakni ayahanda Wellang dan ibunda Muliana yang telah memberikan kasih sayang, nasehat, dukungan dan doa yang tiada henti kepada penulis. Terima kasih kepada saudara dan keluarga yang turut memberi semangat.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Dr. Herdah, M.Pd. selaku pembimbing utama dan Bapak Ali Rahman, S.Ag., M.Pd. selaku pembimbing pendamping yang dengan sabar membimbing, memberi saran serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terimah kasih kepada :

1. Bapak Dr. Hannani, M.Ag. selaku Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, S.Pd, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare yang telah menyelenggarakan pendidikan positif di Fakultas Tarbiyah.
3. Bapak Muhammad Irwan, M.Pd Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Arab.
4. Bapak Dr. Kaharuddin. M.Pd. selaku Penasehat Akademik (PA) saya, yang telah memberi dorongan kepada saya agar memiliki motivasi belajar.
5. Bapak Drs. H. Abd Rahman Fasih, M.Ag dan Bapak H. Sudirman, M.A selaku Dosen Penguji saya, yang telah meluangkan banyak waktunya dan memberikan saran serta bimbingan kepada penulis.
6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen pada Fakultas Tarbiyah yang selama ini telah mendidik penulis hingga dapat menyelesaikan studinya.
7. Segenap staf dan karyawan fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, atas segala arahan dan bantuannya.
8. Bapak Sirajuddin, S.Pd.I, S.IP, M.Pd. selaku ketua perpustakaan IAIN Parepare dan segenap staf Perpustakaan yang telah memberi pelayanan yang baik dan memfasilitasi tempat yang nyaman dalam penyelesaian penelitian ini.
9. Bapak Dr. H.Abd.Salam Latarebbi, Lc., MA selaku Kepala Mts Tarbiyah Al-Azhar Tiroang Kabupaten Pinrang beserta jajarannya, yang telah membantu dalam

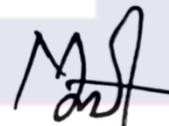
penelitian ini.

10. Ibu Rosdamayanti, S.Pd.I selaku guru Bahasa Arab di MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang kabupaten Pinrang, yang telah banyak membantu penulis dalam penyelesaian skripsi.
11. Kepada adik-adik MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang kabupaten Pinrang atas dukungan dan kerja samanya dalam penyelesaian skripsi.
12. Teman-teman seperjuangan di Pendidikan Bahasa Arab (PBA) angkatan 2017, yang namanya tidak dapat saya sebut satu persatu.
13. Kepada saudari Sumarni Wellang, Munawwarah, Dewi Mulya, Nasra Suardi, Nurul Huda, Nurhasanah yang senantiasa menemani dan membantu penulis dalam penyelesaian skripsi.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan "Skripsi" ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat dikatakan sempurna tanpa kritik dan saran. Oleh karena itu, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan bagi perkembangan pembelajaran Bahasa Arab.

Parepare, 03 Februari 2022

Penulis



Mustika Wellang
NIM: 17.1200.018

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mustika Wellang
NIM : 17.1200.018
Tempat/ Tgl.Lahir : Pinrang, 16 November 1999
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Penerapan *Picture Game* Dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufradat* Peserta Didik Kelas VIII MTs Tarbiyah Tiroang Kabupaten Pinrang

Menyatakan dengan sebenarnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya diri sendiri. Apabila ada dikemudian hari terbukti dan dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau hasil karya orang lain kecuali tulisan yang sebagai bentuk acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Parepare, 03 Februari 2022

Penulis



Mustika Wellang
NIM: 17.1200.018

ABSTRAK

Mustika Wellang. *.Penerapan Picture Game dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Peserta didik Kelas VIII MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang Kabupaten*

Pinrang (Dibimbing oleh Ibu Herdah dan Bapak Ali Rahman).

Penerapan *picture game* termasuk salah satu media yang mempermudah pendidik dalam menyampaikan pembelajaran dan mempermudah peserta didik dalam meningkatkan penguasaan *mufradat*.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif khususnya kuantitatif eksperimen. Sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah penelitian *Pre-Experimental Designs* dalam bentuk *One-Grup Pretest-Posttest Designs*. Adapun instrumen penelitian yang digunakan yaitu *pre-tes*, *treatment*, *post-test*, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian pada aspek keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan dalam mengelola pembelajaran selama 3 kali pertemuan, diperoleh bahwa Kemampuan *mufradat* peserta didik kelas VIII.1 MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang mengalami peningkatan, dimana hasil *pre-test* menunjukkan bahwa dari 28 jumlah peserta didik hanya ada 4 peserta didik yang mendapatkan nilai tinggi, sedangkan 24 orang lainnya mendapatkan nilai yang rendah. Adapun hasil *post-test* peserta didik menunjukkan bahwa terdapat peningkatan penguasaan *mufradat* yang signifikan yaitu 7 peserta yang mendapatkan nilai kriteria baik sekali, 18 peserta mengalami nilai kriteria baik dan 3 peserta mengalami nilai kriteria cukup.

Melalui analisis SPSS 26, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Kemampuan penguasaan *mufradat* peserta didik sebelum penerapan *picture game* berada pada kategori rendah; (2) Kemampuan penguasaan *Mufradat* peserta didik setelah penerapan *picture game* berada pada kategori tinggi; (3) Melalui uji hipotesis dengan *paired sampel t-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka hipotesis dapat diterima dan hal ini berarti bahwa penerapan *picture game* efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* peserta didik kelas VIII MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang Kabupaten Pinrang.

Kata kunci : Penerapan *Picture Game*, Meningkatkan Penguasaan *Mufradat*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGAJUAN.....	ii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING.....	iii
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	viii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
TRANSLITERASI DAN SINGKATAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Kegunaan Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	7
B. Tinjauan Teori.....	9
1. Konsep <i>Picture Game</i>	9
2. Penguasaan <i>mufradat</i> bahasa Arab.....	16
C. Kerangka Pikir.....	18
D. Hipotesis.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	22
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	27
C. Populasi dan Sampel.....	28

D. Teknik dan Instrumen pengumpulan data..... 30

E. Definisi Operasional Variabel.....34

F. Instrumen Penelitian..... 35

G. Teknik Analisis Data..... 40

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 44

A. Deskripsi Hasil Penelitian..... 44

 1. Kemampuan Penguasaan *Mufradat* Bahasa Arab Peserta Didik
 Sebelum Menerapkan *Picture Game*..... 44

 2. Kemampuan Penguasaan *Mufradat* Bahasa Arab Peserta Didik
 Setelah Menerapkan *Picture Game*..... 48

B. Pengujian Persyaratan Analisis Data.....53

C. Pengujian Hipotesis..... 54

D. Pembahasan Hasil Penelitian..... 57

 1. Kemampuan Penguasaan *Mufradat* Bahasa Arab Peserta
 Didik Sebelum Penerapan *Picture Game*..... 58

 2. Kemampuan Penguasaan *Mufradat* Bahasa Arab Peserta
 Didik Setelah Penerapan *Picture Game*..... 59

 3. *Picture Game* Efektif Dalam Meningkatkan Kemampuan
 Penguasaan *Mufradat*..... 62

BAB V PENUTUP.....64

A. Simpulan..... 64

B. Saran..... 65

DAFTAR PUSTAKA..... 66

LAMPIRAN..... 69

BIODATA PENULIS..... XXVII

DAFTAR TABEL

	Judul Tabel	Halaman
--	-------------	---------

No. Tabel		
3.1	Data populasi keseluruhan peserta didik	28
3.2	Kisi-kisi Instrumen	36
3.3	Validitas soal	37
3.4	Kriteria Validitas instrumen	39
3.5	Kriteria Relibilitas instrumen	40
3.6	Hasil uji Relibilitas	40
3.7	Menentukan tingkat penguasaan peserta didik	43
4.1	Hasil <i>pre-test</i> peserta didik	44
4.2	Frekuensi dan persentase Hasil <i>Pre-test</i> peserta didik	46
4.3	Hasil Frekuensi dan presentase hasil <i>pre-test</i>	48
4.4	Analisi nilai <i>pre-test</i> peserta didik	49
4.5	Hasil <i>post-test</i> peserta didik	50
4.6	Frekuensi dan Persentase nilai <i>post-test</i> peserta didik	51
4.7	Hasil Frekuensi dan Presentase hasil <i>post-test</i>	51
4.8	Analisis Nilai <i>Post-Test</i> peserta didik	52
4.9	Uji Normalitas <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	53
4.10	Uji Homogenitas <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	54
4.11	One Sampel Statistik Hipotesis I	55
4.12	One Sampel Test	55
4.13	One Sampel Hipotesis II	55
4.14	One Sampel Test	55
4.15	Paired Sampel Statistik	56
4.16	Paired Sampel Kolerasi	56
4.17	Paired Sampel Test	56

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Skema Kerangka Pikir	19
4.1	Histogram <i>Pre-Test</i>	47
4.2	Histogram <i>Post-Test</i>	51



DAFTAR LAMPIRAN

Nomor Lampiran	Nama Lampiran	Halaman
I	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	I
II	Instrumen Penelitian (Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>)	IX
III	Uji Validitas	XIV
IV	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	XVI
V	Uji Normalitas dan Homogenitas	XVII
VI	Uji Hipotesis	XVIII
VII	Nilai dan Diagram batang <i>Pre-test</i>	XX
VIII	Nilai dan Diagram batang <i>Post-test</i>	XXI
IX	Surat izin meneliti dari IAIN Parepare	XXII
X	Surat izin meneliti dari pemerintah kabupaten Pinrang	XXIII
XI	Surat keterangan selesai meneliti dari MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang	XXIV
XII	Dokumentasi	XXV
XIII	Biografi Penulis	XXVII

TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

A. Transliterasi

1. 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	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tsa	Ts	te dan sa
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dzal	Dz	de dan zet
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es

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

1. Vokal

- a. Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda

atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	Fathah	A	A
اِ	Kasrah	I	I
اُ	Dhomma	U	U

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِيَّ	Fathah dan Ya	Ai	a dan i
اُوَّ	Fathah dan Wau	Au	a dan u

Contoh :

كَيْفَ :Kaifa

حَوْلَ :Haula

2. 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
اِيَّ / اِآ	Fathah dan Alif atau ya	Ā	a dan garis di atas

يِ	Kasrah dan Ya	Ī	i dan garis di atas
وِ	Kasrah dan Wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh :

مات	:māta
رمى	: ramā
قيل	: qīla
يموت	: yamūtu

3. *Ta Marbutah*

Transliterasi untuk *tamar butah* ada dua:

- Tamar butah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
- Tamar butah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

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

Contoh :

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ	: <i>rauḍahal-jannah</i> atau <i>rauḍatul jannah</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: <i>al-madīnahal-fāḍilah</i> atau <i>al-madīnatul fāḍilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-hikmah</i>

4. *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:

رَبَّ سَانَ : *Rabbanā*
 نَجَّ سَيْنَا : *Najjainā*
 الْحَقَّ س : *al-haqq*
 الْحَجَّ س : *al-hajj*
 نُعْمَ س : *nu‘ima*
 عَدُوَّ س : *‘aduwwun*

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

Contoh:

عَرَبِيَّ س : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)
 عَلِيَّ س : ‘Ali (bukan ‘Alyy atau ‘Aly)

5. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ل (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 س : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)
 الزَّلْزَلَةُ س : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)
 الفَلْسَفَةُ س : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

6. 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 : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أَمْرٌ : *Umirtu*

7. 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:

Fīzilāl-qur'an

Al-sunnahqablal-tadwin

Al-ibāratbi 'umum al-lafẓlābi khusus al-sabab

8. Lafẓal-Jalalah (الوجه)

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

Contoh:

بِاللَّهِ دِينُ اللَّهِ *Dīnullah billah*

Adapun *tamar butah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafzal-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *Hum fīrahmatillāh*

9. 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 mā Muhammadunillārasūl

Inna awwalabaitinwudi'alinnāsilaladhībīBakkatamubārakan

Syahru Ramadan al-ladhūnzilafihal-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)

NaşrḤamīdAbū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, NaşrḤamīd (bukan:Zaid, NaşrḤamīdAbū)

A. 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
دم	=	بدون
صلعم	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
ى	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخره / إلى آخره

ج = ءج

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

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

PAREPARE

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dan persoalan pendidikan merupakan persoalan yang sangat kompleks dan pendidik merupakan faktor yang sangat penting dalam pembelajaran. Pendidik adalah seseorang yang menyampaikan konten kepada siswa melalui interaksi dan komunikasi dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Demikian pula dengan pendidikan, yang dinamai dan dipercayai dengan pola kepercayaan yang sama, dipandang sebagai sesuatu hal yang penting serta mesti ada dalam kehidupan manusia di manapun ia berada.¹ Salah satu bahan ajar yang saat ini diyakini mampu membawa seseorang keliling dunia adalah bahan ajar bahasa. Tentunya bahasa yang di maksud ialah bahasa dengan kemampuan internasional. Saat ini, bahasa yang menjamin memiliki kepastitas Internasional yaitu Bahasa Inggris dan Bahasa Arab.

Belajar terjadi melalui interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, sehingga belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Tanda-tanda bahwa seseorang itu telah belajar yakni adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikapnya.²

Begitu pula untuk memahami Islam dengan baik tentunya tidak lepas dari pentingnya memahami kitab pedoman agama Islam yaitu Al-Qur'an, Sedangkan untuk mengetahui isi dari Al-Qur'an, kita terlebih dahulu harus mengetahui bahasa yang digunakan oleh Al-Qur'an. Adapun bahasa yang di gunakan yaitu Bahasa Arab.

¹Teguh Wangsa Gandhi HW, *Filsafat Pendidikan* (Cet, I ; Jogjakarta; Ar-ruzz Media), 2011).

²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), h. 1.

Keistimewaan Bahasa Arab di antara bahasa-bahasa lain di dunia adalah ia berfungsi sebagai bahasa Al-Qur'an dan Hadis serta kitab-kitabnya, Sebagaimana dalam hadis marfu' dari Ibnu Abbas berkata bahwa Rasulullah saw. Bersabda:

أحبوا العرب لثلاث لأنني عربي. والقرآن عربي. وكل أم أهل الجنة في الجنة
عربي
(رواه الطبراني وغيره)

Artinya:

"Cintailah Bahasa Arab karena tiga hal, yaitu bahwa saya adalah orang Arab, bahwa Al-Quran adalah bahasa Arab, dan bahasa penghuni surga adalah bahasa Arab" (HR. Thabrani, no 1/293).³

Dalam pandangan hadis di atas, ada beberapa kebaikan yang terkandung didalamnya dan yang sangat penting yaitu manusia diingatkan betapa pentingnya bahasa Arab, baik di kehidupan dunia maupun di akhirat nanti. Pentingnya Bahasa Arab masih sangat tertanam jelas dalam hati para orang muslim di dunia untuk meletakkan bahasa ini dinisbahkan dalam Al-Qur'an dan Hadis Nabi yang bersumber dari sumber yang terpenting sebagai pendukung termasuk seluruh ajaran Islam yang harus dipahami oleh seluruh umat Islam dan menerapkan dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Selain itu bahasa Arab telah menjadi bahasa resmi dunia yang digunakan dalam forum internasional seperti pada saat sidang umum Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB), sehingga mempelajari bahasa Arab sampai batas-batas tertentu menjadi keharusan.

Bahasa Arab bagi bangsa Indonesia sangat identik dengan Agama Islam. Permasalahan yang muncul adalah sejauh mana para pengajar bahasa Arab dapat

³Muhlis Faudi, *Otomatis Harakat Bahasa Arab Menggunakan Program java* (Malang : UIN-Maliki Press, 2010), h.25.

memahami dan berbicara dengan bahasa Arab. Hal ini merupakan masalah bagi praktisi pendidikan bahasa Arab dan masih menjadi pekerjaan rumah bagi pemerintah dan lembaga pendidikan.⁴

Terlepas dari itu, bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan kemampuan pendidik dalam mengelola kelas. Terutama kemampuan pendidik dalam menerakan pembelajaran. Tugas utama seorang pendidik adalah menyelenggarakan kegiatan pembelajaran agar kegiatan itu terselenggarakan dengan efektif, seorang pendidik harus mengetahui hakikat kegiatan belajar, mengajar dan strategi pembelajarannya.⁵

Berbagai kendala dalam pembelajaran Bahasa Arab, terutama bagi para pemula termasuk pembelajaran bahasa Arab di sekolah menengah/madrasah dan perguruan tinggi belum mendapat solusi yang tepat. Pemberian materi terkadang tidak sesuai dengan kemampuan peserta didik, sehingga terjadi pengulangan materi pada tingkat selanjutnya.⁶

Menyenangkan atau tidaknya proses pembelajaran bahasa Arab yang berlangsung akan sangat menentukan berhasil atau tidaknya tujuan pembelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu penentuan media yang tepat sangat penting untuk diperhatikan oleh para guru atau calon guru bahasa Arab.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu *picture game*. Di mana media tersebut menggunakan media gambar (visual), Pengalaman belajar yang di peroleh peserta didik akan semakin bertambah dengan menggunakan *picture game*

⁴Saepudin, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Cet I; Parepare: Lembah Harapan Press, 2011), h. 11.

⁵Gulo, W, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta; Grasindo, 2002), h. 7.

⁶Kaharuddin Ramli, *Cara Cepat Penguasai Bahasa Arab Sistem 24 Kali Pertemuan* (Cet LI; Parepare: Lembah Haran Press, 2013), h. 7.

sebagai pembelajaran. Peserta didik tidak hanya mendapatkan keterangan kata-kata tapi mendapat pengalaman nyata dari gambar yang digunakan. Penggunaan *picture game* dalam pembelajaran akan menghasilkan cara belajar yang efektif dalam waktu singkat.

Untuk meningkatkan semangat belajar bahas Arab, diperlukan sebuah solusi yang baik dengan pemilihan permainan yang cocok serta dapat di terima oleh peserta didik sehingga apa yang diinginkan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat tercapai. Dengan melalui *picture game* peserta didik dapat menerima makna secara jelas dari apa yang disampaikan oleh pendidik dan peserta didik akan lebih mudah menguasai atau memahami materi pembelajaran bahasa Arab khususnya peningkatan penguasaan *mufradat* (kosakata).

Berkaitan dengan hal ini, sebelumnya penulis sudah turun langsung untuk melihat dan melaksanakan proses mengajar bahasa Arab di MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang Kabupaten Pinrang khususnya di kelas VIII pada saat observasi awal. Dari pengalaman yang didapatkan penulis melihat peserta didik masi mengalami kekurangan dalam penguasaan *Mufradat*.

Selain dari pengalaman langsung penulis juga melaksanakan wawancara langsung dengan pendidik yang bertugas sebagai pengajar di kelas VIII MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang Kabupaten Pinrang, hasil yang di peroleh bahwa pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional. Dengan demikian diketahui bahwa siswa dalam preses penguasaan *mufradat* masih sangat rendah.

Hal ini dapat dilihat dari kurangnya *mufradat* yang mereka miliki, kurangnya semangat dalam menghafal *mufradat* dan mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Berdasarkan semua hal tersebut, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian

tentang "Penerapan *Picture Game* dalam Meningkatkan *Mufradat* Peserta Didik Kelas VIII MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang Kabupaten Pinrang".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis mencoba merumuskan permasalahan agar kajian penulis tentang judul akan lebih fokus dan mengarah pada tujuan penulisan. Adapun yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan penguasaan *mufradat* bahasa Arab peserta didik sebelum menerapkan *picture game* di Kelas VIII MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang Kabupaten Pinrang?
2. Bagaimana kemampuan penguasaan *mufradat* bahasa Arab peserta didik setelah menerapkan *picture game* di Kelas VIII MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang Kabupaten Pinrang?
3. Apakah *picture game* efektif dalam meningkatkan kemampuan penguasaan Mufradat di Kelas VIII MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang Kabupaten Pinrang?

C. Tujuan Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian yang dilakukan membutuhkan tujuan yang jelas, adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk:

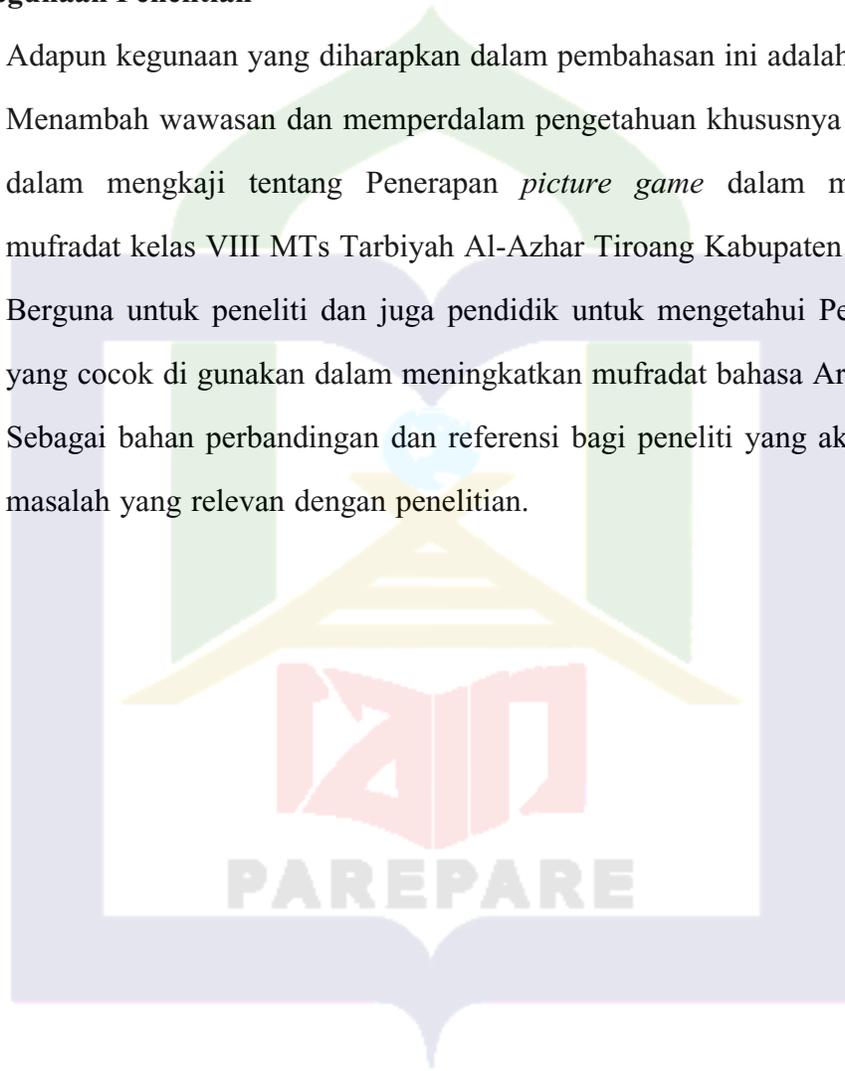
1. Mengetahui kemampuan penguasaan *mufradat* bahasa Arab peserta didik sebelum menerapkan *picture game* di Kelas VIII MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang Kabupaten Pinrang.
2. Mengetahui kemampuan penguasaan *mufradat* bahasa Arab peserta didik setelah menerapkan *picture game* di Kelas VIII MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang Kabupaten Pinrang.

3. Mengetahui efektivitas penerapan *picture game* dalam meningkatkan kemampuan penguasaan Mufradat di Kelas VIII MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang Kabupaten Pinrang.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan yang diharapkan dalam pembahasan ini adalah:

1. Menambah wawasan dan memperdalam pengetahuan khususnya bagi penulis dalam mengkaji tentang Penerapan *picture game* dalam meningkatkan mufradat kelas VIII MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang Kabupaten Pinrang.
2. Berguna untuk peneliti dan juga pendidik untuk mengetahui Penerapan apa yang cocok di gunakan dalam meningkatkan mufradat bahasa Arab.
3. Sebagai bahan perbandingan dan referensi bagi peneliti yang akan mengkaji masalah yang relevan dengan penelitian.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Penelitian ini tentang peningkatan penguasaan *mufradat* (kosakata) bukanlah penelitian yang pertama kalinya dilakukan. Banyak peneliti yang telah melakukan penelitian tentang Penerapan *Picture Game* dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufradat* (kosakata), diantaranya yaitu:

Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Hasna salah satu mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Arab fakultas Tarbiyah pada Tahun 2017 dengan judul penelitian "*Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan KosaKata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VII MTs DDI Tuppu Kabupaten Pinrang Tahun 2017*". Dalam skripsi tersebut dijelaskan bahwa penelitian yang dipakai peneliti adalah jenis Penelitian kuantitatif dengan fokus penelitian untuk mengetahui adakah peningkatan kemampuan *mufradat* Bahasa Arab peserta didik kelas VII MTs DDI Tuppu. Hasil penelitian Hasna tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Media Gambar sangat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan *mufradat* peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab.

Adapun persamaan penelitian yang dilakukan Hasna dengan yang dilakukan peneliti adalah sama-sama ingin melihat peningkatan penguasaan *mufradat* (kosakata) setelah dilakukan *Treatment*. Adapun perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hasna Menggunakan Media Gambar dalam melihat peningkatan *mufradat* (kosakata). Sedangkan penelitian yang akan peneliti teliti lebih kepada penerapan *picture game* untuk melihat peningkatan penguasaan *mufradat* (kosakata) peserta didik.

Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Darmawati salah satu mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Arab fakultas Tarbiyah pada Tahun 2018 dengan judul penelitian "*Penerapan Teknik Permainan Mencocokkan Gambar dan Kata dalam Peningkatan Penguasaan KosaKata Bahasa Arab Bagi Peserta Didik Kelas VIII. B MTsN Baranti Kabupaten Sidrap*". Dalam skripsi tersebut dijelaskan bahwa penelitian yang dipakai peneliti adalah jenis Penelitian kuantitatif dengan fokus penelitian untuk mengetahui adakah peningkatan kemampuan *mufradat* Bahasa Arab peserta didik kelas VIII. B MTsN Baranti Kabupaten Sidrap.

Hasil penelitian Darmawati tersebut menunjukkan bahwa Penerapan Teknik Permainan Mencocokkan Gambar sangat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan *Mufradat* (kosakata) peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab. Adapun persamaan penelitian yang di lakukan Darmawati dengan yang dilakukan peneliti adalah sama-sama ingin melihat peningkatan penguasaan *mufradat* (kosakata) setelah dilakukan Treatment. Adapun perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Darmawati Menggunakan Penerapan teknik permainan mencocokkan gambar dalam melihat peningkatan *mufradat* (kosakata). Sedangkan penelitian yang akan peneliti teliti lebih kepada penerapan *picture game* untuk melihat peningkatan penguasaan *mufradat* (kosakata) peserta didik.

Dari kedua penelitian relevan di atas dan penelitian yang ingin dilakukan oleh peneliti memiliki kesamaan ingin melihat peningkatan penguasaan *Mufradat* (kosakata) setelah di lakukan treatment. Akan tetapi berbeda dalam fokus penelitian dan tempat penelitiannya.

Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Darmawati salah satu mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Arab fakultas Tarbiyah pada Tahun 2018 dengan

judul penelitian "*Penerapan Teknik Permainan Mencocokkan Gambar dan Kata dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Bagi Peserta Didik Kelas VIII. B MTsN Baranti Kabupaten Sidrap*". Dalam skripsi tersebut dijelaskan bahwa penelitian yang dipakai peneliti adalah jenis Penelitian kuantitatif dengan fokus penelitian untuk mengetahui adakah peningkatan kemampuan *mufradat* Bahasa Arab peserta didik kelas VIII. B MTsN Baranti Kabupaten Sidrap.

B. Tinjauan Teori

1. Konsep *Picture Game*

a. Pengertian *Picture Game*

Picture game dalam pembelajaran Bahasa Arab merupakan salah satu permainan yang digunakan dalam meningkatkan *mufradat*. Adapun yang di maksud dengan permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan bahasa bukan merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini dapat digolongkan dalam pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajari.

Picture game bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, menulis dan sastra) serta unsur-unsur bahasa (kosakata dan tata bahasa.⁷ Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan, tetapi tidak memperoleh keterampilan berbahasa atau unsur tertentu, maka permainan tersebut bukan termasuk permainan bahasa. Sebaliknya apabila suatu kegiatan bertujuan melatih keterampilan berbahasa atau unsur tertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan, maka kegiatan ini bukan disebut permainan bahasa.

⁷Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Cet pertama November 2010), h. 32.

Dengan demikian suatu kegiatan dapat disebut permainan bahasa apabila suatu aktivitas tersebut mengandung unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa atau unsur bahasa tertentu.

Permainan bahasa bukan merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini dapat digolongkan dalam pengajaran untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajari.⁸

Terkadang bermain didentikkan dengan main-main yang kemudian memunculkan suatu persepsi, bahkan tidak akan ada manfaat yang dapat kita peroleh, utamanya ada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Jika dimanfaatkan dengan baik dalam permainan terdapat banyak aspek yang terkandung didalamnya. Terlebih lagi jika permainan tersebut mengandung unsur pendidikan. Permainan dalam belajar dapat menciptakan kegembiraan dan kesenangan sehingga peserta didik tidak merasa tertekan dengan mata pelajaran bahasa Arab tersebut.

Menurut Dworetzky,

"Setiap permainan bahasa yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Anak-anak pada usia 6-8 tahun masih memerlukan dunia bermain untuk membantu menumbuhkan pemahaman terhadap diri mereka. Pada usia tersebut, anak-anak mudah merasa jenuh belajar di kelas apabila dijauhkan dari dunianya, yaitu bermain".⁹

Menurut Dewey,

"Interaksi antara permainan dengan pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang sangat penting bagi anak-anak. Sementara itu ada berbagai macam jenis alat permainan. Namun, apa pun bentuknya, alat permainan memiliki dampak positif dan negatif. Alat permainan memiliki peranan yang cukup besar dalam membantu

⁸Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode-Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Bahasa Arab*, h. 32.

⁹Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab* (Cet pertama, November 2011), h. 33.

merangsang anak untuk menggunakan bahasa. Keberadaan alat-alat permainan dapat meningkatkan daya imajinasi anak".

Nasif Musthafa,

"Permainan dalam pembelajaran bahasa memiliki beberapa berfungsi. *Pertama*, memberikan berbagai kegiatan yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar. *Kedua*, merangsang guru dan siswa agar pembelajaran menjadi menyenangkan. *Ketiga*, melatih unsur-unsur bahasa dan pengembangan keterampilan bahasa yang berbeda".¹⁰

b. Manfaat *Picture Game*

Pembelajaran memang tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan sendiri tidak selalu dalam rangka mempercepat proses pembelajaran. Akan tetapi, permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah variasi, semangat dan minat pada sebagian program belajar. Seperti semua teknik belajar, permainan bukanlah tujuan itu sendiri, melainkan sarana untuk mencapai tujuan yaitu meningkatkan pembelajaran.

Sering kali, pendidik mengeluh karena banyak peserta didik yang memiliki motivasi rendah, walaupun pendidik itu sudah berupaya menggunakan berbagai metode. Penerapan *picture game* merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Terkadang bermain disamakan dengan main-main yang lebih bernada sepele, tidak serius dan dianggap sebagai tindakan yang hanya dilakukan oleh anak kecil. Begitu banyak aspek yang terkandung dalam bermain, terlebih permainan yang mengandung unsur pendidikan.

Permainan dalam belajar, jika dimanfaatkan secara bijaksana, menghasilkan beberapa hal berikut:

1. Menyingkirkan "keseriusan" yang menghambat proses belajar,

¹⁰Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab* (Cet pertama, November 2011), h. 34.

2. Menghilangkan stres dalam lingkungan belajar,
3. Mengajak orang terlibat secara penuh,
4. Meningkatkan proses belajar,
5. Membangun kreativitas diri,
6. Mencapai tujuan dengan ketidak sadaran,
7. Meraih makna belajar melalui pengalaman, dan
8. Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.¹¹

Bermain mengandung aspek kegembiraan, kenikmatan yang *intensif*, kelegahan, bebas dari ketegangan dan bersifat memerdekakan jiwa. Permainan sangat erat dengan ekspresi diri, spontanitas dan melatih pribadi untuk siap melewati persaingan, menerima kemenangan sekaligus siap untuk menerima kekalahan dan aktualisasi diri. Oleh karena itu, permainan dapat bersifat mendewasakan peserta didik karena melalui bermain seorang peserta didik dapat belajar banyak tentang kehidupan, baik itu belajar kemandirian, keberanian, sosialisai, kepemimpinan dan menyadari arti eksistensi dirinya.

Dave Meier dalam *The Accelerated Learning Handbook*, kata *fun* (menyenangkan) berarti membuat suasana belajar dalam keadaan yang gembira, bukan menciptakan ribut dan huru-hura. Ini tidak memiliki hubungannya dengan kesenangan yang sembrono dan kemeriahan yang dangkal. Kegembiraan di sini berarti bangkitnya minat adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, pemahaman (penguasaan atas materi) dan nilai yang membahagiakan bagi diri peserta didik, itu semua merupakan kegembiraan yang dapat melahirkan sesuatu yang baru. Menciptakan kegembiraan ini jauh lebih penting daripada segala teknik atau metode

¹¹Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, (Cet 1, November 2011), h. 36.

atau media yang mungkin anda pilih untuk digunakan dalam proses belajar.

Ibnu Khaldun,

"Sesungguhnya, pengajaran itu merupakan profesi yang membutuhkan pengetahuan, keterampilan, dan kecerdasan. Sebab pembelajaran sama halnya dengan pelatihan kecakapan yang memerlukan kiat, strategi dan ketelatenan sehingga menjadi cakap dan profesional".¹²

Dalam pelaksanaannya, permainan bahasa memiliki sejumlah kekurangan dan kelebihan. Adapun beberapa kekurangan dan kelebihan permainan bahasa.¹³

c. Kekurangan

Berikut adalah beberapa kekurangan:

1. Jumlah peserta didik terlalu besar sehingga menyebabkan kesukaran untuk melibatkan semua peserta didik dalam permainan.
2. Pelaksanaan permainan bahasa biasanya di ikuti oleh tawa dan sorak-sorai sehingga dapat mengganggu pelaksanaan di kelas yang lain.
3. Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui permainan bahasa.
4. Permainan bahasa, pada umumnya belum dianggap program pembelajaran bahasa, melainkan hanya sebagai selingan.

d. kelebihan

Adapun beberapa kelebihan sebagai berikut:

1. Permainan bahasa merupakan salah satu media pembelajaran yang berkadar CBSA tinggi.

¹²Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab 2* (Cet I, Oktober 213), h. 26.

¹³Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Cet I, November 2011), h. 38-39.

2. Dapat mengurangi kebosanan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.
3. Dengan adanya kompetisi antar peserta didik dapat menumbuhkan semangat peserta didik untuk lebih maju.
4. Permainan bahasa dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial peserta didik.
5. Materi yang dikomunikasikan dapat meninggalkan kesan di hati peserta didik sehingga mengalami keterampilan yang di latih susah dilupakan.

Permainan bahasa dilakukan untuk pendekatan bagi peserta didik agar lebih perhatian dan lebih aktif dalam pembelajaran. Hendaknya tidak melakukan permainan hanya untuk mengetahui mana peserta didik yang pintar dan yang tidak, karena permainan bahasa bukanlah alat untuk evaluasi.

Melainkan permainan bahasa adalah alat untuk menghindari kejenuhan-kejenuhan yang di alami oleh peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan juga sebagai alat untuk membuat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran secara santai.

Permainan bahasa termasuk suatu metode yang cukup efektif dalam pengajaran bahasa Arab dan perlu di ingat bahwa permainan bahasa tidak dimaksudkan untuk mngukur atau mengevaluasi peserta didik mana yang pandai dan mana yang tidak, akan tetapi digunakan sebagai langkah pendekatan dalam pembelajaran.¹⁴

Salah satu Permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab, *Picture game* karena merupakan suatu permainan di mana peserta didik mencocokkan

¹⁴Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Cet, 1; Malang: UIN Malang Press, 2009), h. 80.

gambar dan kata yang telah disampaikan pendidik sebelumnya. *Picture game* dimaksudkan agar peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran bahasa Arab, selain itu untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan pada saat mengajar, seperti peserta didik mengalami kebosanan, kejenuhan dan lain-lain.

Picture game ini dikemas dalam permainan yang dapat membandingkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab karena dengan *picture game* ini, membuat peserta didik akan lebih aktif dan konsentrasi terhadap apa yang akan mereka terima dan yang akan mereka sampaikan. Tujuan *picture game* adalah untuk melatih kecermatan, kreativitas, kecepatan dan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab.

e. Fungsi permainan

Hethrington dan Parke, menyebut tiga fungsi utama permainan yaitu:¹⁵

1. Fungsi Kognitif

Permainan membantu perkembangan kognitif peserta didik. Melalui permainan peserta didik menjelajahi lingkungannya, memperoleh objek-objek di sekitarnya, dan belajar memecahkan masalah yang di hadapi.

2. Fungsi Sosial

Permainan dapat meningkatkan perkembangan sosial peserta didik. Khususnya dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran, peserta didik belajar memahami orang lain dan peran-peran yang akan dia mainkan di kemudian hari.

¹⁵Wardani, *Bermain Sambil Belajar* (Yogyakarta: 2009), h 121.

3. Fungsi Emosi

Permainan memungkinkan alat untuk memecahkan sebagian dari masalah emosionalnya, belajar mengatasi kegelisahan dan konflik lain. Permainan memungkinkan peserta didik melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam. Karena tekanan-tekanan batin terlepas di dalam permainan, peserta didik dapat mengatasi masalah-masalah dalam kehidupannya.

Berdasarkan keterangan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan *picture game* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berbahasa salah satunya untuk meningkatkan penguasaan *mufradat* bahasa Arab peserta didik.

2. Penguasaan *mufradat* bahasa Arab

Penguasaan *mufradat* adalah kegiatan menguasai atau kemampuan memahami dan menggunakan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa lisan maupun tulisan. Purwo mengatakan bahwa "teknik meningkatkan penguasaan kosakata dengan cara menghafal daftar kata buka satu-satunya langkah yang dapat dilakukan untuk membantu peningkatan penguasaan kata. Usaha menguasai kata perlu ditempuh dengan mengamati pemakaian kata tersebut dalam teks".¹⁶

Berdasarkan keterangan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan penguasaan *mufradat* peserta didik di antaranya dengan menggunakan kamus, permainan kata, daftar kata dan juga dengan mengamati pemakaian kata dalam sebuah teks. Adapun macam-macam penguasaan kosakata menurut Haris adalah sebagai berikut:¹⁷

¹⁶Purwo, Kasmawati Bambang, *Pokok-pokok Pengajaran Bahasa dan Kurikulum 1994, Bahasa Indonesia* (Jakarta: Dedikbud, 1997), h. 10.

¹⁷Nurgiyantoro B, *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa Dan Sastra* (Yogyakarta: PPFE Yogyakarta, 1995), h. 209.

1. Penguasaan Reseptif

Penguasaan reseptif dapat di artikan sebagai penguasaan yang bersifat pasif, artinya pemahaman hanya terdapat dalam proses pemikiran. Kegiatan berbahasa yang bersifat reseptif adalah kegiatan menyimak dan membaca. Penguasaan ini juga di sebut sebagai proses *decoding*.

2. Penguasaan Produktif

Penguasaan produktif mencakup keterampilan berbicara dan menulis atau disebut juga *encoding*, yaitu proses usaha mengkomunikasikan ide, pikiran, perasaan melalui bentuk-bentuk kebahasaan maksudnya adalah penguasaan secara ujaran lisan atau berbicara.

3. Penguasaan Penulisan

Penguasaan ini meliputi kemampuan penulisan *mufradat* sesuai dengan kaidah kebahasaan. Walaupun kita mampu memahami makna suatu kata dan mampu menggunakannya dalam kalimat, tetapi kita tidak menguasai cara penulisan yang benar berarti kita belum menguasai kosakata yang bersangkutan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa penguasaan *mufradat* terbagi menjadi tiga bagian yaitu: Penguasaan Reseptif (Menyimak dan Membaca), Penguasaan Produktif (Berbicara dan Menulis) dan penguasaan penulisan (penulisan kosakata sesuai dengan kaidah kebahasaan).

Kosata atau *mufradat* adalah kunci dari bahasa." *Mufradat* merupakan himpunan kata atau khazanah kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu". *Mufradat* seseorang didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut dan kemungkinan akan digunakannya untuk menyusun kalimat baru".

Mempelajari bahasa tidak identik dengan mempelajari *mufradat*. Artinya untuk memiliki kemahiran berbahasa tidak cukup hanya dengan menghafal *mufradat*, para pembelajar bahasa tidak bisa mengenal bahasa melalui kamus.¹⁸ Oleh karena itu yang pertama kali harus dilakukan dalam belajar bahasa adalah menghafal *mufradat*.

"Pembelajaran *mufradat* yaitu proses penyampaian bahan pembelajaran yang berupa kata atau perbendaharaan kata sebagai unsur dalam pembelajaran bahasa Arab".¹⁹

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan gambaran atau model berupa konsep yang di dalamnya menjelaskan tentang hubungan suatu variabel yang satu dengan variabel yang lain hubungan tersebut dikemukakan dalam bentuk diagram atau skema.²⁰

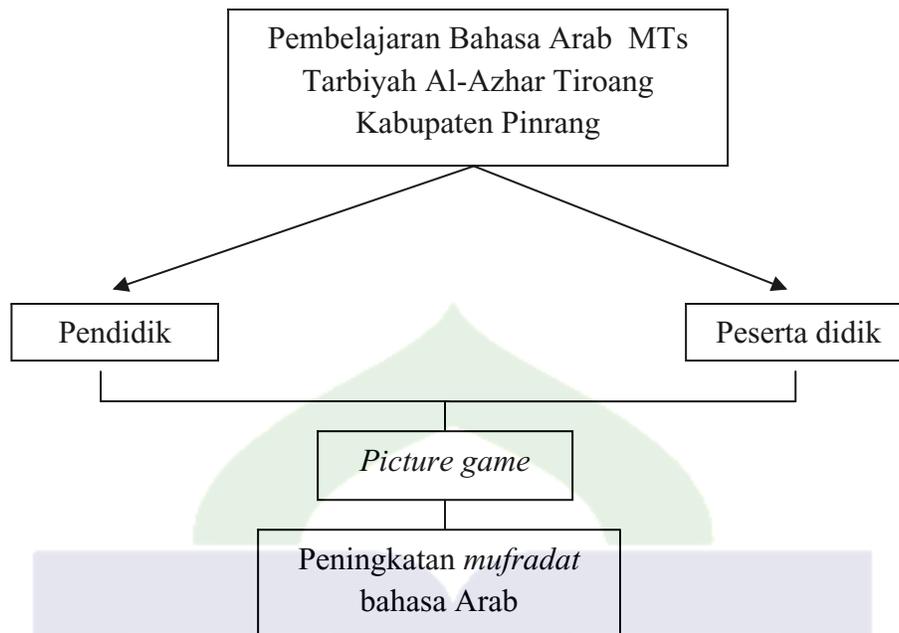
Kerangka pikir biasanya dikemukakan dalam bentuk skema atau bagan. Sebagai gambaran umum mengenai arah dan tata fikir penulis dalam kaitannya dengan topik pembahasan yang diangkat oleh penulis dalam sebuah skripsi ini, terdapat beberapa hal mendasar sekaligus menjadi motivasi dalam melakukan pengkajian terhadap topik pembahasan yakni "Penerapan *Picture Game* dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufradat* Peserta Didik Kelas VIII MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang Kabupaten Pinrang", Selengkapnya:

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

¹⁸Effendi, Ahmad Fuad, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: Misykat, 2005), h. 96.

¹⁹Ahmad Djanan Asifuddin, Worskshop Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (Online) (<http://www.umy.id/berita>), diakses tanggal 22 juni 2021)

²⁰Muhammad Kamal Zubair, etal, eds, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Parepare* (IAIN Parepare Nusantara Press: Parepare, 2020)



Dari bagan kerangka pikir di atas, bahwa di sekolah MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang Kabupaten Pinrang terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik di kelas VIII.1, dalam proses pembelajaran pendidik menggunakan media yaitu *Picture Game* untuk meningkatkan penguasaan *mufradat* bahasa Arab peserta didik.

D. Hipotesis

Hipotesis adalah "pernyataan yang masih lemah kebenarannya dan masih perlu dibuktikan kenyataannya".²¹ Hipotesis adalah pernyataan atau dugaan yang bersifat sementara terhadap suatu masalah penelitian yang kebenarannya masih lemah sehingga harus diuji secara empiris (hipotesis berasal dari kata *hypo* yang berarti di bawah dan *thesa* berarti kebenaran). Pernyataan atau dugaan disebut proposisi.²²

Menurut Sukardi,

"hipotesis penelitian memiliki fungsi memberikan jawaban sementara terhadap rumusan masalah".

²¹Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian* (Cet, VIII; Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2007), h. 28.

²²Misbahuddin Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian dengan Statistik* (Cet, I; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), h. 34.

Menurut Sugiyono hipotesis

“merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data”.²³

Dengan demikian yang dimaksud dengan hipotesis adalah suatu jawaban sementara-sementara terhadap masalah-masalah yang diteliti dimana kebenarannya masih diuji. Berdasarkan judul penelitian yang peneliti angkat maka hipotesis yang diajukan adalah:

1. Kemampuan penguasaan *mufradat* bahasa Arab peserta didik sebelum menerapkan *picture game* yaitu rendah.
2. Kemampuan penguasaan *mufradat* bahasa Arab peserta didik setelah menerapkan *picture game* yaitu tinggi.
3. Penerapan *Picture Game* efektif dalam meningkatkan kemampuan penguasaan *mufradat*.

Pada *hipotesis* di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan *picture game* dapat meningkatkan penguasaan *mufradat* peserta didik kelas VIII MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang Kabupaten Pinrang. Adapun untuk kebenarannya, maka akan dibuktikan dengan melalui hasil yang akan dilaksanakan di sekolah tersebut.

²³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 96.

BAB III

METODE PENELITIAN

Dalam sebuah penelitian, metode merupakan salah satu faktor penting. Berhasil dan tidaknya suatu penelitian, metode penelitian merupakan urutan tentang bagaimana penelitian dilakukan. Hal ini harus sesuai dengan prosedur yang telah diterapkan oleh pakar metode penelitian, demi tercapainya hasil penelitian yang konkret serta dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.²⁴ Oleh karena itu, agar hasil penelitian tidak melenceng, maka penulis menggunakan metode yang sesuai dengan ketentuan buku pedoman KTI baru yang diterbitkan IAIN Parepare.²⁵

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif khususnya kuantitatif eksperimen. Sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah penelitian *Pre-Experimental Design (nondesigns) dalam bentuk One-Grup Pretest Posttest Design*. "Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui".²⁶

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Berdasarkan hal tersebut dapat dikemukakan bahwa, metode penelitian kuantitatif itu dilakukan secara intensif, peneliti ikut berpartisipasi lama di lapangan, mencatat secara hati-hati apa yang terjadi, melakukan analisis terhadap berbagai dokumen yang ditemukan di lapangan dan membuat laporan penelitian

²⁴Moh. Nazir, *Metode Penelitian* (Jakarta: Ghali Indonesia, 1998)

²⁵Muhammad Kamal Zubair, *Etal*, Eds, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Parepare* (Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2020)

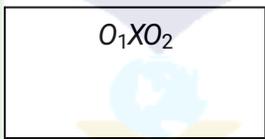
²⁶Margono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Cet IV; Jakarta: Rineka Cita, 2004), h. 105.

secara mendetail.²⁷

Dalam penelitian kuantitatif eksperimen ini memiliki ciri khas tersendiri. Dalam hal ini "metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan".²⁸

Adapun pengembangan desain dari penelitian eksperimen ini adalah dengan cara melakukan satu kali pengukuran di depan (*pre-tes*) sebelum adanya perlakuan (*treatment*) dan setelah itu dilakukan pengukuran lagi (*post-test*).²⁹

Desain yang digunakan sebagai berikut:



O_1XO_2

Dimana:

O_1 : Nilai *Pre-test* (sebelum perlakuan)

X : *Treatment* (perlakuan)

O_2 : Nilai *Post-test* (setelah perlakuan)

Kontrol Validitas, suatu eksperimen dikatakan valid jika hasil yang diperoleh hanya disebabkan oleh variabel bebas yang dimanipulasi dan jika hasil tersebut digeneralisasikan pada situasi diluar setting eksperimen sehingga ada dua kondisi

²⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Cet 26; Bandung: Alfabeta, 2017), h. 14.

²⁸Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Cet 26; Bandung: Alfabeta, 2017), h. 107.

²⁹Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian* (Cet, 4; Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2014), h 115.

yang harus diterima yaitu kontrol internal dan kontrol eksternal.

a. Kontrol Validitas Internal

Validitas ini mengacu pada kondisi bahwa perbedaan yang diamati pada variabel bebas adalah suatu hasil langsung dari variabel bebas yang dimanipulasi dan bukan dari variabel lain. Terdapat beberapa ancaman utama terhadap validitas internal sebagai berikut:

- 1) Sejarah, yang di maksud yaitu semua kejadian di luar perlakuan yang muncul bersamaan dengan pelaksanaan eksperimen sehingga sangat mempengaruhi hasil eksperimen. Oleh karena itu, Penelitian dilakukan pada waktu yang sama antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 2) Pematangan, proses perubahan yang terjadi pada diri subjek dalam masa tunggu dari satu tahap penelitian ke tahap yang lain.
- 3) Pemberian *pre-test* dan *post-test*, pemberian *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan pada saat sebelum peserta didik menerima *treatment* dari guru bahasa Arab. Sedangkan *post-test* diberikan setelah *treatment* diterima oleh peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengerjaan tes ini dilakukan sesuai batas waktu yang telah ditentukan. Tes ini diberikan untuk menjamin bahwa yang mengerjakan tes tersebut yaitu peserta didik.
- 4) Instrumen dan alat ukur, instrumen dan alat ukur yang digunakan dalam mengukur semua variabel penelitian harus valid dan reliabel. Maka dari itu dalam pengambilan data yang diperlukan harus diujicobakan terlebih dahulu agar instrumen dan alat ukur yang digunakan tidak dapat mengalami perubahan.

- 5) Kemunduran statistik (*Statistical Regression*), hal ini terjadi ketika peneliti dengan sengaja memilih sebagian subjek dengan skor yang ekstrim untuk dihitung secara statistik. Oleh karena itu peneliti harus menghilangkan sampel yang memiliki nilai-nilai ekstrim.
- 6) Mortalitas (kehilangan subjek), terjadi ketika beberapa subjek penelitian tidak dapat berpartisipasi dalam proses eksperimentasi, hal ini dapat mempengaruhi hasil pengukuran atau batalnya partisipasi hanya pada satu kelompok saja sehingga dapat terjadi perbedaan *mean* jika telah dilakukan pengukuran. Sehingga untuk menghindari hal ini, setiap pertemuan melakukan pengecekan kehadiran pada setiap sampel.
- 7) Pemilihan subjek yang berbeda, dalam penelitian eksperimen ini penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan teknik acak (*random*), hal ini dilakukan agar pemilihan tidak berdasarkan pertimbangan (latar belakang).
- 8) Interaksi pematangan dengan seleksi, terjadi ketika tidak dilakukan dengan asumsi bahwa peserta didik yang dijadikan kelas perlakuan sudah matang.

b. Kontrol Validitas Eksternal

Validitas ini mengacu pada kemampuan generalisasi suatu penelitian.

Terdapat beberapa ancaman terhadap validitas eksternal sebagai berikut:

- 1) Validitas populasi, menyangkut sejauh mana hasil eksperimen dapat digeneralisasikan dari sampel yang dikaji kepada kelompok yang besar dan spesifik.
- 2) Validitas ekologi, menyangkut sejauh mana eksperimen dapat digeneralisasikan dari kumpulan atau kondisi lingkungan yang diciptakan oleh

peneliti kepada kondisi lingkungan yang berbeda. Adapun yang meliputi validitas ekologi yaitu:

- a) *Multiple treatment interference*, yaitu perlakuan yang diberikan kepada subjek yang sama, akan membawa efek perlakuan sebelumnya terbawa pada perlakuan berikutnya. Jadi perlakuan yang diberikan harus berbeda pada kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *student team achievement division* sedang kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran *explicit instruction*.
- b) *Hawthome effect*, yaitu efek yang terjadi ketika seseorang dengan sengaja memodifikasi perilaku mereka karena mereka sadar bahwa mereka sedang diawasi. Oleh Karena itu peneliti tidak memberitahukan keterlibatan subjek penelitian agar suasana pembelajaran berjalan biasanya dengan kondisi yang sebenarnya.
- c) Interaksi pengaruh perlakuan, yaitu pengaruh yang diakibatkan oleh kejadian yang berlangsung pada waktu eksperimen sehingga perlakuan harus dilakukan dalam waktu yang sama.
- d) Pengaruh pelaksanaan eksperimen, yaitu harapan peneliti membuat pelaksanaan perilaku serta pengamatan terhadap perilaku subjek menjadi bisa sehingga hipotesis tidak dapat diberikan kepada guru agar tidak terjadi pembenaran hipotesis.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII.1 MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang Kabupaten Pinrang. Dipilihnya lokasi sebagai tempat penelitian dengan pertimbangan, bahwa lokasi tersebut:

Penulis telah melaksanakan observasi awal di lokasi tersebut, dimana penulis pernah melakukan wawancara awal dengan pendidik bahasa Arab sehingga dari semua hal itu penulis menemukan sebuah fenomena yaitu pembelajaran yang diterapkan masi bersifat konvensional, dan penguasaan *mufradat* masi sangat rendah, kurangnya semangat dalam menghafal dan mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Demikian fenomena yang dapat dijadikan bahan penelitian di lokasi tersebut. Tentunya adanya masalah dalam pembelajaran bahasa Arab yang ingin diselesaikan, Penentuan lokasi tersebut juga didasarkan pada judul penelitian, yaitu: Penerapan *Picture Game* dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufradat* Peserta Didik Kelas VIII MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang Kabupaten Pinrang.

2. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian ini akan dilaksanakan setelah proposal diseminarkan dan sudah mendapatkan surat izin penelitian. Waktu yang dibutuhkan dalam penelitian ini kurang lebih dua bulan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah semua individu yang menjadi sumber pengambilan sampel.

Pengertian lain populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian.³⁰Jadi populasi merupakan seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruangan lingkup dan waktu yang ditentukan, berhubungan dengan data yang akan menjadi objek penelitian nantinya, peneliti perlu mengetahui populasi yang akan diteliti hal ini dilakukan agar penelitian lebih terarah dan mempermudah penelitian yang dilakukan. Dengan demikian yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang Kabupaten Pinrang.

Tabel 3.1 Data Populasi Keseluruhan Peserta Didik Kelas

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
VII. 1	16	12	28
VII. 2	18	10	28
VII. 3	18	11	29

2. Sampel

³⁰S, Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Cet VI; Jakarta: Rineka Cita, 2009), h. 118.

Sampel sering didefinisikan sebagai bagian dari populasi.³¹ Sampel berarti contoh yaitu sebagian dari seluruh individu yang menjadi objek penelitian.³² Adanya sampel dalam penelitian yang dimaksud untuk mereduksi objek penelitian karena besarnya jumlah populasi. Memang salah satu syarat yang harus dipenuhi adalah bahwa sampel harus diambil dari bagian populasi.

Pengambilan sampel ini harus didasarkan atas ciri-ciri pokok populasi dan subjek yang diambil sebagai sampel benar-benar merupakan subjek yang paling banyak mengandung ciri-ciri yang terdapat pada populasi.³³

Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah pengambilan sampel acak sederhana yang disebut juga *simple random sampling*. Teknik penarikan sampel menggunakan cara ini memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk menjadi sampel penelitian. Cara pengambilannya menggunakan nomor undian.

Adapun hasil undian dari kelas VIII.1, VIII.2 dan VIII.3. Maka yang menjadi sampel adalah kelas VIII.1 dimana jumlah laki-laki 16 orang dan jumlah perempuan 12 orang. Maka jumlah keseluruhan sampel yang akan diteliti adalah 28 orang.

D. Teknik dan Instrumen pengumpulan data

³¹Nurul Suriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan* (Cet I ; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), h. 119.

³²Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan dengan Proosal* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 55.

³³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 117.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam mengumpulkan data yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan adalah:

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Observasi dilakukan untuk memastikan bahwa penelitian ini dapat dilakukan di sekolah tersebut dan mengamati proses pembelajarannya. Dimana metode observasi adalah metode penelitian yang berlaku dengan cara mengamati objek kajian dalam konteksnya, dalam metode observasi ini peneliti bisa melakukan pengamatan dengan cara terlihat langsung bisa pula dengan cara tidak langsung.

Observasi yang akan dilakukan dalam proses pengumpulan data adalah *participant observatio*, yakni penelitian mengamati dan mencatat serta ikut terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Teknik ini akan digunakan untuk mengetahui dan mengamati bagaimana proses penerapan *picture game* dalam pembelajaran bahasa Arab.

2. Tes

Tes adalah cara yang dapat dipergunakan atau prosedur yang perlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas baik berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau perintah-perintah yang harus dikerjakan. Pada penelitian ini penulis menggunakan dua jenis tes sebagai teknik untuk mengukur penguasaan peserta didik yaitu:

a. Pre-test

Pre-test sering dikenal dengan tes awal, jenis tes ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah materi atau bahan pelajaran yang akan diajarkan telah dapat dikuasai oleh para peserta didik. Dalam penelitian ini *pre-test* berfungsi untuk memperoleh data tentang bagaimana penguasaan *mufradat* peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab sebelum diterapkan *picture game*.

b. *Post-test*

Post-test sering dikenal dengan tes akhir, akhir dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah semua materi pelajaran yang tergolong penting sudah dapat dikuasai dengan sebaik-baiknya oleh para peserta didik. Jadi *post-test* dalam penelitian ini berfungsi untuk mengetahui bagaimana kemampuan penguasaan *mufradat* peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab setelah *picture game* diterapkan.

3. Treatment

Treatment penguasaan *mufradat* bahasa Arab bagi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab dengan menerapkan *picture game* yang dieksperimentasikan kepada peserta didik yang telah diberikan *pre-test*.

Pertemuan pertama

Peneliti mencoba membuka dan memasuki pelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik mengenai materi "Pekerjaan dan Profesi "

Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran dan mengajarkan materi " *mufradat* pekerjaan" sebagai berikut:

1. Menjelaskan materi tentang *mufradat* di depan peserta didik dengan menulis pada papan tulis yang mencakup materi benda di sekitar kita dengan jumlah 8 *mufradat* Bahasa Arab yaitu:

Artinya

Mufradat

Dokter	طبيب
Guru	مدرس
Siswa	طالب
Pedagang	تاجر
Petani	فلاح
Supir	سائق
Tentara	جندي
Wali kelas	مشرّف

2. Meminta peserta didik menulis *mufradat* yang disiapkan.
3. Pendidik membaca *mufradat* satu persatu kemudian peserta didik mengikuti, Dilakukan berulang-ulang.
4. Kemudian pendidik memerintahkan peserta didik untuk menutup buku. Pendidik memberi waktu 15 menit kepada peserta didik untuk menghafal *mufradat* tersebut.
5. Pendidik menunjuk satu persatu peserta didik untuk menyebutkan mufradat sesuai dengan gambar yang ditampilkan pendidik.

Pertemuan kedua

Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran dan mengajarkan materi "benda disekitar" sebagai berikut:

1. Menjelaskan materi tentang *mufradat* di depan peserta didik dengan menuliskan pada papan tulis yang mencakup materi kosakata "Benda sekitar" dengan jumlah 10 *mufradat* Bahasa Arab yaitu:

Artinya	Mufradat
Jendela	شبابك
Pintu	باب

Meja tulis	مكتب
Kursi	كرسي
Lantai	بساط
Dinding	جدار
Celana	بنطلون
Baju	قميص
Topi	طاقية
Rumah	بيت

2. Meminta peserta didik menulis *mufradat* yang disiapkan.
3. Pendidik membaca *mufradat* satu persatu kemudian peserta didik mengikuti, Dilakukan berulang-ulang.
4. Kemudian pendidik memerintahkan peserta didik untuk menutup buku. Pendidik memberi waktu 15 menit kepada peserta didik untuk menghafal *mufradat* tersebut.
5. Pendidik menunjuk satu persatu peserta didik untuk menyebutkan mufradat sesuai dengan gambar yang ditampilkan pendidik.

Pertemuan ketiga

Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran dan mengajarkan materi sebagai berikut:

1. Menjelaskan materi tentang *mufradat* di depan peserta didik dengan menuliskan di papan tulis yang mencakup materi kosakata yaitu:

Artinya	Mufradat
Pohon	شجره
Rumput	عشب
Padi	ارز
Awan	سحاب

Air	ماء
Gunung	جبل
Matahari	شمس
Jalan	طريق
Ambulans	سيارة إسعاف
Rumah sakit	مستشفى

- Memperlihatkan tuliskan dan meminta peserta didik memperhatikannya. Meminta peserta didik menulis *mufradat* yang disiapkan.
- Pendidik membaca *mufradat* satu persatu kemudian peserta didik mengikuti, Dilakukan berulang-ulang.
- Pendidik memberi waktu 15 menit kepada peserta didik untuk menghafal *mufradat* tersebut. Kemudian pendidik memerintahkan peserta didik untuk menutup buku.
- Pendidik menunjuk satu persatu peserta didik untuk menyebutkan mufradat sesuai dengan gambar yang ditampilkan pendidik.
- Pendidik membagikan kertas soal, dan memerintahkan peserta didik untuk mengerjakannya.

E. Definisi Operasional Variabel

Untuk mengetahui lebih jelasnya dan menghindari kesalahan pemahaman serta kekeliruan pembaca sekaligus untuk memudahkan pemahaman pembaca terhadap makna yang terkandung dalam topik penelitian ini sesuai dengan judul skripsi ini yaitu Penerapan *Picture Game* dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufradat* Peserta Didik Kelas VIII MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang Kabupaten Pinrang. Maka penulis perlu memaparkan definisi operasional yang dimaksud adalah definisi operasional yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. *Picture Game*

Picture game merupakan pola umum pembelajaran, garis-garis besar haluan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh pendidik dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif. *Picture game* termasuk sarana pengajaran baru dalam pengajaran bahasa Arab dan perlu di ingat bahwa permainan bahasa tidak dimaksudkan untuk mengukur atau mengevaluasikan hasil belajar peserta didik, akan tetapi digunakan sebagai langkah pendekatan dalam pembelajaran. *Picture game* dalam pembelajaran bahasa Arab merupakan salah satu permainan yang di gunakan dalam meningkatkan penguasaan *Mufradat*.

2. Penguasaan *Mufradat*

Penelitian ini berfokus pada peningkatan penguasaan *mufradat* (kosakata) bahasa Arab peserta didik dalam kehidupan sehari-hari sebab dalam penguasaan *mufradat* (kosakata) dapat mempermudah seseorang melakukan interaksi.

F. Instrumen Penelitian

Untuk mengetahui suatu keadaan, apakah ini baik atau tidak, berpengaruh atau tidak, berhubungan atau tidak, ada peningkatan atau tidak dan lain sebagainya tentu ada ukur yang digunakan. Untuk data yang diperlukan, peneliti menggunakan alat ukur yang dinamakan instrumen penelitian.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah Tes. Instrumen test terdiri atas *pre-test* (tes yang dilakukan pada awal pertemuan) dan *post-test* (test yang dilakukan setelah dilakukan perlakuan) yang membantu dalam mengumpulkan data dan memperoleh data yang diinginkan.

1. Kisi-kisi Instrumen

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Indikator	Item	Total
<i>Mufradat</i>	Peserta didik mampu melafalkan dan menghafalkan <i>Mufradat</i> (المفردات) tentang kata kerja/profesi (امهنة)	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20	20
Jumlah			20

2. Uji Instrumen

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre test* dan *post test*. *Pre test* diberikan pada saat sebelum perlakuan, sedangkan *post test* digunakan setelah perlakuan. Sebelum tes tersebut dipakai untuk mengumpulkan data, maka tes tersebut harus diuji cobakan dahulu untuk mendapatkan data penelitian yang valid dan reliabel.

Adapun pada pengujian Instrumen dari jumlah soal 26 yang diujikan pada kelas IX.1 yang berjumlah 10 siswa. Hasil dari uji instrumen menunjukkan bahwa dari jumlah soal 26 yang tidak valid 6 soal dan 20 soal yang valid.

Tabel 3.3 Validitas soal

No.	R _{hitung}	R _{tabel}	Kriteria
1	0.674	0.532	Valid
2	0.727	0.532	Valid
3	0.727	0.532	Valid
4	0.782	0.532	Valid
5	0.546	0.532	Valid
6	0.57	0.532	Valid
7	0.781	0.532	Valid
8	0.602	0.532	Valid
9	0.587	0.532	Valid
10	0.365	0.532	Tidak Valid

11	0.781	0.532	Valid
12	0.587	0.532	Valid
13	0.622	0.532	Valid
14	0.785	0.532	Valid
15	0.781	0.532	Valid
16	0.51	0.532	Tidak Valid
17	0.672	0.532	Valid
18	0.7	0.532	Valid
19	0.118	0.532	Tidak Valid
20	0.812	0.532	Valid
21	0.587	0.532	Valid
22	0.235	0.532	Tidak Valid
23	0.48	0.532	Tidak Valid
24	0.6	0.532	Valid
25	0.288	0.532	Tidak Valid
26	0.785	0.532	Valid

Dalam sebuah penelitian, terdapat dua hal yang utama dalam mempengaruhi kualitas penelitian, yaitu kualitas instrument penelitian dan kualitas pengumpulan data.³⁴ Dalam penelitian kuantitatif, kualitas instrumen penelitian berujuk pada validitas dan reliabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data berujuk pada ketepatan cara-cara yang yang digunakan untuk mengumpulkan data.

a. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata validiy yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya.³⁵

Validitas butir soal uraian dihitung dengan menggunakan rumus point biserial :

³⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Cet. XXVI; Bandung: Alfabeta, 2017).

³⁵Ovan & Andika Saputra, *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web* (Cet. I; Takalar: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2020).

$$r_{pbi} =$$

Keterangan:

r_{pbi} = koefisien korelasi point biserial yang melambangkan kekuatan korelasi antara variabel I dengan variabel II, yang dalam hal ini dianggap sebagai koefisien validitas item.

M_p = Skor rata-rata hitung dimiliki oleh testee, yang untuk butir item yang bersangkutan telah dijawab dengan betul.

M_t = Skor rata-rata dari skor total.

SD_t = deviasi standar dari skor total.

p = proporsi testee yang menjawab betul terhadap butir item yang sedang diuji validitas itemnya.

q = proporsi testee yang menjawab salah terhadap butir item yang sedang diuji validitas itemnya.³⁶

Berikut ini kriteria penafsiran indeks korelasi yang dapat digunakan sebagai patokan dalam pengujian validitas instrumen sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Validitas Instrumen³⁷

Koefisien Korelasi	Keputusan
0,000-0,199	Hampir tidak ada korelasi
0,200-0,399	Korelasi rendah
0,400-0,599	Korelasi cukup tinggi

³⁶Sudaryono, et al., eds., *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013).

³⁷Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Cet. III; Jakarta: Bumi Aksara, 2013).

0,600-0,799	Korelasi tinggi
0,800-1,000	Korelasi sangat tinggi

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dimaksudkan adalah untuk mengukur apakah alat ukur yang digunakan cukup akurat, stabil atau konsisten dalam mengukur apa yang ingin diukur. Realibilitas adalah kecakapan suatu instrumen sehingga dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Dalam uji realibilitas ini menggunakan rumus K-R 21 sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{k}{(k-1)} \left[1 - \frac{M(k-M)}{kSt} \right]$$

Keterangan:

- r_{11} = Reliabilitas instrumen
 k = Banyaknya butir pertanyaan
 St = Varians skor total
 M = Mean skor total.³⁹

Dengan kriteria jika $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ berarti reliabel dan jika $r_{11} < r_{\text{tabel}}$ tidak reliabel.⁴⁰

Berikut ini kriteria penafsiran indeks korelasi yang dapat digunakan sebagai patokan dalam pengujian realibilitas intrumen sebagai berikut: Kreteria Reliabilitas Instrumen.

Tabel 3.5 Kreteria Reliabilitas Instrumen

Koefisien Korelasi (r)	Keputusan
0,90-1,00	Reliabilitas sangat tinggi

³⁹Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, RAD)*

⁴⁰Endang Windi Winarti, *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D* (Cet. I; Jakarta: Bumi Aksara, 2018).

0,70-0,90	Reliabilitas tinggi
0,40-0,70	Reliabilitas sedang
0,20-0,40	Reliabilitas rendah

Tabel 3.6 Hasil Uji Relibilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,947	20

Dari hasil perhitungan uji reabilitas dengan menggunakan SPSS 26, didapat nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,947. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai tersebut termasuk dalam kategori reliabilitas sangat tinggi sehingga instrumen dapat dikatakan reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan suatu metode analisis statistik yang bertujuan untuk memberikan deskriptif atau gambaran mengenai subjek penelitian berdasarkan data variabel yang diperoleh dari kelompok subjek tertentu. Analisis deskriptif dapat ditampilkan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, tabel histogram, nilai mean, nilai standar deviasi dan lain.

Manfaat yang diperoleh dari penggunaan analisis deskriptif adalah mendapatkan gambaran lengkap dari data, baik dalam bentuk verbal atau numerik yang berhubungan dengan kata yang diteliti.

2. Analisis Inferensial

a. Uji Persyaratan Analisis

Uji persyaratan analisis data dibutuhkan untuk mengetahui apakah analisis data untuk uji hipotesis bisa dilanjutkan atau tidak.⁴¹ "Hipotesis yang telah dirumuskan akan diuji dengan statistik parametrik antara lain dengan menggunakan t-test untuk satu sampel, korelasi dan regresi, analisis varian, dan t-test untuk dua sampel." Pengujian statistik parametrik mensyaratkan data tiap variabel yang akan dianalisis berdistribusi normal dan kelompok yang dibandingkan homogen.⁴² Adapun uji hipotesis yang akan digunakan peneliti dalam uji statistik parametrik ini adalah t-test untuk satu sampel yang biasa juga disebut dengan *paired t-test*. Sebelum uji t-test tersebut maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas data.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data yang di ambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dapat dilakukan dengan beberapa teknik di antaranya uji chi-kuadrat, uji liliefors, kertas peluang normal dan melalui SPSS. Teknik normalitas yang akan digunakan peneliti yaitu melalui SPSS, adapun hipotesis yang diuji adalah:

H_0 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : Sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Untuk menentukan normal tidaknya suatu data maka kriteria yang berlaku antara lain: (1) "jika signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05, maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal (H_0 diterima dan H_1 , ditolak); (2) jika signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05, maka tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal" (H_0 ditolak dan H_1 diterima).⁴³

⁴¹Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi & karya ilmiah*, h.174

⁴²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif,kualitatif, RAD)*

⁴³ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi & karya ilmiah*, h.178

2) Uji Homogenitas

Uji Homogenitas bertujuan untuk mengetahui data hasil penelitian dari dua buah sebaran data atau memiliki variansi yang sama atau tidak. Sehingga melalui uji homogenitas ini dapat menunjukkan bahwa data yang diperoleh homogen. Untuk mengetahui data hasil peneliti memiliki variansi yang sama atau homogen maka dapat dilihat dari nilai signifikan lebih dari 0,05⁴⁴.

Untuk menentukan homogen tidaknya suatu data, maka kriteria yang berlaku antara lain: jika signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05, maka H_0 ditolak H_1 diterima dan jika signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

c. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini akan dilakukan pemberian tes sebanyak dua kali yaitu sebelum perlakuan di berikan (O_1) di sebut *pre-test* (tes awal) dan setelah perlakuan diberikan (O_2) disebut *pos-ttest* (tes akhir). Untuk menentukan tingkat penguasaan peserta didik pada hasil tes yang diperoleh yakni :

Tabel 3.7 Menentukan tingkat penguasaan peserta didik

90-100 %	Baik Sekali
80-89%	Baik
70-79%	Cukup
0-69%	Kurang

⁴⁴ Kasmadi dan Nia Siti Sunariah, Panduan Modern Penelitian kuantitatif, (Bandung: ALFABETA, cv.2016), h.199

Hasil nilai dari *pre-test* dan *post-test* peserta didik ini selanjutnya penulis menyajikan data dan menganalisis data dengan mencari nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test*, standar definisi dan uji *paired* sampel T-tes melalui *SPSS 26 for Windows*.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi hasil penelitian ini akan menguraikan tentang berbagai temuan yang diperoleh dari lokasi penelitian, seperti olah data dan informasi melalui tes dan dokumentasi yang terkait dengan lokasi penelitian yakni MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang. Dalam pengambilan data melibatkan responden yaitu peserta didik, data yang diambil melalui penerapan *Picture Game* dalam meningkatkan penguasaan *Mufradat* peserta didik yang dilakukan peneliti dalam mengekspresikan variabel penelitian ini.

Hasil tes yang diuraikan pada bab sebelumnya bahwa fungsi pengambilan data *Pre-test* dan *Post-test* ini untuk mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir peserta didik terhadap materi pembelajaran yang dihubungkan dengan hasil belajar.

1. Kemampuan Penguasaan *Mufradat* Bahasa Arab Peserta Didik Sebelum Menerapkan *Picture Game*

Tabel 4.1 Hasil Pre-test Peserta didik

No	Nama Peserta Didik	Nilai Pre-Test(x_1)
1	Abdul Rahman Bin Muhd.Salleh	60
2	Ahmad Zakir Zulkarnain	45
3	Al-Ghazali Tri Guna Sakti	50
4	Al-Qadri	75
5	Alya Alvitha	55
6	Arlan Syamsuddin	55
7	Aura Akil	50

8	Dinda Fatmawati Hamid	65
9	Edy Eka	50
10	Farel	60
11	Harmayani,D	60
12	Herdiansya Kamaruddin	55
13	M.Goldi	55
14	Muh.Armin Burhamin	55
15	Muh.Rezah	50
16	Muh.Febrhiyan	75
17	Muhammad Fauzul	60
18	Nasywah Aqilah	40
19	Nur Alamsyah	50
20	Nur Nayla	60
21	Nur Safira Facharuddin	55
22	Pais	55
23	Ria Ramadhani	75
24	Rosfazilah	40
25	Sakina Facharuddin	40
26	Salsabila Ramadhani	45
27	Umar Yahya	55
28	Virna Latif	75
Jumlah		1555

Setelah mengetahui hasil nilai *pre-test* peserta didik, peneliti kemudian menganalisis nilai tersebut dengan menggunakan SPSS 26. Hasil analisis yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Frekuensi dan Persentase Nilai *Pre-test* Peserta Didik

pre_test					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40	3	10,7	10,7	10,7
	45	2	7,1	7,1	17,9
	50	5	17,9	17,9	35,7
	55	8	28,6	28,6	64,3
	60	5	17,9	17,9	82,1
	65	1	3,6	3,6	85,7
	75	4	14,3	14,3	100,0
	Total	28	100,0	100,0	

Sumber Data: Output SPSS 26 For Windows

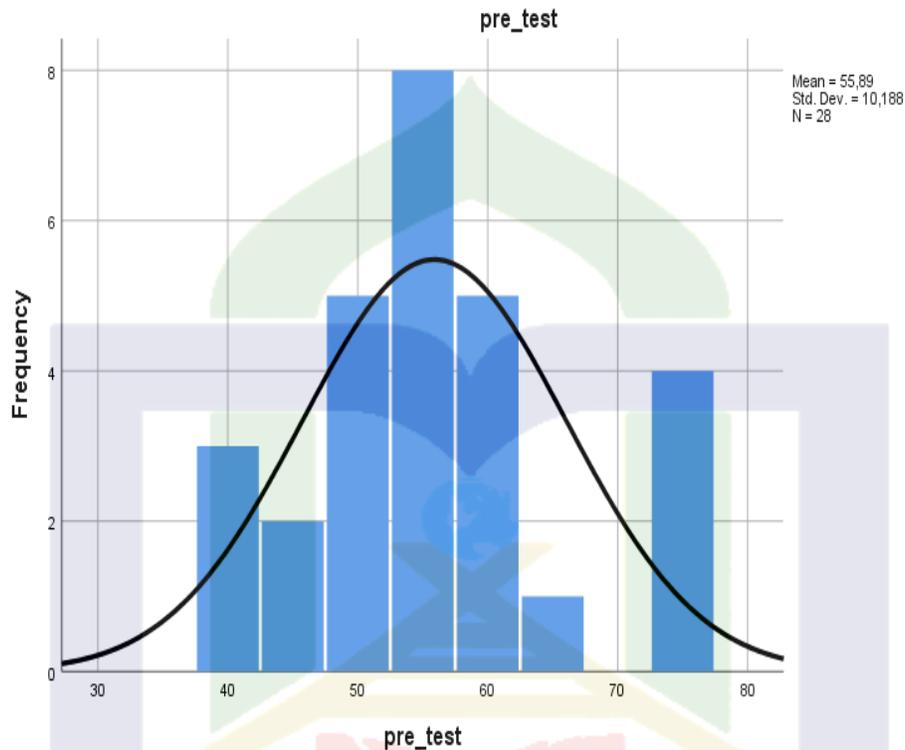
Setelah mengetahui nilai *Pre-test* peserta didik, maka yang di lakukan selanjutnya oleh peneliti yakni mengkategorikan nilai tersebut agar dapat diketahui jumlah frekuensi peserta didik yang memiliki nilai sangat tinggi, tinggi, sedang dan sangat kurang. Berikut tabel peningkatan penguasaan *Mufradat* peserta didik kelas VIII.1 MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang :

Tabel 4.3 Hasil Frekuensi dan Presentase Hasil *pre-test*

No.	Nilai	Kategori Kemampuan	Frekuensi	Persentase
1	90-100	Baik Sekali	0	0
2	80-89	Baik	0	0
3	70-79	Cukup	4	14,28%
4	0-69	Kurang	24	85,71%
Jumlah			28	100%

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

Gambar 4.1 Histogram Pre-Test



Tabel dan Histogram diatas menunjukkan bahwa kemampuan penguasaan *Mufradat* peserta didik kelas VIII.1 MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang dengan kategori kurang sebanyak 24 peserta didik atau 85,71% dan kategori cukup sebanyak 4 peserta didik atau 14,28%.

Setelah data hasil *pre-test* diketahui maka langkah selanjutnya adalah menganalisis nilai *pre-test* melalui SPSS 26 untuk memperoleh nilai rata-rata dan standar deviasi, berikut hasil analisis nilai *pre-test*:

Tabel 4.4 Analisis Nilai *Pre-test* Peserta Didik

Statistics		
		pre_test
N	Valid	28
	Missing	0
Mean		55,89
Median		55,00
Mode		55
Std. Deviation		10,188
Variance		103,803
Range		35
Minimum		40
Maximum		75
Sum		1565

Adapun untuk mengetahui berpengaruh atau tidak penerapan *picture game* dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* peserta didik kelas VIII.1, Peneliti memberikan *treatmen* atau perlakuan sebanyak 3 kali pertemuan. Setelah memberi *treatmen* pada setiap pertemuan menggunakan media gambar, selanjutnya peneliti melakukan *post-test* atau tes akhir untuk mengetahui apakah penerapan *picture game* berpengaruh dalam peningkatan penguasaan *mufradat* peserta didik kelas VIII.1 MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang dalam memahami dan mengetahui materi pelajaran yang telah di berikan, Sehingga diperoleh hasil *post-test* atau tes akhir peserta didik.

2. Kemampuan Penguasaan *Mufradat* Bahasa Arab Peserta Didik Setelah Menerapkan *Picture Game*

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di lokasi penelitian yakni MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang Kabupaten Pinrang, penerapan *Picture Game* belum pernah diterapkan sebelumnya dalam pembelajaran bahasa Arab. Setelah memberikan *pre-test* kepada peserta didik di pertemuan sebelumnya, maka pada

pertemuan berikutnya peneliti memulai pembelajaran dan memberikan *treatment* atau perlakuan sebanyak tiga kali pertemuan dengan penerapan *picture game*.

Setelah peneliti memberikan *treatment* atau perlakuan kepada peserta didik, maka peneliti memberikan *post-test* untuk mengetahui kemampuan penguasaan *mufradat* peserta didik kelas VIII.1 MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang setelah penerapan *picture game* dalam pembelajaran bahasa Arab. Adapun hasil *post-test* yang diperoleh peserta didik setelah dilakukan *treatment* adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5 Hasil *Post-test* Peserta didik

No	Nama Peserta Didik	Nilai Post-test(x_1)
1	Abdul Rahman Bin Muhd.Salleh	85
2	Ahmad Zakir Zulkarnain	80
3	Al-Ghazali Tri Guna Sakti	80
4	Al-Qadri	90
5	Alya Alvitha	80
6	Arlan Syamsuddin	80
7	Aura Akil	75
8	Dinda Fatmawati Hamid	90
9	Edy Eka	85
10	Farel	80
11	Harmayani,D	80
12	Herdiansya Kamaruddin	75
13	M.Goldi	85
14	Muh.Armin Burhamin	75
15	Muh.Rezah	80

16	Muh.Febrhiyan	90
17	Muhammad Fauzul	90
18	Nasywah Aqilah	80
19	Nur Alamsyah	85
20	Nur Nayla	95
21	Nur Safira Facharuddin	85
22	Pais	80
23	Ria Ramadhani	100
24	Rosfazilah	80
25	Sakina Facharuddin	85
26	Salsabila Ramadhani	80
27	Umar Yahya	85
28	Virna Latif	95
Jumlah		2350

Setelah mengetahui hasil nilai *post-test* peserta didik, peneliti kemudian menganalisis nilai tersebut dengan menggunakan SPSS 26. Hasil analisis yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Frekuensi dan Persentase Nilai *Post-test* Peserta Didik

post_test				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
75	3	10,7	10,7	10,7
80	11	39,3	39,3	50,0
85	7	25,0	25,0	75,0
90	4	14,3	14,3	89,3
95	2	7,1	7,1	96,4
100	1	3,6	3,6	100,0

Valid	Total	28	100,0	100,0	
-------	-------	----	-------	-------	--

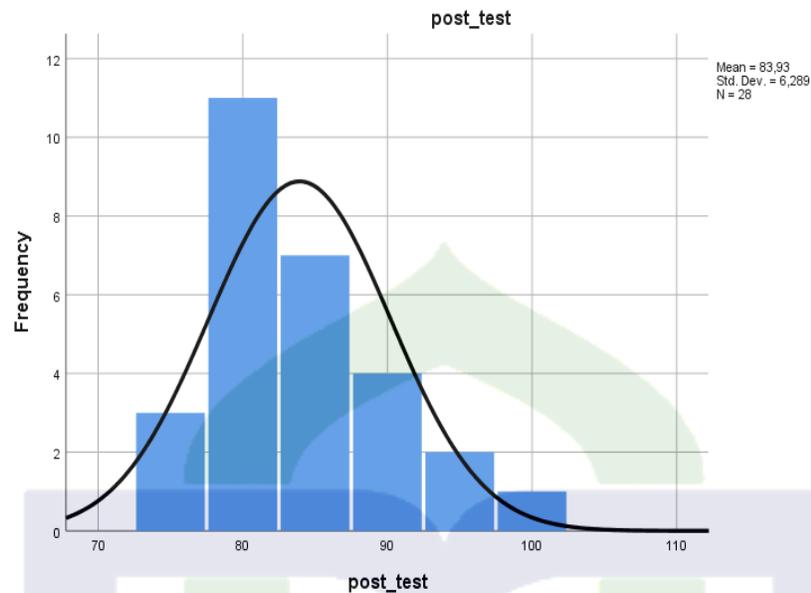
Berdasarkan hasil nilai *Post-test* yang didapatkan oleh peserta didik setelah dilakukan *testmen* maka peneliti mengklasifikasikan skor penilain hasil *post-test* untuk mengetahui jumlah peserta didik yang berada di kategori baik sekali, baik, cukup dan kurang. Adapun hasil tersebut dapat dilihat pada table berikut :

Table 4.7 Hasil frekuensi dan presentase hasil *post-test*

No.	Nilai	Kategori Kemampuan	Frekuensi	Persentase
1	90-100	Baik Sekali	7	25%
2	80-89	Baik	18	64,28%
3	70-79	Cukup	3	10,71%
4	0-69	Kurang	0	0
Jumlah			28	100%

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

Gambar 4.2 Histogram Post-Test



Setelah data hasil *post-test* diketahui maka langkah selanjutnya adalah menganalisis nilai *post-test* melalui SPSS 26 untuk memperoleh nilai rata-rata dan standar deviasi, berikut hasil analisis nilai *pre-test*:

Tabel 4.8 Analisis Nilai *Post-test* Peserta Didik

Statistics		
		post_test
N	Valid	28
	Missing	0
Mean		83,93
Median		82,50
Mode		80
Std. Deviation		6,289
Variance		39,550
Range		25
Minimum		75
Maximum		100
Sum		2350

Dari hasil *post-test* di atas dapat dilihat bahwa setelah penerapan *picture game* dalam peningkatan penguasaan *mufradat* peserta didik kelas VIII.1 MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil *pre-test* yang dilakukan sebelum penerapan *picture game*. Hal tersebut bisa dilihat dari hasil *post-test* peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan yaitu 7 dari 28 peserta yang mendapatkan nilai kriteria baik sekali, 18 dari 28 peserta mengalami nilai kriteria baik dan 3 dari 28 peserta mengalami nilai kriteria cukup.

B. Pengujian Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Sebelum analisis data dilakukan terkait efektif atau tidaknya penerapan *Picture Game* dalam meningkatkan penguasaan *Mufradat* peserta didik kelas VIII MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang Kabupaten Pinrang, maka terlebih dahulu peneliti melakukan uji normalitas. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu sebaran data. Untuk memperoleh hasil uji normalitas, peneliti menggunakan *Shapiro-Wilk* SPSS 26. Menurut Singgih Santoso "data dikatakan berdistribusi normal dalam uji *Shapiro-Wilk* jika nilai $Sign > 0,005$ "⁴⁵. Berikut hasil uji normalitas yang telah dilakukan melalui SPSS 26 :

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

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
	Unstandardized Residual

⁴⁵Sahid Raharjo, Cara Uji Normalitas Shapiro-Wilk dengan SPSS Lengkap, 2021. <https://www.spssindonesia.com/2015/05/cara-uji-normalitas-shapiro-wilk-dengan.html?m=1> diakses pada 13 februari 2022 pukul 15.26

N		28
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	4,69247052
Most Extreme Differences	Absolute	,085
	Positive	,085
	Negative	-,085
Test Statistic		,085
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Sumber Data: Output SPSS 26 For Windows

Kriteria pengujian yang diambil berdasarkan nilai probabilitas dengan menggunakan aplikasi SPSS 26. Jika probabilitas (sig) > 0,05. Maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika probabilitas (sig) < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal. Adapun hasil dari uji Normalitas *Pre-test* dan *Post-test* yaitu 0,200 > 0,05 dari hasil Uji Normalitas tersebut menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan *Levene Test* melalui SPSS 26. Berikut hasil uji homogenitas *Pre-test* dan *Post-test* peserta didik:

Tabel 4.10 Uji Homogenitas *Pre-Test* dan *Post-Test*

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	3,210	1	54	,079
	Based on Median	2,329	1	54	,133
	Based on Median and with adjusted df	2,329	1	42,714	,134
	Based on trimmed mean	3,035	1	54	,087

Sumber Data: Output SPSS 26 For Windows

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas di atas pada baris *based on mean* diketahui nilai sig = 0.79, dimana nilai sig. Baik *pre-test* maupun *post-test* lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut homogen.

C. Pengujian Hipotesis

Untuk langkah selanjutnya yaitu pengujian hipotesis melalui SPSS 26. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak. Adapun Kreteria diterimah atau tidaknya suatu hipotesis yaitu : (1) jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka hipotesis diterima dan (2) jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka hipotesis ditolak. Berikut ini hasil dari Uji hipotesis I, II, dan III.

1. Uji Hipotesis I

Tabel 4.11 One Sampel Statistik 1

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
pre_test	28	55,89	10,188	1,925

Tabel 4.12 One Sampel Test

One-Sample Test						
	Test Value = 0					
	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Kemampuan penguasaan <i>mufradat</i> bahasa Arab sebelum penerapan <i>Picture Game</i>	29,029	27	,000	55,893	51,94	59,84

Sumber Data: Output SPSS 26 For Windows

Berdasarkan tabel diatas pada kolom sig.(2-tailed) menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa Hipotesis I diterima.

2. Uji Hipotesis II

Tabel 4.13 One Sampel Statistik 2

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
post_test	28	83,93	6,289	1,188

Sumber Data: Output SPSS 26 For Windows

Tabel 4.14 One Sampel Tes

One-Sample Test						
	Test Value = 0					
	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Kemampuan penguasaan <i>mufradat</i> bahasa Arab setelah penerapan <i>Picture Game</i>	70,618	27	,000	83,929	81,49	86,37

Berdasarkan tabel diatas pada kolom sig. (2-tailed) menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0.005 ($0,000 < 0,05$) sehingga disimpulkan bahwa hipotesis II diterima.

3. Uji Hipotesis III

Tabel 4.15 Paired Sampel Statistik

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre_test	55,89	28	10,188	1,925
	post_test	83,93	28	6,289	1,188

Sumber Data: Output SPSS 26 For Windows

Tabel 4.16 Paired Sampel kolerasi

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pre_test & post_test	28	,666	,000

Sumber Data: Output SPSS 26 For Windows

Tabel 4.17 Paired Sampel Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pre_test post_test	-28,036	7,618	1,440	-30,990	-25,082	-19,473	27	,000

Sumber Data: Output SPSS 26 For Windows

Dari hasil pengujian hipotesis I, II dan III dapat diuraikan bahwa nilai signifikansinya =0,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka berdasarkan kriteria yang telah disebutkan sebelumnya bahwa jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis diterima. Adapun kesimpulan dari hipotesis I, II dan III sebagai berikut:

- 1) Kemampuan penguasaan *Mufradat* bahasa Arab peserta didik sebelum penerapan *Picture Game* yaitu Rendah.
- 2) Kemampuan penguasaan *Mufradat* bahasa Arab peserta didik setelah penerapan *Picture Game* yaitu Tinggi.
- 3) Penerapan *picture Game* efektif dalam meningkatkan kemampuan penguasaan *Mufradat*.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti melakukan *pre-test* pada peserta didik kelas VIII.1 MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang, selanjutnya peneliti memberi perlakuan atau *treatment* dalam proses pembelajaran yang menggunakan *picture game*. Setelah peserta didik diberikan *pre-test* dan telah diketahui kemampuan *mufradat* bahasa Arabnya, maka tahap selanjutnya adalah melakukan *treatment*.

Berdasarkan waktu pelaksanaan penelitian di atas, maka dapat dilihat bahwa langkah pertama yang dilakukan adalah pemberian *pre-test*, kemudian memberi perlakuan atau *Treatment* yang dilakukan sebanyak 3 kali, adapun waktu dalam setiap pemberian perlakuan atau *Treatment* yaitu 2 x 40 menit. Setelah pemberian perlakuan atau *Treatment* maka selanjutnya memberi *post-test*.

1. Kemampuan Penguasaan *Mufradat* Bahasa Arab Peserta Didik Sebelum Penerapan *Picture Game*

Setelah pelaksanaan penelitian, maka peneliti dapat menjawab rumusan masalah yaitu kemampuan *mufradat* peserta didik sebelum penerapan *picture game* sangat kurang, hal tersebut dapat dilihat dari hasil pemberian *pre-test* sebagai berikut: kategori kurang sebanyak 24 peserta didik atau 85,71% dan kategori cukup sebanyak 4 peserta didik atau 14,28%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa dari 28 jumlah peserta didik hanya ada 4 peserta didik yang mendapatkan nilai tinggi, sedangkan 24 orang lainnya mendapatkan nilai yang rendah. Adapun jurnal yang menjelaskan bahwa penerapan *picture game* dapat meningkatkan penguasaan *mufradat* peserta didik sebagai berikut :

Dalam Jurnal yang berjudul: Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (*Mufradat*) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata bergambar. Tujuan penelitian ini

untuk mendeskripsikan proses dan hasil pembelajaran menggunakan media kartu kata bergambar dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab (*Mufradat*) peserta didik kelas I MI Nurul Hakim Kediri Lombok Barat tahun 2015. Subjek penelitian berjumlah 19 peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data Kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data melalui catatan lapangan, lembar observasi, catatan wawancara, dan catatan dokumentasi. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui persentase peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab (*Mufradat*) setelah tindakan dengan menggunakan media kartu kata bergambar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata penguasaan kosakata bahasa Arab (*Mufradat*) peserta didik belum mencapai indikator secara maksimal sesuai dengan target yang diharapkan. Peserta didik masih perlu bimbingan serta intervensi untuk mencapai indikator penguasaan kosakata, Meskipun adanya peningkatan penguasaan kosakata sebesar 17,48%, namun kenaikan tersebut belum bisa dikatakan signifikan. Untuk itu, peneliti dan kolaborasi sepakat untuk memantau kembali kenaikan persentase pada siklus berikutnya, karena belum sesuai dengan target yang diharapkan.⁴⁶

Dari jurnal di atas dapat di pahami bahwa kemampuan awal dalam penguasaan *mufradat* peserta didik sebelum diterapkan media pembelajaran berada pada kategori rendah. Hal ini sesuai dan mendukung penelitian yang di lakukan peneliti pada rumusan masalah I yakni kemampuan penguasaan *mufradat* peserta didik sebelum penerapan *picture game* sangat kurang.

⁴⁶Zahratun Fajriah, 'Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (*Mufradat*) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata bergambar', jurnal Pendidikan Usia Dini, PAUD PPS Universitas Negeri Jakarta, Volume 9 Edisi 1, April 2015.

2. Kemampuan Penguasaan *Mufradat* Bahasa Arab Peserta Didik Setelah Penerapan *Picture Game*

Adapun hasil *post-test* peserta didik menunjukkan bahwa terdapat peningkatan penguasaan *mufradat* yang signifikan yaitu 7 dari 28 peserta yang mendapatkan nilai kriteria baik sekali, 18 dari 28 peserta mengalami nilai kriteria baik dan 3 dari 28 peserta mengalami nilai kriteria cukup. Dari hasil analisis yang dilakukan peneliti dapat dilihat bahwa kemampuan awal peserta didik dalam pembelajaran yang di peroleh dari *pre-test* berada pada kategori sangat rendah dan *post-test* berada pada kategori sangat tinggi. Setelah di adakan pembelajaran selama 3 kali pertemuan dengan menerapkan *picture game*, dari hal tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan penguasaan *mufradat* peserta didik mengalami peningkatan.

Dalam Jurnal yang berjudul: Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (*Mufradat*) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata bergambar. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses dan hasil pembelajaran menggunakan media kartu kata bergambar dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab (*Mufradat*) peserta didik kelas I MI Nurul Hakim Kediri Lombok Barat tahun 2015. Subjek penelitian berjumlah 19 peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data Kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data melalui catatan lapangan, lembar observasi, catatan wawancara, dan catatan dokumentasi. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui persentase peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab (*Mufradat*) setelah tindakan dengan menggunakan media kartu kata bergambar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi kenaikan persentase secara keseluruhan sebesar 46,79% pada akhir siklus II. Hasil tersebut diperoleh melalui

perbandingan antara persentase penguasaan kosakata peserta didik pada pra siklus sebesar 34,72% dengan persentase penguasaan kosata kata pada siklus II sebesar 81,56%. Oleh karena itu, peneliti dan kalobolator merasa hasil persentase yang didapat telah signifikan, hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa melalui kegiatan bermain kartu bergambar dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab (Mufradat) peserta didik di MI Nurul Hakim Kediri diterima.⁴⁷

Adapun dalam jurnal yang berjudul: Peningkatan Penguasaan Kosakata (*Mufradat*) untuk Memahami wacana Bahasa Arab Melalui Media Kartu Bergambar (*Bithoqotu Ash-Shuroh*) pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Gowa. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari satu siklus dan bertujuan untuk mendapatkan data tentang peningkatan penguasaan kosakata (*mufradat*) untuk memahami wacana bahasa Arab melalui media kartu bergambar siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 2 Gowa. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPA 3 dengan jumlah 35 peserta didik dan pendidik bahasa Arab. Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua jenis yaitu yang bersifat kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yaitu data yang mendistribusikan proses hasil belajar yang diperoleh melalui observasi. Sedangkan data yang bersifat Kuantitatif diperoleh dari hasil tes siklus pertama, untuk menganalisis data digunakan teknik teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai tes peserta didik diatas KKM pada prasiklus adalah 22,85. Pada prasiklus satu orang peserta didik yang memperoleh nilai tertinggi dari 35 peserta didik yang mengikuti tes dengan niai 85, sedangkan nilai terendah adalah 55. Pada siklus I peserta didik yang memperoleh

⁴⁷Zahratun Fajriah, 'Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (*Mufradat*) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata bergambar', jurnal Pendidikan Usia Dini, PAUD PPS Universitas Negeri Jakarta, Volume 9 Edisi 1, April 2015.

nilai tertinggi dari 35 peserta didik yang mengikuti nilai 98, sedangkan nilai terendah adalah 65. Jadi, peningkatan penguasaan kosakata peserta didik adalah 62,86%. Peningkatan yang sangat baik tersebut disebabkan kelemahan atau kekurangan pada prasiklus berhasil diperbaiki pada siklus I. Pada peningkatan aktivitas peserta didik tentu saja dipengaruhi oleh faktor kemampuan pendidik dalam menjelaskan dan membimbing proses belajar mengajar kosakata untuk memahami wacana bahasa Arab melalui media kartu bergambar (*bithoqotu ash-shuroh*).⁴⁸

Dari kedua jurnal di atas dapat dipahami bahwa kemampuan dalam penguasaan *mufradat* peserta didik setelah diterapkan media pembelajaran berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini sesuai dan mendukung penelitian yang dilakukan peneliti pada rumusan masalah II yakni kemampuan penguasaan *mufradat* peserta didik setelah penerapan *picture game* mengalami peningkatan dan berkategori sangat tinggi.

3. *Picture Game* Efektif Dalam Meningkatkan Kemampuan Penguasaan *Mufradat*

Penerapan *picture game* dapat meningkatkan kemampuan penguasaan *mufradat* peserta didik, hal tersebut dapat dilihat dari antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Dengan penerapan *picture game* pula, kemampuan peserta didik yang awalnya hanya mampu menghafalkan *mufradat* 1-5, kini bertambah menjadi 5-10 *mufradat*, dengan penerapan *picture game* yang menggunakan media gambar dalam proses penghafalan *mufradat* sangat membantu peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan *picture game* dapat

⁴⁸Nurul Inayah,dkk. “Peningkatan Penguasaan Kosakata(Mufradat) untuk memahami wacana Bahasa Arab melalui Media Kartu Bergambar(*Bithoqotu Ash-Shuroh*) pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Gowa”, Tahun 2019, hal 13.

meningkatkan kemampuan penguasaan mufradat peserta didik kelas VIII MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang.

Penerapan *picture game* dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab kelas VIII.1 MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji hipotesis dengan nilai signifikansi = 0,000 yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga hipotesis diterima. Selain itu, nilai rata-rata yang diperoleh pada *pre-test* = 55,89 dan nilai rata-rata yang diperoleh pada *post-test* = 83,93.

Untuk tahap selanjutnya peneliti melakukan uji *paired sampel t-test* untuk menguji hipotesis dan diperoleh nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,000 ($0,000 < 0,05$), maka berdasarkan kriteria yang telah disebutkan sebelumnya bahwa jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis diterima dan dapat dinyatakan bahwa penerapan *Picture Game* efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* peserta didik.

Jurnal yang berjudul: Efektivitas Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hafalan *Mufradat* peserta didik Kelas 4 MI Darut Taqwa Sengonagung Purwosari Pasuruan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan rumus perhitungan persentase. Instrumen yang digunakan dalam data koleksinya adalah gambaran tentang keprofesian dan hasil tes dari peneliti. Adapun hasil penelitian yakni terdapat perbedaan nilai yang signifikan terhadap kemampuan menghafal kosakata antara pengajaran kosakata bahasa Arab dengan menggunakan media gambar dan tanpa menggunakan media gambar bagi peserta didik kelas kelas 4MI Taqwa Sengonagung Purwosari Pasuruan. Dari hasil penelitian ini maka membuktikan bahwa media gambar efektif untuk meningkatkan kemampuan

menghafal kosakata bahasa Arab peserta didik kelas 3 MI Darut Taqwa Sengonagung Purwosari Pasuruan.⁴⁹

Dari jurnal di atas dapat dilihat bahwa nilai yang diperoleh sebelum penerapan berada pada kategori rendah, sedangkan nilai yang diperoleh setelah penerapan sangat tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media gambar efektif digunakan dalam meningkatkan penguasaan *mufrodat*. Jurnal tersebut mendukung rumusan masalah III peneliti yakni *Picture Game* Efektif dalam meningkatkan penguasaan *Mufrodat*.



⁴⁹Badrus Sholeh, Hasan Syaiful Rizal, "Efektifitas Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hafalan Mufrodat Siswa kelas 4 MI Darut Taqwa Sengonagung Purwosari Pasuruan", jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Volume 8 Nomor 1, Juni 2017, hal 56.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan sebelumnya dan berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan tentang penerapan *picture game* dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* peserta didik kelas VIII MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Kemampuan penguasaan *mufradat* bahasa Arab peserta didik sebelum penerapan *picture game* berada pada kategori rendah. Hal ini dapat dilihat berdasarkan pada hasil *pre-test* yang menunjukkan bahwa kemampuan penguasaan *mufradat* peserta didik sebelum penerapan *picture game* terbilang rendah, karena nilai rata-rata yang diperoleh pada *pre-test* = 55,89. Ini artinya pembelajaran bahasa Arab khususnya pada kemampuan penguasaan *mufradat* masih perlu adanya berbagai penggunaan strategi dalam pembelajaran.
2. Kemampuan penguasaan *mufradat* bahasa Arab peserta didik setelah penerapan *picture game* berada pada kategori tinggi. Hal ini dapat dilihat berdasarkan pada hasil *post-test* yang menunjukkan bahwa kemampuan penguasaan *mufradat* peserta didik setelah penerapan *picture game* terbilang tinggi, karena nilai rata-rata yang diperoleh pada *post-test* = 83,93. Ini menunjukkan bahwa penerapan *Picture Game* dalam pembelajaran bahasa Arab dapat menjadi salah satu alternatif penggunaan strategi dalam pembelajaran bahasa Arab.
3. Penerapan *picture game* efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufradat*. Hal ini dapat dilihat berdasarkan pada hasil analisis SPSS 26 dengan uji *paired sampel t-test* diperoleh nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga hal

ini telah memenuhi kriteria uji hipotesis dan menunjukkan bahwa hipotesis diterima. Ini berarti *Picture Game* efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya dalam meningkatkan penguasaan *mufradat*.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini dan berdasarkan sumber jurnal, dapat diketahui bahwa penerapan *picture game* efektif digunakan dalam meningkatkan penguasaan *mufradat*, oleh karena itu penulis menyarankan sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran bahasa Arab khususnya dalam meningkatkan penguasaan *mufradat*, diharapkan menggunakan berbagai strategi dan media dalam pembelajaran, karena dengan penggunaan strategi dan media dapat memberikan motivasi belajar bagi peserta didik, mengurangi kejenuhan dan kebosanan sehingga pembelajaran bahasa Arab lebih menarik.
2. Penerapan *Picture Game* dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan penguasaan *mufradat*, maka diharapkan menjadikan salah satu alternatif penggunaan strategi dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya dalam meningkatkan penguasaan *Mufradat*.
3. Penggunaan *Picture game* dapat efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufradat* peserta didik, oleh karena itu diharapkan penggunaan *picture game* dapat dilakukan secara berkesinambungan dalam pembelajaran bahasa Arab, sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim.

Achmadi, C. N. 2007. *Metodologi Penelitian* . Cet, VIII; Jakarta: Sinar Grafika Offset.

Alkhuli, M. A. 2010. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Cet 1.

Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindoPersada.

Asifuddin, A. D. 2021. Juni 22. *Worskshop Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab Online* . Retrieved from [http://www, umy, id/berita](http://www.umy.id/berita)

B, N. 1995. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa Dan Sastra*. Yogyakarta: PPF.

Badrus Sholeh, Hasan Syaiful Rizal, "Efektifitas Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hafalan Mufrodlat Siswa kelas 4 MI Darut Taqwa Sengonagung Purwosari Pasuruan", jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Volume 8 Nomor 1, Juni 2017, hal 56.

Dr, H. S. 2020. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Cet III, Malang: UIN Maliki Press.

Effendi, A. F. 2005. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.

Gay. 1981. *Educational Research Cometencies for Analysis & Application Second Edition*. Charles E Marri: Publishing Company.

Gulo, W. 2002. *Strategi Belajar Mengajar* . Jakarta: Grasindo.

H. Bisri Mustofa, M. A. 2012. *Metode & strategi pembelajaran bahasa Arab*. Cet 2: UIN-MALIKI Press.

Hasan, M. I. 2013. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik* . Cet, I; Jakarta: PTBumi Aksara.

HW, T. W. 2011. *Filsafat Pendidikan*. Cet, I ; Jogjakarta: Ar-ruzz Media.

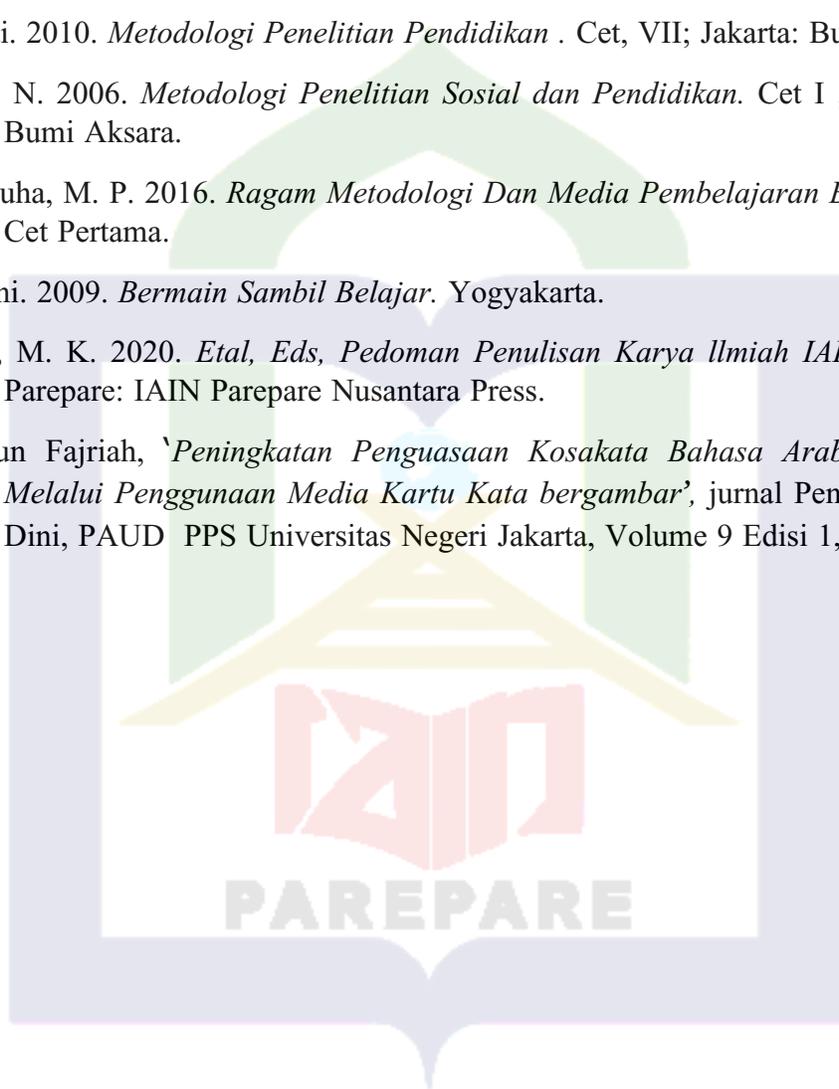
Kridalaksana, H. 1983. *Kamus Lingusitik*. Jakarta: GraMedia Pustaka Utama.

Jakni, *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*, (Bandung: ALFABBETA, cv, 2016).

Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi & karya ilmiah*, h.174

- Mardalis. 2008. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan dengan Proosal*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mardalis, M. P. 2008. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan dengan Proosal* . Jakarta: Bumi Aksara.
- Margono. 2004. *Metode Penelitian Pendidikan* . Cet IV; Jakarta: Rineka Cita.
- Muhlis Faudi, *Otomatis Harakat Bahasa Arab Menggunakan Program java* (Malang : UIN-Maliki Press, 2010), h.25.
- Mustofa, S. 2020. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Cetakan III.
- Nazir, M. 1998. *Metode Penelitian* . Jakarta: Ghali Indonesia.
- Noor, J. 2014. *Metodologi Penelitian* . Cet, 4; Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Nurhadi, S. A. 1998. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurul Inayah, dkk. “Peningkatan Penguasaan Kosakata (Mufradat) untuk memahami wacana Bahasa Arab melalui Media Kartu Bergambar (Bithoqotu Ash-Shuroh) pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Gowa”, Tahun 2019, hal 13.
- Purwo, K. B. 1997. *Pokok-pokok Pengajaran Bahasa dan Kurikulum 1994, Bahasa Indonesia*. Jakarta: Dedikbud.
- Radliyah Zaenuddin. 2005. *Metodologi dan Strategi Alternatif* . Cet pertama.
- Rahmawati, F. M. 2010. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Cet pertama.
- Rahmawati, F. M. n. d. . *Metode-Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Bahasa Arab*.
- Ramli, K. 2013. *Cara Cepat Penguasai Bahasa Arab Sistem 24 Kali Pertemuan*. Cet I; Parepare: Lembah Haran Press.
- Rosyidi, A. W. 2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Cet, 1; Malang: UIN Malang Press.
- S, M. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Cet VI; Jakarta: Rineka Cita.
- Saepudin. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* . Cet I; Parepare: Lembah Harapan Press.
- Sudaryono, et al., eds., *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013).

- Sudrajat, A. 2014, Agustus 21. *Pengertian, Strategi, Metode Dan Teknik, Taktik Dan Model Pembelajaran*. Retrieved from Blog Akhmad Sudrajat: [http://Mushlihin, com/2013/10/education, php](http://Mushlihin,com/2013/10/education,php)
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan* . Cet, VII; Jakarta: Bumi Aksara.
- Suriah, N. 2006. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Cet I ; Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ulin Nuha, M. P. 2016. *Ragam Metodologi Dan Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Cet Pertama.
- Wardani. 2009. *Bermain Sambil Belajar*. Yogyakarta.
- Zubair, M. K. 2020. *Etal, Eds, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Parepare*. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press.
- Zahratun Fajriah, 'Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata bergambar', jurnal Pendidikan Usia Dini, PAUD PPS Universitas Negeri Jakarta, Volume 9 Edisi 1, April 2015





LAMPIRAN I Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Mata Pelajaran	: Bahasa Arab	Sub Materi	: <i>Mufradat</i>
Kelas/Semester	: VIII/GENAP	Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit/Pertemuan

A. Kompetensi Dasar

<p>3.9 Memahami fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, dan makna) dari teks naratif sederhana yang berkaitan dengan tema: امر لهنة yang melibatkan tindak tutur memberi dan meminta informasi terkait profesi dengan memperhatikan susunan gramatikal امر صدر ال صريح</p>	<p>4.9 Mendemonstrasikan tindak tutur memberi dan meminta informasi terkait profesi dengan memperhatikan susunan gramatikal امر صدر ال صريح baik secara lisan maupun tulisan</p>
<p>3.10 Menganalisis gagasan dari teks naratif sederhana yang berkaitan dengan tema: امر لهنة dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari susunan gramatikal امر صدر ال صريح</p>	<p>4.10 Menyajikan hasil analisis gagasan dari teks naratif sederhana yang berkaitan dengan tema: امر لهنة dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari susunan gramatika امر صدر ال صريح</p>

A. Indikator Hasil Pembelajaran

Peserta didik mampu melafalkan dan menghafalkan *Mufradat* (المفردات) tentang kata kerja/profesi (املهنة)

B. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu melafalkan dan menghafalkan *Mufradat* (المفردات) tentang kata kerja/profesi (املهنة) dengan baik.

C. Materi Pembelajaran

- Buku Bahasa Arab *Revisi* Kelas VIII KMA 183 Tahun 2019 halaman 82-88
- *Mufradat*

D. Metode Pembelajaran

Metode yang akan diterapkan adalah metode *drill*

E. Media Dan Sumber Pembelajaran

1. Media : Papan tulis dan Media gambar.
2. Sumber Pembelajaran : Buku Ajar Bahasa Arab

F. Kegiatan Pembelajaran**Pertemuan Pertama**

Tahap Pembelajaran	Rincian Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan mengajak peserta didik untuk berdo'a bersama-sama.	15 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru menunjuk salah satu peserta didik untuk memimpin membaca beberapa ayat Al-Qur'an untuk menambah keimanan. 3. Guru memeriksa kehadiran peserta didik melalui forum absensi. 4. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari. 	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi <i>mufradat</i> dengan cara menuliskan di papan tulis. 2. Guru membacakan <i>mufradat</i> kemudian di ikuti oleh peserta didik. 3. Guru mengeluarkan media gambar kemudian menunjuk satu persatu peserta didik untuk menyebutkan <i>mufradatnya</i>. 	50 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan peserta didik melakukan refleksi hasil 	15 menit

	<p>proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. 3. Guru menyampaikan materi mufradat yang akan dipelajari selanjutnya. 4. Guru menutup pembelajaran dengan membaca do'a bersama-sama. 	
--	--	--

Pertemuan Ke-dua

Tahap Pembelajaran	Rincian Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan mengajak peserta didik untuk berdo'a bersama-sama. 2. Guru menunjuk salah satu peserta didik untuk memimpin membaca 	15 menit

	<p>beberapa ayat Al-Qur'an untuk menambah keimanan.</p> <p>3. Guru memeriksa kehadiran peserta didik melalui forum absensi.</p> <p>4. Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk mrngulang <i>mufradat</i> pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>5. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.</p>	
Inti	<p>1. Guru memberi <i>mufradat</i> dengan cara menuliskan di papan tulis.</p> <p>2. Guru membacakan <i>mufradat</i> kemudian di ikuti oleh peserta didik.</p> <p>3. Guru mengeluarkan media gambar kemudian menunjuk satu persatu peserta didik untuk menyebutkan <i>mufradatnya</i>.</p>	50 menit
Penutup		15 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan peserta didik melakukan refleksi hasil proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. 2. Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. 3. Guru menyampaikan materi mufradat yang akan dipelajari selanjutnya. 4. Guru menutup pembelajaran dengan membaca do'a bersama-sama. 	
--	---	--

Pertemuan Ke-tiga

Tahap Pembelajaran	Rincian Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan mengajak peserta didik untuk berdo'a bersama-sama. 	15 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru menunjuk salah satu peserta didik untuk memimpin membaca beberapa ayat Al-Qur'an untuk menambah keimanan. 3. Guru memeriksa kehadiran peserta didik melalui forum absensi. 4. Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk mrngulang <i>mufradat</i> pada pertemuan sebelumnya. 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari. 	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi <i>mufradat</i> dengan cara menuliskan di papan tulis. 2. Guru membacakan <i>mufradat</i> kemudian di ikuti oleh peserta didik. 3. Guru mengeluarkan media gambar kemudian menunjuk satu persatu 	50 menit

	peserta didik untuk menyebutkan <i>mufradatnya</i> .	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan peserta didik melakukan refleksi hasil proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. 2. Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. 3. Guru menyampaikan materi mufradat yang akan dipelajari selanjutnya. 4. Guru menutup pembelajaran dengan membaca do'a bersama- 	15 menit

G. Penilai
 Pemberian

Mayanti, S.Pd.I

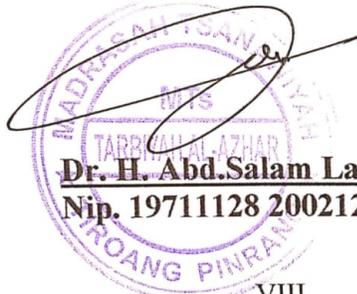
Pene

Mustika
 Nim. 17.

Kepala Madrasah

1g, 03 Januari 2022

Mengetahui,


Dr. H. Abd.Salam Latarebbe, Lc.,
 Nip. 19711128 200212 1 001
 VIII



Guru Mata Pelajaran,

Rosdamayanti, S.Pd.I

Peneliti,

Mustika Wellang
Nim. 17.1200.018

Kelapa Madrasah

Dr. H. Abd.Salam Latarebbi, Lc., MA
Nip. 19711128 200212 1 001

LAMPIRAN II Instrumen Penelitian

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIKINDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAMNEGERIPAREPARE
FAKULTASTARBIYAH
Jl.AmalBakti No.8 Soreang 91131Telp.(0421)21307**

**VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
PENULISAN SKRIPSI**

NAMA MAHASISWA : MUSTIKA WELLANG

NIM : 17.1200.018

FAKULTAS : TARBIYAH

PRODI : PENDIDIKAN BAHASA ARAB

**JUDUL : PENERAPAN *PICTURE GAME* DALAM
MENINGKATKAN PENGUASAAN
MUFRADAT PESERTA DIDIK KELAS VIII
MTs TARBIYAH AL-AZHAR TIROANG
KABUPATEN PINRANG**

SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST

1. IDENTITAS RESPONDEN

- a. Nama:
- b. Nis :
- c.

2. PETUNJUK PENGISIAN

Peserta didik diharapkan Perhatikan dengan baik gambar pada soal nomor 1-4 kemudian cocokkan gambar dengan mufradat dengan cara menarik garis dari gambar ke *mufradat* sesuai dengan contoh, adapun soal nomor 5-18 cari dan cocokkan *mufradat* dengan gambar sesuai dengan contoh.

Cocokkan gambar dengan mufradat

CONTOH



طَالِبٌ

1



طَبِيْبٌ

2



جُنْدِيٌّ

X



3

فَلَّاحَةٌ



4

مُدْرِسَةٌ

Mencari dan cocokkan mufradat dengan gambar



contoh

شَرِيحَةٌ

5 طَبَّيْنٌ

6 بَرَسَاتٍ ش

7 سَحَابٌ

8 سَيَّارَةٌ إِسْعَافٌ

9 شَجَرَةٌ

10 فَالْأَحَادِثُ

11 بَنَاتٌ طُلُوفٌ

12 قَمْرِيٌّ صٌ

13 عَشْبٌ





- | | |
|----|-----------|
| 14 | بَاب |
| 15 | جَدَار |
| 16 | شُبَّانِك |
| 17 | كُرْسِي |
| 18 | طَالِب |
| 19 | مُدْرِس |
| 20 | رَلَاط |

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian skripsi mahasiswa sesuai dengan judul di atas, maka instrumen tersebut dipandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.

Parepare, 23 September 2021

Pembimbing Utama

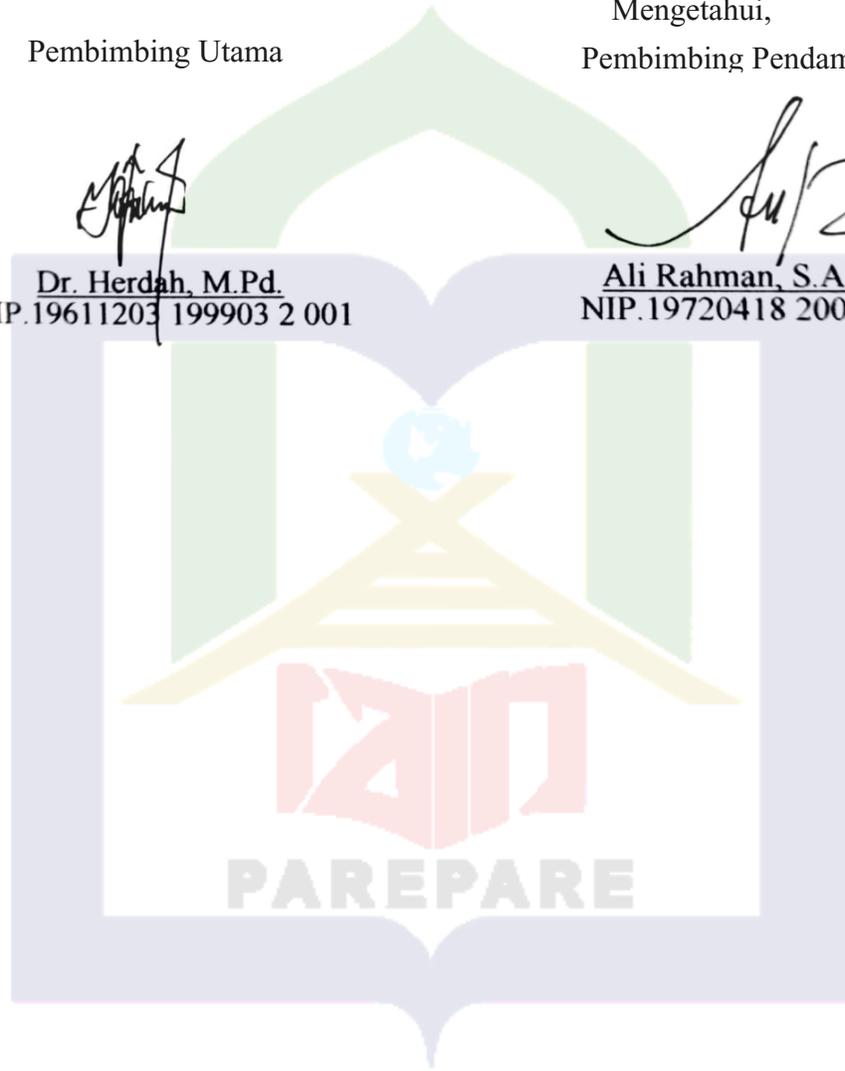
Mengetahui,
Pembimbing Pendamping



Dr. Herdah, M.Pd.
NIP.19611203 199903 2 001



Ali Rahman, S.Ag, M.Pd.
NIP.19720418 200901 1 007



LAMPIRAN III Uji Validitas

No	R _{hitung}	R _{tabel}	Kriteria
1	0.674	0.532	Valid
2	0.727	0.532	Valid
3	0.727	0.532	Valid
4	0.782	0.532	Valid
5	0.546	0.532	Valid
6	0.57	0.532	Valid
7	0.781	0.532	Valid
8	0.602	0.532	Valid
9	0.587	0.532	Valid
10	0.365	0.532	Tidak Valid
11	0.781	0.532	Valid
12	0.587	0.532	Valid
13	0.622	0.532	Valid
14	0.785	0.532	Valid
15	0.781	0.532	Valid
16	0.51	0.532	Tidak Valid
17	0.672	0.532	Valid
18	0.7	0.532	Valid
19	0.118	0.532	Tidak Valid
20	0.812	0.532	Valid
21	0.587	0.532	Valid
22	0.235	0.532	Tidak Valid
23	0.48	0.532	Tidak Valid
24	0.6	0.532	Valid
25	0.288	0.532	Tidak Valid
26	0.785	0.532	Valid

LAMPIRAN IV Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Uji validitas

Nama peserta didik	Nomor Soal																										SKOR	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26		
Syifah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	23
Fatihah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	25
Halisa	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	6
Azlan	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	17
Asman	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	13
Ezzas	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	16
Mevthiah	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	7
Reza	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Arinil	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	10	
Atikah	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	9
Syifah	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	22	
Fatihah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	24	
Halisa	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	7	
Azlan	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	17	
Rhitung	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	127	
	6	7	7	7	5	5	7	0	5	3	7	5	6	7	7	5	6	0	1	8	5	2	4	0	2	7	7	
	7	3	3	8	5	7	8	6	9	7	8	9	2	9	8	1	7	7	2	1	9	4	8	6	9	9	9	
Rtabel	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
Status	V	V	V	V	V	V	V	V	V	T	V	V	V	V	V	T	V	V	T	V	V	T	T	V	T	V	V	

Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha

N of Items

,947

20

LAMPIRAN V Uji Normalitas dan Homogenitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		28
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	4,69247052
Most Extreme Differences	Absolute	,085
	Positive	,085
	Negative	-,085
Test Statistic		,085
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Pre-test dan post- test	Based on Mean	3,210	1	54	,079
	Based on Median	2,329	1	54	,133
	Based on Median and with adjusted df	2,329	1	42,714	,134
	Based on trimmed mean	3,035	1	54	,087

LAMPIRAN VI Uji Hipotesis

1. Hipotesis I

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
pre_test	28	55,89	10,188	1,925

One-Sample Test						
	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
pre_test	29,029	27	,000	55,893	51,94	59,84

1. Hipotesis II

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
post_test	28	83,93	6,289	1,188

One-Sample Test						
	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
post_test	70,618	27	,000	83,929	81,49	86,37

2. Hipotesis III

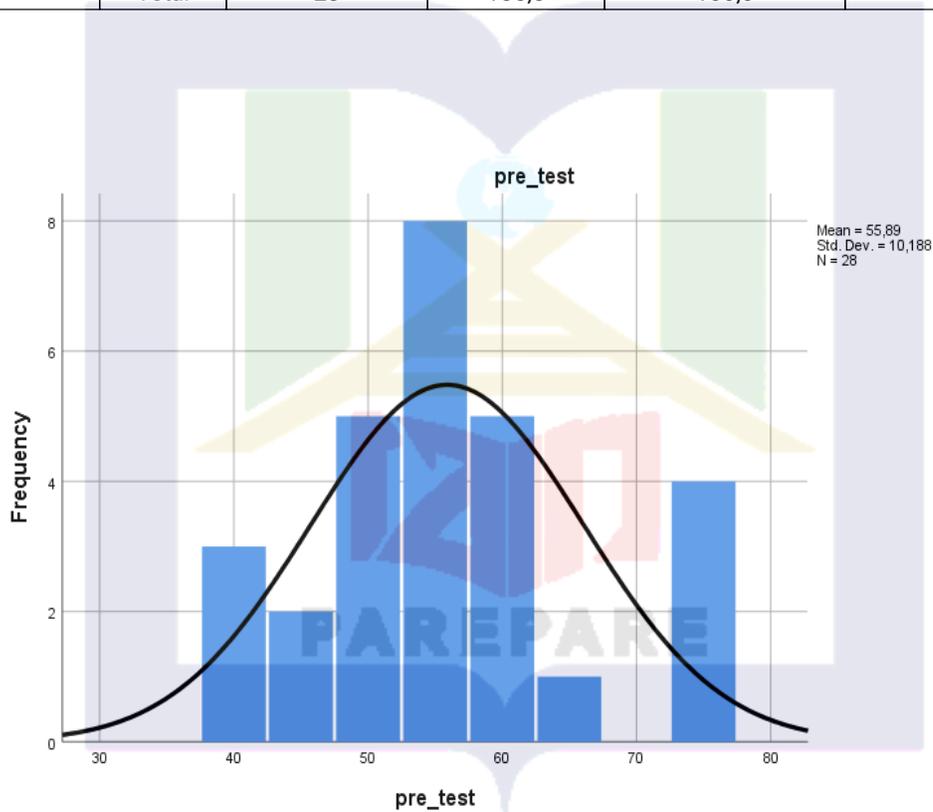
Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre_test	55,89	28	10,188	1,925
	post_test	83,93	28	6,289	1,188

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pre_test & post_test	28	,666	,000

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pre_test - post_test	-28,036	7,618	1,440	-30,990	-25,082	-19,473	27	,000

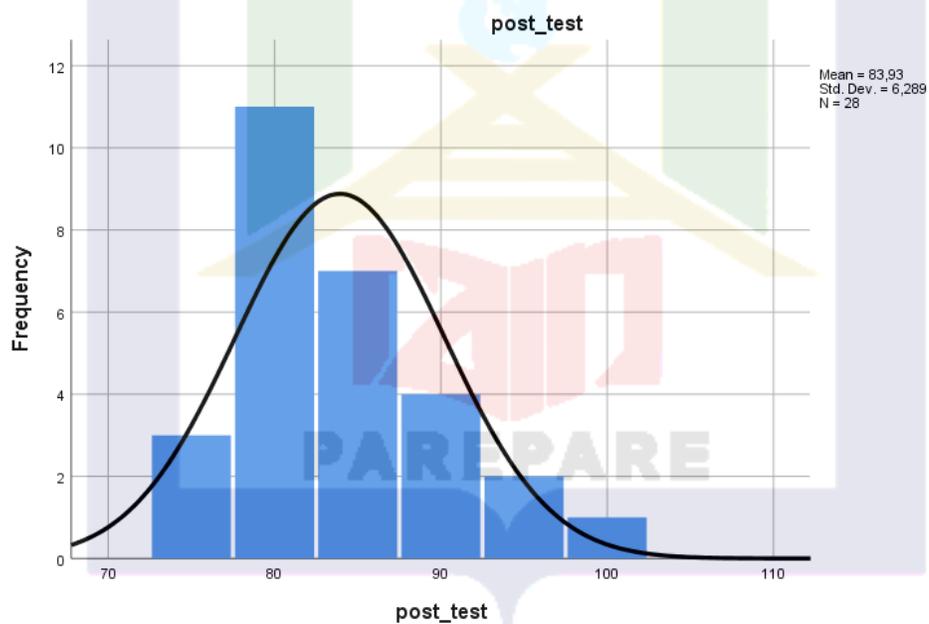
LAMPIRAN VII Nilai dan Diagram Batang Pre-test

pre_test					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40	3	10,7	10,7	10,7
	45	2	7,1	7,1	17,9
	50	5	17,9	17,9	35,7
	55	8	28,6	28,6	64,3
	60	5	17,9	17,9	82,1
	65	1	3,6	3,6	85,7
	75	4	14,3	14,3	100,0
	Total	28	100,0	100,0	



LAMPIRAN VIII Nilai dan Diagram Batang *Post-test*

post_test					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	75	3	10,7	10,7	10,7
	80	11	39,3	39,3	50,0
	85	7	25,0	25,0	75,0
	90	4	14,3	14,3	89,3
	95	2	7,1	7,1	96,4
	100	1	3,6	3,6	100,0
	Total	28	100,0	100,0	



LAMPIRAN IX Surat izin meneliti dari IAIN Parepare

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBİYAH
Alamat : Jl. Amal Bakti No. 108 S-mang Parepare 91132 telp (0421) 21307 Fax 24484
PO Box 591 Parepare 91131 website: www.iainpare.ac.id email: mail@iainpare.ac.id

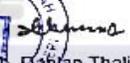
Nomor : B.3782/In.39.5.1/PP.00.9/12/2021
Lampiran : 1 Bundel Proposal Penelitian
Hal : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

Yth. Bupati Pinrang
C.q. 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 : Mustika Wellang
Tempat/Tgl. Lahir : Pinrang, 16 November 1999
NIM : 17.1200.018
Fakultas / Program Studi : Tarbiyah / Pendidikan Bahasa Arab
Semester : IX (Sembilan)
Alamat : Kampung Baru II, Desa Tiroang, Kec. Tiroang, Kab. Pinrang

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah Kab. Pinrang dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :
"Penerapan *Picture Game* Dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufradat* Peserta Didik Kelas VIII MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang Kabupaten Pinrang "
Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada Desember Tahun 2021 s/d Januari Tahun 2022.
Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.
Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Parepare, 24 Desember 2021
Wakil Dekan I,

Muhiyuddin Thalib,


Tembusan :

- 1 Rektor IAIN Parepare
- 2 Dekan Fakultas Tarbiyah

LAMPIRAN X Surat Izin Meneliti dari Pemerintah Kabupaten Pinrang



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 : 503/0637/PENELITIAN/DPMP/12/2021

Tentang

REKOMENDASI PENELITIAN

Merimbang : bahwa berdasarkan penelitian terhadap permohonan yang diterima tanggal 29-12-2021 atas nama MUSTIKA WELLANG, dianggap telah memenuhi syarat-syarat yang diperlukan sehingga dapat diberikan Rekomendasi 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 64 Tahun 2011 selanjutnya 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 : 1149/VT.Teknis/DPMP/12/2021, Tanggal : 29-12-2021
 2. Berita Acara Pemeriksaan (BAP) Nomor : 0646/BAP/PENELITIAN/DPMP/12/2021, Tanggal : 29-12-2021

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

- KESATU** : Memberikan Rekomendasi Penelitian kepada :
1. Nama Lembaga : INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
 2. Alamat Lembaga : JL. AMAL BAKTI NO. 06 SOREANG
 3. Nama Peneliti : MUSTIKA WELLANG
 4. Judul Penelitian : PENERAPAN PICTURE GAME DALAM MENINGKATKAN PENGUSAHAAN MUFRAT PESERTA DIDIK KELAS VIII MTS TARBİYAH AL-AZHAR TIRONG KABUPATEN PINRANG
 5. Jangka waktu Penelitian : 1 Bulan
 6. Sasaran/target Penelitian : PESERTA DIDIK KELAS VIII MTS TARBİYAH AL-AZHAR TIRONG
 7. Lokasi Penelitian : Kecamatan Tirong
- KEDUA** : Rekomendasi Penelitian ini berlaku selama 6 (enam) bulan atau paling lambat tanggal 29-06-2022.
- KETIGA** : Peneliti wajib mentaati dan melekatkan keterangan dalam Rekomendasi 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 29 Desember 2021



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,-



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **sertifikat elektronik** yang diterbitkan **BSrE**

LAMPIRAN XI Surat keterangan selesai meneliti dari MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang

**MADRASAH TSANAWIYAH (MTs)
TARBIYAH AL-AZHAR TIROANG
KABUPATEN PINRANG**
Alamat : Jl. Poros Pinrang – Rappang Km. 7, Kel. Mattiro Deceng, Kec. Tiroang, Kab. Pinrang.

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 030/MTs YTAT/21.17.24 /II/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. H. Abd. SaXlam Latarebbi, Lc.,MA
NIP : 19711128 200212 1 001
Jabatan : Kepala Madrasah Tsanawiyah Tarbiyah Al-Azhar Tiroang
Alamat : Jl. Poros Pinrang – Rappang Km7. Lingkungan Baru I, Kel. Mattiro Deceng
Kec. Tiroang Kab Pinrang

Dengan ini membenarkan bahwa Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare dengan:

Nama : Mustika Wellang
NIM : 17.1200.018
Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pare Pare
Jurusan : Program Studi Pendidikan Bhs. Arab
Fakultas : Tarbiyah

Telah selesai melaksanakan penelitian pada madrasah kami di MTs Tarbiyah Al – Azhar Tiroang sebagai syarat penyusunan Skripsi dengan judul “ PENERAPAN PICTURE GAME DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN MUFRADAT PESERTA DIDIK KELAS VIII MTs TARBIYAH AL- AZHAR TIROANG KAB. PINRANG” Dan tanggal 03 Januari 2022 sampai dengan 03 Februari 2022

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tiroang, : 25 Februari 2022
Kepala Madrasah,


Dr. H. Abd Salam Latarebbi, Lc., MA
Nip. 197111282002121001

LAMPIRAN XII Dokumentasi



Membawa surat rekomendasi penelitian Membagikan soal *Pre-test*



Membuka pembelajaran Melaksanakan *Teatment*



Melafalkan dan menghafalkan *mufradat* Membagikan soal *Post-test*



Foto Bersama setelah pelaksanaan *post-test*



Foto Bersama setelah pelaksanaan *post-test*

BIODATA PENULIS



MUSTIKA WELLANG, Penulis lahir di Pinrang tanggal 16 November 1999. Anak pertama dari dua bersaudara dan merupakan buah kasih sayang dari pasangan Wellang dan Muliana. Penulis pertama kali menempuh Pendidikan di Taman kanak-kanak pada tahun 2003, selanjutnya pendidikan Sekolah Dasar pada SDN 253 Tiroang pada tahun 2004 dan selesai pada tahun 2011. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMPN3 Tiroang pada tahun 2011 dan selesai pada tahun 2014. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMAN 6 Tiroang pada tahun 2014 dan selesai pada tahun 2017.

Setelah penulis menyelesaikan pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA) penulis memutuskan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi yang berada di parepare yaitu STAIN parepare. Penulis mengambil program strata satu program studi Pendidikan Bahasa Arab. Pada tahun 2018 terjadi perubahan bentuk STAIN menjadi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Selama menempuh pendidikan di IAIN Parepare, Penulis juga bergabung di salah satu organisasi daerah yaitu Pergerakan Pelajar Mahasiswa Tiroang (PANRITA) dari tahun 2019 Hingga saat ini.

Penulis mengajukan judul skripsi sebagai tugas akhir, yakni "Penerapan *Picture Game* dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufradat* Peserta Didik Kelas VIII MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang Kabupaten Pinrang".