

**PENERAPAN TEKNIK PERMAINAN MENCOCOKKAN  
GAMBAR DAN KATA DALAM PENINGKATAN  
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB  
BAGI PESERTA DIDIK KELAS VIII.B MTsN  
BARANTI KABUPATEN SIDRAP**



**Oleh**

**DARMAWATI  
NIM : 12.1200.013**

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

**2018**

**PENERAPAN TEKNIK PERMAINAN MENCOCOKKAN  
GAMBAR DAN KATA DALAM PENINGKATAN  
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB  
BAGI PESERTA DIDIK KELAS VIII.B MTsN  
BARANTI KABUPATEN SIDRAP**



**Oleh  
DARMAWATI  
NIM : 12.1200.013**

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

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

**2018**

**PENERAPAN TEKNIK PERMAINAN MENCOCOKKAN  
GAMBAR DAN KATA DALAM PENINGKATAN  
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB  
BAGI PESERTA DIDIK KELAS VIII.B MTsN  
BARANTI KABUPATEN SIDRAP**

**Skripsi**

Sebagai salah satu syarat untuk mencapai  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.P.d)

Program Studi  
Pendidikan Bahasa Arab

Disusun dan diajukan oleh

**DARMAWATI**  
**NIM : 12.1200.013**

Kepada

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB  
JURUSAN TARBIYAH DAN ADAB  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN)  
PAREPARE**

**2018**

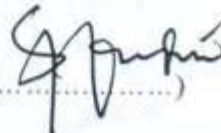
## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Darmawati  
Judul Skripsi : Penerapan Teknik Permainan Mencocokkan Gambar dan Kata dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab bagi Peserta Didik Kelas VIII.B MTsN Baranti Kabupaten Sidrap  
NIM : 12.1200.13  
Jurusan : Tarbiyah dan Adab  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Dasar Penetapan Pembimbing : SK Ketua Jurusan Tarbiyah dan Adab No./Sti/ 19/PP.00.9/1368/2015

Telah disetujui oleh

Pembimbing

Pembimbing Utama : Dr. H. Saepuddin, S.Ag., M.Pd.  
NIP : 19721216 199903 1 001  
Pembimbing Pendamping : Kaharuddin, S.Ag., M.Pd.I  
NIP : 19730325 200801 1 024

(.....)  


(.....)  


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

## SKRIPSI

### PENERAPAN TEKNIK PERMAINAN MENCOCOKKAN GAMBAR DAN KATA DALAM PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB BAGI PESERTA DIDIK KELAS VIII B MTsN BARANTI KABUPATEN SIDRAP

Disusun dan diajukan oleh

**DARMAWATI**  
**NIM 12.1200.013**

Telah dipertahankan di depan panitia ujian munaqasyah  
Pada tanggal 16 Agustus 2018 dan  
dinyatakan telah memenuhi syarat

Mengesahkan

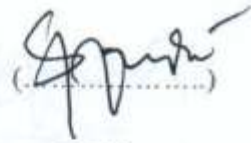
Dosen Pembimbing

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

NIP : 19721216 199903 1 001

Pembimbing Pendamping : Kaharuddin, S.Ag., M.Pd.I.

NIP : 19730325 200801 1 024



Rektor IAIN Parepare



**Dr. Ahmad Sultra Rustan, M. Si.**  
Nip. 19640427 198703 1 002

Ketua Jurusan Tarbiyah dan Adab



**Bahar, S.Ag., M.A.**  
Nip. 19720505 199803 1 004

## PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Nama Mahasiswa : Darmawati  
Judul Skripsi : Penerapan Teknik Permainan Mencocokkan Gambar dan Kata dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab bagi Peserta Didik Kelas VIII.B MTsN Baranti Kabupaten Sidrap  
NIM : 12.1200.013  
Jurusan : Tarbiyah dan Adab  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Dasar Penetapan Pembimbing : SK Ketua Jurusan Tarbiyah dan Adab No./Sti/ 19/PP.00.9/1368/2015

Disahkan Oleh Komisi Penguji

Dr. H. Saepudin, S.Ag., M.Pd.	(Ketua)	(.....)
Kaharuddin, S.Ag., M.Pd.I.	(Sekretaris)	(.....)
Dr. Herdah, M.Pd.	(Anggota)	(.....)
H. M. Iqbal Hasanuddin, M.Ag.	(Anggota)	(.....)

Mengetahui:

Rektor IAIN Parepare

  
  
**Dr. Ahmad Sultra Rustan, M.Si.**  
NIP. 19640427 198703 1 002

## KATA PENGANTAR

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

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah swt. Berkat hidayah, taufik dan pertolongan-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Efektivitas Teknik Permainan Mencocokkan Gambar dan Kata dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab bagi Peserta Didik Kelas VIII.B MTsN Baranti Kabupaten Sidrap” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar “Sarjana Pendidikan pada Jurusan Tarbiyah” Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Parepare.

Shalawat dan salam senantiasa mengalir kepada manusia terbaik, manusia pilihan kekasih Sang Maha Pengasih, Nabi mulia Muhammad saw. dan para keluarga dan shahabatnya.

Penulis menghaturkan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ayahanda Saredda dan Ibunda Idance tercinta serta seluruh keluarga dimana dengan pembinaan dan berkah doa tulusnya, penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik pada waktunya.

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

Selanjutnya, penulis juga mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Ahmad S Rustan, M.Si selaku Ketua STAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di STAIN Parepare.
2. Bapak Bahtiar, S.Ag. M.A., selaku “Ketua Jurusan Tarbiyah” atas pengabdianya telah menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Bapak dan ibu dosen program studi pendidikan bahasa Arab. Teristimewa kepada bapak Kaharuddin, S.Ag.,M.Pd.I dan ibu Dra. Herdah, M.Pd serta H. Muhammad Iqbal Hasanuddin, M.Ag. yang senantiasa memberikan dorongan dan doanya selama ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih.
4. Serta segenap tenaga pengajar dan staf STAIN Parepare yang telah meluangkan waktunya dalam mendidik dan melayani penulis selama studi di STAIN Parepare.
5. Kepala Perpustakaan STAIN Parepare beserta seluruh staf yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama menjalani studi di STAIN Parepare, terutama dalam penulisan skripsi ini.
6. Segenap Dosen dan Karyawan yang telah membekali berbagai ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Saudara-saudaraku: Warda, Fera, Anha, serta keluarga besarku atas segala dukungan dan doanya.
8. Teman-teman seperjuangan di MENWA yang telah membantu penulis
9. Teman-teman di komunitas Mahasiswa Sidrap (MASSIDDI) yang telah memberikan dorongan dan semangat kepada penulis.
10. Saudara (i) seperjuangan pada prodi PBA angk.2012 terimakasih atas motivasi dan semangatnya serta pengalaman yang tak terlupakan selama kita bersama.

Akhirnya, semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat, khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya. Penulis menyadari bahwa



skripsi ini masih memerlukan penyempurnaan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 28 November 2017

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Darmawati', is centered on the page. The signature is written in a cursive style with some loops and flourishes.

DARMAWATI  
NIM. 12.1200.013

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Darmawati  
NIM : 12.1200.013  
Tempat/Tgl. Lahir : Duampanua/ 01 Agustus 1994  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Jurusan : Tarbiyah dan Adab

Judul Skripsi : Penerapan Teknik Permainan Mencocokkan Gambar dan Kata dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab bagi Peserta Didik Kelas VIII.B MTsN Baranti Kabupaten Sidrap

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

Parepare, 28 Desember 2016

Penyusun,



Darmawati

NIM 12.1200.01

## ABSTRAK

**Darmawati.** *Efektivitas Teknik Permainan Mencocokkan Gambar dan Kata dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab bagi Peserta Didik Kelas VIII B MTsN Baranti Kabupaten Sidrap* (dibimbing oleh Saepudin dan Kaharuddin).

Bahasa Arab merupakan kunci untuk mempelajari ilmu agama dan ilmu tersebut banyak terdapat dalam buku-buku yang ditulis dengan menggunakan bahasa Arab. Maka diperlukan teknik yang harus diterapkan oleh pendidik agar dapat memahami bahasa Arab. Diantaranya menerapkan teknik permainan mencocokkan gambar dan kata untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui informasi tentang bagaimana proses penerapan teknik permainan mencocokkan gambar dan kata dalam peningkatan penguasaan kosakata peserta didik kelas VIII.B MTsN Baranti sebelum perlakuan diberikan, mengetahui penguasaan kosakata peserta didik kelas VIII.B MTsN Baranti sesudah perlakuan diberikan dan mengetahui peningkatan penguasaan kosakata peserta didik kelas VIII.B MTsN Baranti setelah penerapan teknik permainan mencocokkan gambar dan kata diberikan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan menggunakan pola satu grup *pretest* dan *posttest design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan. Populasi Penelitian ini adalah kelas VIII MTsN Baranti sedangkan sampelnya adalah peserta didik kelas VIII.B yang berjumlah 28 orang.

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan Rumus Standar deviasi dan Uji T-test. Hasil pengelolaan data dengan uji Standar deviasi dan uji T-test diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $17.991 > 2,048$ ). Pada taraf signifikan  $\alpha$  0,05%, maka hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima.

Maka dapat disimpulkan bahwa teknik permainan mencocokkan gambar dan kata dapat mempermudah peserta didik dalam mempelajari kosakata bahasa Arab. Selain itu teknik permainan mencocokkan gambar dan kata efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik. Dan berdasarkan test yang telah diberikan kepada peserta didik menunjukkan bahwa teknik permainan mencocokkan gambar dan kata ternyata dapat meningkatkan motivasi, kreativitas dan suasana partisipatif peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci: Teknik Permainan Mencocokkan Gambar dan Kata, Penguasaan Kosakata.

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGANTAR.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Kegunaan Penelitian.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Deskripsi Teori.....	8
2.1.1 Penerapan teknik permainan mencocokkan gambar dan kata dalam pembelajaran bahasa Arab .....	8
2.1.2 Teknik permainan mencocokkan gambar dan kata untuk meningkatkan penguasaan kosakata .....	17
Penguasaan Kosakata Bahasa Arab .....	33
2.2 Tinjauan Hasil Penelitian.....	43

2.3	Kerangka Konseptual.....	44
2.4	Hipotesis Penelitian.....	45
2.5	Definisi Operasional Variabel.....	45
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
3.1	Jenis dan Desain Penelitian.....	47
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	48
3.3	Populasi dan Sampel.....	48
3.4	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	50
3.5	Teknik Analisis Data.....	54
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Deskripsi Hasil Penelitian.....	55
4.2	Pengujian Hipotesis.....	69
4.3	Pembahasan Hasil Penelitian.....	70
<b>BAB V PENUTUP</b>		
5.1	Simpulan.....	76
5.2	Saran.....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>79</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>		<b>81</b>

## DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
1	Nilai Pretest	55
2	Frekuensi Dan Persentase Nilai Pretes Peserta Didik	57
3	Analisis Nilai Peserta Didik	59
4	Nilai Posttest	60
5	Frekuensi Dan Persentase Nilai Post test Peserta Didik	63
6	Analisis Nilai Post Test Peserta Didik	65
7	Uji Homogenitas Data	66
8	Uji Normalitas Data	68
9	Paired Sampel Statistik	69
10	Paired Sampel korelasi	69
11	Paired Sampel Test	70
12	Perbandingan nilai pretest dan posttest pada kesepuluh peserta didik tersebut	73
13	Jadwal Pelaksanaan Penelitian	74

## DAFTAR GAMBAR

No.Gambar	Judul Gambar	Halaman
1	Skema Kerangka Konseptual Penelitian	44

## DAFTAR LAMPIRAN

No. Lamp.	Judul Lampiran	Halaman
1	Deskripsi Profil dan Lokasi Penelitian	82
2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	90
3	Soal Pretest dan Posttest	94
4	Kosakata ( <i>Mufradat</i> ) Bergambar	98
5	Hasil Analisa Data Melalui SPSS 21 for Windows	104
6	Dokumentasi	108
7	Surat Keterangan Meneliti dari STAIN	109
8	Surat Keterangan Meneliti dari PTSP	110
9	Surat Keterangan Meneliti dari MTsN Baranti	111
10	Biografi Penulis	112



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Bahasa Arab merupakan bahasa al-Quran yang menjadi kitab suci umat Islam yang sangat besar pengaruhnya bagi jutaan umat Islam dunia, tidak terkhusus hanya kepada orang-orang yang berkebangsaan Arab saja, akan tetapi bahasa Arab pengaruhnya meluas sampai kepada orang-orang yang bukan dari kalangan bangsa Arab. Bahasa Arab dan al-Quran bagaikan dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Mempelajari bahasa Arab adalah syarat wajib untuk menguasai al-Quran dan mempelajari bahasa al-Quran berarti mempelajari bahasa Arab. Dengan demikian, peranan bahasa Arab di samping sebagai alat komunikasi dengan sesama manusia juga komunikasi manusia beriman kepada Allah swt. yang terwujud dalam shalat, doa, dan sebagainya.

Bahasa merupakan alat komunikasi bagi manusia dalam berinteraksi sehari-hari antara satu individu dengan yang lain, dalam bermasyarakat atau berdiplomasi dengan negara lain. Bahasa Arab digunakan secara resmi kurang lebih dari 300.000.000 umat manusia.<sup>1</sup>

Bahasa Arab sebagai bahasa al-Quran dan as-Sunnah yang merupakan sumber utama agama Islam, hendaknya menjadi salah satu bahasa yang dikuasai atau paling tidak dimengerti oleh umat Islam. Untuk mempelajari sebuah bahasa yang bukan bahasa ibu tentu membutuhkan suatu keterampilan agar dapat dikuasai dengan baik. Arti penting bahasa Arab sebagai ilmu alat bagi umat Islam untuk memperdalam

---

<sup>1</sup>Saepudin, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab* (Cet. I; Yogyakarta: Trust Media Publising, 2012), h. 51.

agamanya merupakan suatu kebutuhan primer yang tak boleh ditawar-tawar. Maka setiap Muslim terlebih aktivis dakwah sudah semestinya memulai untuk mempelajari bahasa Arab dan berkutat dengan kitab-kitab kuning utamanya kitab-kitab *turats* (induk) dalam mendulang lautan *ulumul syar'i*.

Dalam kaitannya dengan kemahiran berbahasa Arab, Ibnu Abbas dan Ibnu Umar dalam sebuah riwayat yang diceritakan oleh al-Baihaqiy dalam muqaddimah kitab *syarh al-jurumiyah* bahwa “keduanya memukul atas ketidakmampuan anak-anaknya berbahasa Arab dengan baik dan benar (keliru *i'rabnya*)”.<sup>2</sup> Bahkan dalam kitab tersebut Imam Jalaluddin as-Suyuthiy dengan tegas menyatakan bahwa ;

لَا يَجُوزُ لِأَحَدٍ أَنْ يَتَكَلَّمَ فِي كِتَابِ اللَّهِ حَتَّى يَكُونَ مَلِيًّا بِالْعَرَبِيَّةِ لِأَنَّ الْقُرْآنَ عَرَبِيٌّ  
وَلَا تُفْهَمُ مَقَاصِدُهُ إِلَّا بِمَعْرِفَةِ قَوَاعِدِ الْعَرَبِيَّةِ وَكَذَا الْحَدِيثُ

Artinya :

“Seseorang tidak boleh berbicara mengenai kitabullah (al-Quran) sehingga dia mempelajari bahasa Arab dalam waktu yang lama, karena al-Quran berbahasa Arab dan maknanya tidak dapat difahami melainkan dengan mengetahui kaidah-kaidah bahasa Arab demikian pula hadits”.<sup>3</sup>

Bahasa Arab adalah bahasa yang dipergunakan oleh Allah swt., untuk menurunkan al-Quran. Dengan demikian, maka bahasa Arab dan al-Quran merupakan satu kesatuan yang tak dapat dipisahkan, sehingga bahasa Arab memiliki peran yang istimewa dari bahasa-bahasa lainnya yaitu dengan ditakdirkannya sebagai bahasa al-Quran. Allah berfirman dalam Q.S. Yusuf/12: 2.

---

<sup>2</sup>Sayyid Zaini Ahmad Dahlan, *Syarh al-Ajurumiyah* (Surabaya: *al-Maktabah Sa'ad bin Nasir Nabhan*, Tanpa Tahun), h. 2.

<sup>3</sup>Sayyid Zaini Ahmad Dahlan, *Syarh al-Ajurumiyah*. h. 2.

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

Terjemahnya :

“Sesungguhnya kami menurunkan berupa al-Quran dengan berbahasa Arab, agar kamu memahaminya”.<sup>4</sup>

Allah swt. telah menetapkan al-Quran diturunkan-Nya kepada Nabi Muhammad dengan menggunakan bahasa Arab, sebagai bahasa yang paling *fasih* (jelas), paling luas maknanya, paling kaya akan kata-kata yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan yang terkandung di dalamnya, agar supaya manusia dapat mengetahui apa saja yang belum diketahuinya berupa kisah-kisah ummat terdahulu, sopan santun, hukum-hukum syariat, politik, sosial dan perekonomian. Dengan maksud agar mereka merenungkan dan memikirkan makna dan tujuannya.<sup>5</sup>

Peran bahasa Arab sangat penting dalam kehidupan umat Islam, tidak berlebihan jika pembelajaran perlu mendapat penekanan dan perhatian yang serius dan seksama, baik di lembaga formal maupun non formal. Di sisi lain, orang menganggap bahwa belajar bahasa Arab memiliki kesulitan-kesulitan serta hal ini membuat “masyarakat Islam Indonesia yang pasif tersebut menyebabkan pendidikan bahasa Arab di tanah air berjalan sangat lambat dan tidak banyak mengalami perubahan yang mendasar”.<sup>6</sup>

Anggapan tersebut dapat kita hindari dengan memperbaharui cara mengajar yang fakum dengan menggunakan pembelajaran bahasa yang baik yaitu pembelajaran yang dilakukan secara sistematis. Sistematis artinya dilakukan berdasarkan tahapan-

---

<sup>4</sup>Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahnya*, Edisi Tahun 2002 (Cet. 9; Jakarta: CV Darus Sunnah, 2010), h. 236

<sup>5</sup>Wahbah Az-Zuhailly, *Tafsir al-Wasith*, Jilid ke-II (Beirut: Darul fikri, 2000 ), h. 1089-1090.

<sup>6</sup>Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h. 2.

tahapan logis berdasarkan tingkat penguasaan materi, perbedaan gaya belajar, perbedaan usia, perbedaan motivasi. Dengan kata lain pembelajaran bahasa Arab yang baik adalah pembelajaran yang mempertimbangkan perbedaan individual (individual differences).<sup>7</sup> Dengan demikian, pembelajaran bahasa asing adalah kegiatan mengajar yang dilakukan secara maksimal oleh seorang pendidik agar peserta didik yang belajar bahasa asing tertentu melakukan kegiatan belajar dengan baik, sehingga kondusif untuk mencapai tujuan belajar bahasa Asing.<sup>8</sup>

Sudah merupakan rahasia umum bahwasanya sekian banyak orang yang telah belajar bahasa asing misalnya bahasa Arab mulai dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi, hasilnya tampak mengecewakan karena dalam proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik adakalanya mengalami berbagai kesulitan dalam belajar, seperti dalam belajar bahasa Arab, kesan bahwa bahasa Arab itu sangat sulit, membosankan bahkan terkadang mendebarkan sehingga memusingkan kepala. Hal tersebut seharusnya tidak dapat dibiarkan begitu saja, agar tidak selamanya menghantui peserta didik dalam belajar bahasa Arab.

Dalam bukunya yang berjudul *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* Saepudin mengemukakan bahwa :

Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia sejauh ini kurang mendapat perhatian, khususnya apabila dibandingkan dengan bahasa Inggris bahkan negara Arab sendiri melalui perwakilannya di Indonesia, tampaknya belum mengambil langkah yang maksimal guna menyebarluaskan bahasa Arab melalui berbagai sarana dan prasarana, serta media yang mudah dijangkau dan diperoleh masyarakat luas.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup>Saepuddin, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab Teori dan Aplikasi*, h. 1.

<sup>8</sup>Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, h. 32.

<sup>9</sup>Saepudin, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Cet. 1; Parepare, Sulawesi-Selatan: Lembah Harapan Press, 2011), h. 32.

Ini menjadi tugas bagi para pendidik dalam upaya meningkatkan minat belajar bahasa Arab yang masih dianggap oleh peserta didik sebagai bahasa yang sulit dan membosankan, yang mengakibatkan kurangnya semangat belajar bahasa Arab. Hal inilah yang harus diupayakan pemecahannya.

Berbagai buku telah menawarkan konsep untuk menguasai bahasa Arab, namun belum ada sebuah buku yang dianggap efektif dan mampu menyelesaikan persoalan mendasar bagi peserta didik. Sampai sekarang 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.<sup>10</sup>

Untuk meningkatkan semangat belajar bahasa Arab, diperlukan sebuah solusi yang baik dengan pemilihan permainan yang cocok serta dapat diterima oleh peserta didik sehingga apa yang diinginkan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat tercapai. Dengan melalui teknik permainan 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 penguasaan kosakata.

Berkaitan dengan hal ini, sebelumnya peneliti telah melakukan observasi proses pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Negeri Baranti khususnya di kelas VIII.B dan melakukan wawancara langsung dengan pendidik yang bertindak langsung sebagai pengajar di kelas VIII.B Madrasah Tsanawiyah Negeri Baranti.

---

<sup>10</sup>Kaharuddin Ramli, *Buku Cara Cepat Menguasai Bahasa Arab Sistem 24 Kali Pertemuan* (Cet. II; Parepare: Lembah Harapan Press, 2013), h. vii

Proses pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional. Dengan demikian, diketahui bahwa peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Arab sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya kosakata yang mereka miliki, kurang bersemangat dalam menghafal kosakata dan mengikuti pelajaran bahasa Arab, karena teknik yang digunakan kurang menarik, sehingga dalam proses belajar mengajar tidak efektif, kualitas dan pengetahuannya rendah.

Berdasarkan semua hal tersebut, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Efektivitas Teknik Permainan Mencocokkan Gambar dan Kata dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab bagi Peserta Didik Kelas VIII.B Madrasah Tsanawiyah Negeri Baranti”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana penguasaan kosakata peserta didik kelas VIII.B MTsN Baranti sebelum perlakuan diberikan ?
- 1.2.2 Bagaimana penguasaan kosakata peserta didik kelas VIII.B MTsN Baranti sesudah perlakuan diberikan ?
- 1.2.3 Adakah peningkatan penguasaan kosakata peserta didik kelas VIII.B MTsN Baranti setelah penerapan teknik permainan mencocokkan gambar dan kata diberikan ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

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

- 1.3.1 Mengetahui penguasaan kosakata peserta didik kelas VIII.B MTsN Baranti sebelum perlakuan diberikan.
- 1.3.2 Mengetahui penguasaan kosakata peserta didik kelas VIII.B MTsN Baranti sesudah perlakuan diberikan.
- 1.3.3 Mengetahui peningkatan penguasaan kosakata peserta didik kelas VIII.B MTsN Baranti setelah penerapan teknik permainan mencocokkan gambar dan kata diberikan.

#### **1.4 Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan yang diharapkan dalam pembahasan ini adalah:

- 1.4.1 Dapat dijadikan sebagai sumbangan bagi para pendidik bahasa Arab guna meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam mempelajari bahasa Arab.
- 1.4.2 Diharapkan menambah kepustakaan dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan itu sendiri khususnya pada bidang studi bahasa Arab guna menciptakan generasi yang cerdas dan berprestasi.
- 1.4.3 Berguna bagi peneliti dan juga pendidik untuk mengetahui teknik atau langkah apa yang dilakukan seorang pendidik dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Arab di kelas.

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORI**

#### **2.1 Deskripsi Teori**

##### **2.1.1 Penerapan Teknik Permainan Mencocokkan Gambar dan Kata dalam Pembelajaran Bahasa Arab**

###### **2.1.1.1 Pengertian Teknik Pembelajaran**

Sebelum membahas tentang teknik secara spesifik terlebih dahulu seorang pendidik hendaknya memahami tentang pendekatan, strategi, metode, dan teknik.

Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu.<sup>11</sup>

Strategi merupakan pola umum pembelajaran, garis-garis besar haluan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh pendidik dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif.

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa metode merupakan cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi.

Teknik adalah sebuah cara yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

---

<sup>11</sup>Akhmad Sudrajat, *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik dan Model Pembelajaran*, Blog Akhmad Sudrajat. <http://Mushlihin.com/2013/10/education.php>. (21 Agustus 2014)



Teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik dalam menyampaikan pembelajaran.<sup>12</sup> Teknik pembelajaran juga berarti cara kongkret yang dipakai saat proses pembelajaran berlangsung.

Teknik pembelajaran sangat besar manfaatnya baik bagi pendidik maupun peserta didik. Bagi pendidik, teknik dapat digunakan sebagai pedoman dan acuan dalam pelaksanaan pembelajaran. Bagi peserta didik, penggunaan teknik pembelajaran dapat mempermudah proses pembelajaran, karena teknik pembelajaran dirancanng untuk mempermudah proses belajar peserta didik. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan pembelajaran pendidik diharapkan mengerti dan memperhatikan dengan baik teknik yang paling cocok digunakan dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak monoton dan membosankan agar tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai.

Berdasarkan pengertian di atas maka bisa dikatakan bahwa teknik bersifat praktek dan dilakukan pada tahap pelaksanaan pengajaran. Dalam proses belajar mengajar pemilihan teknik pengajaran merupakan hal yang harus mendapat perhatian khusus dari pendidik karena pemilihan teknik pengajaran akan sangat menentukan tercapai tidaknya tujuan pembelajaran, namun teknik yang dipilih harus sesuai dengan metode atau pendekatan yang di pilih.

Pengajaran bahasa berdasarkan pendekatan komunikatif mempunyai teknik pengajaran yang sama seperti yang digunakan dalam metode lainnya, yaitu sebagai berikut:

---

<sup>12</sup>Akhmad Sudrajat, *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik dan Model Pembelajaran*, Blog Akhmad Sudrajat. <http://Mushlihin.com/2013/10/education.php>. (21 Agustus 2014)

2.1.2.1 Kegiatan kelompok,

2.1.2.2 *Language games*

2.1.2.3 *Role play*.

Pendekatan komunikatif menilai kemampuan berkomunikasi peserta didik secara bertahap dan berusaha memecahkan permasalahan yang timbul dalam situasi komunikasi yang berbeda-beda, ada beberapa jalan keluar yang dapat dilakukan untuk memecahkan permasalahan tersebut. Sebenarnya kompetensi komunikasi tidak hanya terbatas pada kemampuan menyimak dan berbicara saja, tetapi juga kemampuan membaca dan menulis. Selain itu kita juga harus menguasai tata cara “sopan santun” (mengetahui apa yang harus dilakukan dan tidak boleh dilakukan, mengetahui apa saja yang harus dikatakan dalam situasi dan kondisi tertentu). Agar tujuan pendekatan komunikatif tercapai maka kita harus menciptakan situasi yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik di dalam kelas, dengan pembelajaran yang lebih bebas dan spontan dalam mempelajari kosakata dan tata bahasa. Dan salah satunya yaitu dengan menggunakan teknik permainan, latihan drama, percakapan dan improvisasi dan latihan-latihan untuk meningkatkan kreativitas.

Berdasarkan keterangan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teknik permainan merupakan bagian dari suatu pendekatan komunikatif dan teknik permainan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berbahasa salah satunya untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik.

Teknik pembelajaran sangat besar manfaatnya baik bagi pendidik maupun peserta didik. Bagi pendidik, teknik dapat digunakan sebagai pedoman dan acuan dalam pelaksanaan pembelajaran. Bagi peserta didik, penggunaan teknik pembelajaran dapat mempermudah proses belajar (mempermudah dan mempercepat

memahami materi pembelajaran), karena teknik pembelajaran dirancang untuk mempermudah proses belajar peserta didik. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan pembelajaran pendidik diharapkan mengerti dan memperhatikan dengan baik teknik yang paling cocok digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab sehingga proses pembelajaran tidak monoton dan membosankan agar tujuan pembelajaran bahasa Arab yang telah direncanakan dapat tercapai.

Teknik yang dapat dilakukan yakni dengan berbagai teknik permainan bahasa, misalnya dengan perbandingan, memperhatikan susunan huruf, penggunaan kamus lainnya.

Kosakata merupakan salah satu unsur bahasa yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa asing untuk dapat memperoleh kemahiran berkomunikasi dengan bahasa tersebut.

Savier menyatakan, “Para pembelajar bahasa tidak bisa mengenal bahasa melalui kamus”. Setiap kata, kalimat atau ungkapan memiliki tiga level makna, yakni makna leksikal (*mu'jamiyah*), makna morfologis (*sharfiyah*) dan makna sintaksis (*jiahwiyah*). Ketiga makna tersebut harus dikenali untuk dapat memahami suatu kalimat atau ungkapan secara sempurna.

Berikut adalah pembahasan mengenai teknik pembelajaran dalam bahasa Arab :<sup>13</sup>

#### 2.1.2.4.1 Teknik umum

Teknik umum adalah cara-cara yang dapat digunakan untuk semua bidang studi yang meliputi :

---

<sup>13</sup>Darmansyah, *Strategi Pembelajaran dengan Humor* (Cet. I; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), h. 80.

- 2.1.2.3.1.1 Teknik ceramah merupakan penuturan secara lisan pendidik terhadap peserta didik.
- 2.1.2.3.1.2 Teknik tanya jawab merupakan cara mengajar dimana pendidik menanyakan hal-hal yang sifatnya faktual.
- 2.1.2.3.1.3 Teknik diskusi yaitu pendidik memberikan pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya menggunakan informasi yang telah dipelajari untuk memecahkan suatu masalah. Teknik diskusi juga merupakan salah satu teknik belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang pendidik di sekolah, dimana di dalam teknik ini terjadi proses interaksi antara dua atau lebih individu yang terlibat, saling tukar menukar pengalaman, informasi, memecahkan masalah dan dapat juga semuanya aktif tidak ada yang pasif sebagai pendengar.
- 2.1.2.3.1.4 Teknik ramu pendapat yaitu peserta didik saling bertukar pendapat.
- 2.1.2.3.1.5 Teknik pemberian tugas yaitu pendidik mengajar dengan memberikan latihan-latihan terhadap apa yang dipelajari.
- 2.1.2.3.1.6 Teknik inquiri, peserta didik diberi kesempatan untuk meneliti suatu masalah sehingga dapat menemukan cara pemecahannya. Inquiri adalah teknik pengajaran pendidik di depan kelas dimana pendidik membagi tugas meneliti suatu masalah di kelas. Peserta didik di bagi menjadi beberapa kelompok dan masing-masing kelompok mendapat tugas tertentu yang harus dikerjakan. Kemudian mereka

mempelajari, meneliti, dan membahas tugasnya di dalam kelompok kemudian di buat laporan yang tersusun baik dan kemudian didiskusikan secara luas sehingga diperoleh kesimpulan terakhir.

2.1.2.3.1.7 Teknik simulasi merupakan cara mengajar dimana menggunakan tingkah laku seseorang untuk berlaku seperti orang yang dimaksudkan dengan tujuan agar orang dapat menghindari lebih mendalam tentang bagaimana orang itu merasa dan berbuat sesuatu dengan kata lain peserta didik memegang peranan sebagai orang lain.

2.1.2.3.1.8 Teknik terka aksi merupakan pembelajaran dalam bentuk permainan, sebelum terlalu jauh membahas tentang terka aksi maka terlebih dahulu kita harus memahami tentang permainan. Permainan berasal dari kata “main” yang berarti perbuatan untuk menyenangkan hati (dilakukan dengan menggunakan alat-alat kesenangan atau tanpa media). Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, memberikan arti permainan sebagai berikut:

- a. Mainan (alat untuk main)
  - b. Pertunjukan, tontonan
  - c. Perhiasan
  - d. Perlakuan yang dilakukan dengan tidak bersungguh-sungguh.
- Sedangkan memberikan penjelasan, pada hakikatnya permainan bahasa

adalah suatu aktifitas untuk memperoleh suatu keterampilan berbahasa tertentu dengan cara menggembirakan.

2.1.2.4.1.9 Teknik demonstrasi merupakan teknik mengajar dimana seorang pendidik menunjukkan atau memperlihatkan suatu proses.

2.1.2.4.2 Teknik khusus

Teknik khusus adalah cara mengajarkan (menyajikan atau memantapkan) bahan-bahan pelajaran bidang studi.

Menurut Gagne dalam Dimiyati dan Mudjino belajar merupakan “kegiatan yang kompleks, hasil pembelajaran berupa kapabilitas, setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai”.<sup>14</sup>

Hal ini berarti, bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami oleh peserta didik baik ketika dia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarga sendiri. Dimana hakikat belajar adalah perubahan tingkah laku pada akhir kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran bahasa asing khususnya pembelajaran bahasa Arab adalah sebuah proses yang kompleks dengan berbagai fenomena yang pelik, sehingga tidak mengherankan kalau hal ini bisa mempunyai arti yang berbeda-beda bagi setiap orang. Pembelajaran bahasa Arab di pengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor utama yang berkaitan erat pemerolehan bahasa Arab adalah bahasa pembelajar, faktor eksternal pembelajar, faktor internal pembelajar, dan pembelajar sebagai individu.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup>Dimiyati dan Mudjino, *Belajar dan Pembelajaran* (Cet. IV; Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 10.

<sup>15</sup>Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Cet. I; Malang: UIN Malang Press, 2009), h. 17-18.

Dengan demikian, pembelajaran bahasa Arab dapat didefinisikan suatu upaya membelajarkan peserta didik untuk belajar bahasa Arab dengan pendidik sebagai fasilitator dengan mengorganisasikan berbagai unsur untuk memperoleh tujuan yang ingin dicapai.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, hendaknya mengacu pada upaya membina dan mengembangkan ke empat segi kemampuan bahasa, yaitu kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis agar mampu memahami tulisan, baik dari segi pendengaran maupun tulisan.

Kegembiraan dan kesenangan dalam belajar bahasa Arab dapat diciptakan melalui berbagai cara, seperti lingkungan yang bersih dan kondusif untuk belajar, belajar sambil rekreasi, permainan bahasa dan sebagainya.

Permainan bahasa merupakan strategi atau teknik yang bisa dimanfaatkan dalam program pembelajaran bahasa Arab. Dan hasil dari aplikasi itu sangat berdampak positif dalam penguasaan keterampilan berbahasa, karena pada dasarnya pada proses pembelajaran bahasa asing diperlukan situasi yang menyenangkan.<sup>16</sup>

#### 2.1.2.4.3 Teknik dialog

Teknik dialog merupakan salah satu teknik pengajaran untuk memberi motivasi pada peserta didik agar aktif pemikirannya untuk bertanya selama pendidik memberikan pertanyaan-pertanyaan dan peserta didik menjawab. Dimana teknik dialog merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk melatih kemampuan berbicara peserta didik.

---

<sup>16</sup>Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Cet I; Malang: UIN Malang Press, 2009), h. 79.

Adapun teknik permainan mencocokkan gambar dan kata merupakan salah satu teknik permainan yang menggunakan media gambar. Dalam permainan ini peserta didik diharuskan mencocokkan gambar dengan kata-kata yang telah tersedia. Teknik permainan ini dapat meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik karena permainan ini selain dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan juga dapat mempermudah peserta didik dalam mengingat arti kosakata baru yang diajarkan kepada mereka.

Banyak hal yang bisa digunakan pendidik dalam mengembangkan minat peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab. Misalnya, penggunaan teknik yang sudah digemari sebelumnya oleh peserta didik. Salah satunya adalah teknik permainan yang dapat dimanfaatkan pendidik dalam pembelajaran bahasa Arab. Diantaranya penggunaan kartu dan gambar dalam memperkaya peserta didik akan penguasaan kosakata bahasa Arab.

Sehubungan teknik adalah cara yang selalu digunakan dalam setiap pembelajaran. Salah satu tokoh yang dianggap paling berjasa adalah Plato seorang filsuf Yunani. Dia dianggap sebagai orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Menurut Plato “Peserta didik akan lebih mudah mempelajari sesuatu dengan cara permainan”.<sup>17</sup> “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan atau mengembangkan imajinasi peserta didik”.

Dengan bermain peserta didik bisa mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, peserta didik akan menjadi lebih senang. Sehingga menjadikan peserta didik

---

<sup>17</sup>W. James Pophan dan Eva L. Baker, *Systematically Teaching Techniques*, Amirul Hadi, dkk, *Teknik Mengajar Secara Sistematis* (terjemahan). (Jakarta: Rineka Cipt, 2005), h. 14.



menjadi aktif. “Belajar dengan bermain akan memberi kesempatan pada peserta didik memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi serta mempraktekkannya”.

Teknik permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan. Permainan-permainan yang dimaksud adalah berupa teka-teki, papan bergambar, kotak rahasia, kartu bergambar, dan sebagainya yang dibuat oleh pendidik atau peserta didik. Teknik ini dapat memberikan pengalaman menarik bagi peserta didik dalam memahami suatu konsep, menguatkan konsep yang telah di pahami atau memecahkan masalah.

Teknik ini bermanfaat karena dapat mengembangkan motivasi intrinsik, memberikan kesempatan untuk berlatih mengambil keputusan, dan mengembangkan pengendalian emosi bila menang atau kalah, serta lebih menarik dan menyenangkan sehingga memudahkan peserta didik dalam bahan pelajaran yang disajikan. Dengan demikian, tujuan pembelajaran akan tercapai secara tidak langsung.

Permainan merupakan alat bagi peserta didik untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenal sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi peserta didik memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Melalui permainan peserta didik dapat menyatakan kebutuhannya tanpa di hukum atau terkena teguran misalnya, bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya.<sup>18</sup>

Berkaitan dengan permainan Pellegrini dan Saracho, permainan memiliki sifat sebagai berikut:

---

<sup>18</sup>Suryabrata, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* (Jakarta: Rineke Cipta, 2002), h. 34.

2.1.3.1 Permainan di motivasi secara personal, karena memberi rasa kepuasan.

2.1.3.2 Pemain lebih asyik dengan aktivitas permainan (sifatnya spontan) ketimbang pada tujuannya.

2.1.3.3 Aktivitas permainan dapat bersifat nonliterat.

2.1.3.4 Permainan bersifat bebas dari aturan-aturan yang dipaksakan dari luar, dan aturan-aturan yang ada dapat di motivasi oleh para pemainnya.

2.1.3.5 Permainan memerlukan keterlibatan aktif dari pihak pemainnya.

Menurut Framberg, “permainan merupakan aktivitas yang bersifat simbolik, yang menghadirkan kembali realitas dalam bentuk pengandaian misalnya, bagaimana jika, atau apakah jika yang penuh makna”. Dalam hal ini permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasyikkan, bahkan ketika peserta didik terlihat dalam permainan secara serius dan menegangkan sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri peserta didik sendiri secara spontan.

Permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Apabila semua permainan menimbulkan kesenangan tetapi tidak memperoleh keterampilan berbahasa tertentu, maka permainan tersebut bukan permainan bahasa. Sebaliknya, apabila suatu kegiatan melatih keterampilan bahasa tertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan maka bukan disebut permainan bahasa. Dapat disebut permainan bahasa, apabila suatu aktivitas tersebut mengandung kedua unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis).

Tujuan utama permainan bahasa bukan semata-mata untuk memperoleh kesenangan, tetapi untuk belajar keterampilan berbahasa tertentu misalnya menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Aktivitas permainan digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Menurut Dewey bahwa interaksi antara permainan dengan pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang sangat penting bagi peserta didik.<sup>19</sup> Menang dan kalah bukan merupakan tujuan utama permainan. Dalam setiap permainan terdapat unsur rintangan atau tantangan yang harus dihadapi. Tantangan tersebut kadang-kadang berupa masalah yang harus diselesaikan atau di atasi, kadang pula berupa kompetisi. Masalah yang harus diselesaikan itulah dapat melatih keterampilan berbahasa.

Alat permainan baik realistik maupun imajinatif, buatan pabrik maupun alamiah memiliki peranan yang cukup besar dalam membantu merangsang peserta didik dalam menggunakan bahasa. Keberadaan alat-alat permainan dapat membantu dan meningkatkan daya imajinasi peserta didik.

#### **2.1.1.1 Macam-macam Teknik Pembelajaran Kosakata**

Ahmad Fuad Effendy menjelaskan lebih rinci tentang tahapan dan teknik-teknik pembelajaran kosakata atau pengalaman peserta didik dalam mengenal dan memperoleh makna kata, sebagai berikut:<sup>20</sup>

##### **2.1.1.2.1 Mendengarkan kata**

Ini merupakan tahapan pertama yaitu dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendengarkan kata yang diucapkan pendidik atau media lain,

---

<sup>19</sup>Wardani, *Bermain Sambil Belajar* (Yogyakarta: Edukasia, 2009), h. 34.

<sup>20</sup>Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Cet. III; Malang: Nuansa Jogjakarta, 2005), h. 99-101.

baik berdiri sendiri maupun di dalam kalimat. Apabila unsur bunyi dari kata itu sudah dikuasai oleh peserta didik, maka untuk selanjutnya peserta didik akan mampu mendengarkan secara benar.

#### 2.1.1.2.2 Mengucapkan kata

Dalam tahap ini, pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengucapkan kata yang telah didengarnya. Mengucapkan kata baru akan membantu peserta didik mengingat kata tersebut dalam waktu yang lebih lama.

#### 2.1.1.2.3 Mendapatkan makna kata

Pada tahap ini, pendidik hendaknya menghindari terjemahan dalam memberikan arti kata kepada peserta didik, karena bila hal itu dilakukan maka tidak akan terjadi komunikasi langsung dalam bahasa yang sedang dipelajari, sementara makna kata pun akan cepat dilupakan oleh peserta didik.

Ada beberapa teknik yang dapat dipergunakan oleh pendidik untuk menghindari terjemahan dalam menerangkan arti suatu kata, yaitu :

##### 2.1.1.1.3.1 Konteks

Untuk menerangkan arti kata “عم” misalnya, dapat diberikan konteks: my father has brother, his name is toni, toni is my uncle.

##### 2.1.1.1.3.2 Definisi

Pemberian definisi untuk menerangkan arti kata ini dapat efektif kalau ungkapan yang digunakan untuk pendefinisian itu telah di kenal dan di pahami oleh peserta didik misalnya untuk menerangkan arti kata diberikan “عم” definisi: uncle is brother of our parents, aunts is sister of our parents. Akan tetapi jika

kata dan ungkapan yang dipakai untuk pendefinisian itu lebih rumit dari kata yang didefinisikan, maka tidak ada gunanya bahkan lebih membingungkan.

#### 2.1.1.1.3.3 Sinonim

Kata yang diterangkan maknanya memiliki sinonim yang sudah di kenal oleh peserta didik, ini bisa digunakan untuk menjelaskan makna kata tersebut. Misalnya, arti kata: نَظَرَ (melihat), دُكَّانٌ (tokoh), دَرَّاجَةٌ (sepeda), dapat diberikan sinonimnya, yaitu: رَأَى (melihat), مَسْجُورٌ (tokoh), نَارِيَّةٌ (sepeda). Tentunya pendidik mengetahui makna kata-kata yang telah dipelajari peserta didik dalam pelajaran-pelajaran sebelumnya.

#### 2.1.1.1.3.4 Antonim

Seperti halnya sinonim, maka untuk antonim kata yang akan diterangkan maknanya sudah dipelajari sebelumnya oleh peserta didik, dapat digunakan untuk menjelaskan arti kata yang baru, misalnya: <مُجْتَهِدٌ><كَسَلَانٌ> (rajin)<(malas), <مَاهِرٌ><جَاهِلٌ> (pintar)<(bodoh), <غَنِيٌّ><فَقِيرٌ> (kaya)<(miskin).

#### 2.1.1.1.3.5 Benda asli atau tiruan

Benda-benda yang ada di dalam kelas dan di lingkungan sekolah dapat digunakan untuk mengenalkan kosakata. Benda-benda lain yang dapat di bawah ke dalam kelas dijadikan sebagai tiruan benda-benda itu merupakan media yang efektif untuk menjelaskan makna kosakata, misalnya : *ticket* (تَذْكِرَةٌ),

*many* (نُفُودٌ), *id card* (بِطَاقَةُ تَعْرِيفٍ) dapat dibawa ke dalam kelas sebagai alat bantu.

#### 2.1.1.1.3.6 Gambar

Gambar merupakan alat bantu pengajaran yang dapat memperjelas makna suatu kata. Disamping gambar dari benda-benda, gambar itu dapat pula berbentuk diagram, misalnya: *back* (رَجْعٌ), *biside* (جَانِبٌ), *behin* (وَرَاءَ). Gambar bisa berbentuk kartu atau gambar berangkai, seperti foto atau gambar tangan. Gambar tangan untuk pengajaran bahasa tidak harus berupa gambar berseni yang lengkap cukup efektif dan mudah membuatnya.

#### 2.1.1.1.3.7 Peragaan

Berbagai gerakan atau tindakan dapat diperagakan untuk menjelaskan makna kata, terutama kata kerja, misalnya : *write* (كَتَبَ), *read* (قَرَأَ), *teach* (عَلَّمَ), atau bahkan kata-kata yang biasanya terjadi di luar kelas, misalnya : *drive* (دَفَعَ), *football* (كُرَّةُ الْقَدَمِ), *swimming* (سَبَحَ).

#### 2.1.1.1.3.8 Penerjemahan

Untuk kosakata tertentu, misalnya kosakata yang bersifat abstrak, yang sulit dijelaskan maknanya dengan teknik-teknik tersebut di awal, cara terjemahan dapat digunakan.

#### 2.1.1.1.4 Membaca kata

Setelah peserta didik mendengar, mengucapkan dan memahami makna kata-kata pendidik, pendidik menulisnya di papan tulis. Setelah itu peserta didik diberi kesempatan untuk membacanya dengan suara keras.

#### 2.1.1.1.5 Menulis kata

Penulisan kata sangat membantu penguasaan kosakata, kalau peserta didik diminta menulis kata-kata yang baru dipelajarinya pada saat makna kata-kata itu masih baru dalam ingatan peserta didik, peserta didik dapat menulisnya. Dalam hal menulis kata di papan tulis, pendidik sebaiknya membiasakan diri untuk menulis setiap bentuk tunggal dan jamaknya serta perbedaan kata dalam bentuk tensisnya, misalnya : *car - cars* (سَيَّارَةٌ - سَيَّارَاتٌ), *box - boxes* (صَنْدُوقٌ - صَنْدُوقَاتٌ) , *child - children* (إِنْتِ - اِبْنٌ) (أَكَلَ - يَأْكُلُ) , *eat - eaten* (تَعَلَّمَ - يَتَعَلَّمُ) , *study - studied* (أَبْنَاءٌ).

#### 2.1.1.1.6 Membuat kalimat

Tahap terakhir dalam pengajaran kosakata adalah menggunakan kata-kata baru itu dalam sebuah kalimat yang sempurna, secara lisan maupun tertulis. Pendidik memberikan contoh kalimat kemudian meminta peserta didik membuat kalimat yang sama. Latihan seperti ini sangat membantu memantapkan pengertian peserta didik terhadap makna kata. Tetapi tidak semua kata-kata baru harus dikenalkan dengan semua prosedur atau langkah dimuka. Factor waktu harus juga diperhitungkan. Untuk itu perlu dipilih kata-kata yang memang hanya dipahami maknanya secara utuh apabila dihubungkan dengan konteks.

### 2.1.1.3 Permainan Mencocokkan Gambar dan Kata

#### 2.1.1.3.1 Pengertian Permainan Pembelajaran Bahasa Arab

Permainan berasal dari kata “main ( لَعِبَ - يَلْعَبُ )” yang berarti perbuatan untuk menyenangkan hati (digunakan dengan menggunakan alat-alat kesenangan atau tanpa media). Sedangkan dalam kamus besar Indonesia, memberikan arti permainan sebagai mainan (alat untuk main), pertunjukan atau tontonan, perhiasan dan perlakuan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh. Sedangkan menurut istilah, pada hakikatnya permainan bahasa adalah suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan berbahasa tertentu dengan cara menggembarakan.<sup>21</sup>

Permainan merupakan kebutuhan yang muncul secara alami dalam diri setiap individu. Setiap manusia memiliki naluri untuk memperoleh kesenangan, kepuasan, kenikmatan, kesukaan dan kebahagiaan hidup. Hal ini dikarenakan sifat bawaan sejak lahir bahwa manusia akan menghibur dirinya sendiri sampai ia mati.<sup>22</sup>

Adapun yang dimaksud 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 memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajari.<sup>23</sup>

Terkadang bermain diidentikkan dengan main-main yang kemudian memunculkan suatu persepsi, bahwa tidak akan ada manfaat yang dapat kita peroleh, utamanya pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Padahal, jika

---

<sup>21</sup>Abubakar Muhammad, *Metode Khusus Pengajaran Bahasa Arab* (Surabaya: Usaha Nasional, 1981), h. 58.

<sup>22</sup>Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode-metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, h. 7.

<sup>23</sup>Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode-metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, h. 32.



dimanfaatkan dengan baik dalam permainan terdapat banyak aspek yang terkandung didalamnya. Terlebih lagi jika permainan tersebut mengandung unsur pendidikan. Permainan dalam belajar dapat menciptakan atmosfer kegembiraan dan kesenangan sehingga peserta didik tidak merasa tertekan dengan mata pelajaran bahasa Arab tersebut.

Permainan bahasa dalam belajar, jika dimanfaatkan secara bijaksana menyingkirkan “keseriusan” yang menghambat proses belajar, yaitu:<sup>24</sup>

2.1.1.3.1 Menghilangkan stres dalam lingkungan belajar

2.1.1.3.2 Mengajak peserta didik terlibat penuh

2.1.1.3.3 Meningkatkan proses belajar

2.1.1.3.4 Membangun kreatifitas diri

2.1.1.3.5 Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran

2.1.1.3.6 Meraih makna belajar melalui pengalaman dan

2.1.1.3.7 Memfokuskan peserta didik sebagai sumber belajar.

Tujuan teknik permainan adalah menjelaskan kepada pembaca atau peserta didik yaitu untuk memperoleh kegembiraan dan untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu. Permainan bahasa termasuk sarana pengajaran baru dalam pengajaran bahasa Arab dan perlu diingat bahwa permainan bahasa tidak dimaksudkan untuk mengukur atau mengevaluasi hasil belajar peserta didik, akan tetapi digunakan sebagai langkah pendekatan dalam pembelajaran.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup>Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode-metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, h. 36.

<sup>25</sup>Reno Abdillah, *Pengertian Bahasa Menurut Para Ahli*, <http://E:/myfele/pengertian-bahasa-menurut-para-ahli.html>, 11 september 2012, diakses pada tanggal 16 Oktober 2017

Dalam pelaksanaannya, permainan bahasa memiliki sejumlah kekurangan dan kelebihan. Adapun beberapa kekurangan dan kelebihan permainan bahasa:<sup>26</sup>

#### 2.1.1.3.1 Kekurangan Permainan Bahasa

2.1.1.3.1.1 Jumlah peserta didik terlalu besar sehingga menyebabkan kesugaran untuk melibatkan semua mahasiswa dalam permainan

2.1.1.3.1.2 Pelaksanaan permainan bahasa biasanya diikuti oleh tawa dan sorak peserta didik sehingga dapat mengganggu pelaksanaan pembelajaran di kelas lain

2.1.1.3.1.3 Tidak semua materi dapat dikomunikasikan melalui permainan bahasa

2.1.1.3.1.4 Permainan bahasa pada umumnya belum dianggap sebagai program pembelajaran bahasa, melainkan hanya sebagai selingan

#### 2.1.1.3.2 Kelebihan Permainan Bahasa

2.1.1.3.2.1 Permainan bahasa merupakan salah satu media atau strategi pembelajaran yang berkadar CBSA tinggi

2.1.1.3.2.2 Dapat mengurangi kebosanan peserta didik dalam pembelajaran di kelas

2.1.1.3.2.3 Dengan adanya kompetisi antar peserta didik, dapat menumbuhkan semangat peserta didik untuk lebih maju

2.1.1.3.2.4 Permainan bahasa dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetisi social peserta didik

---

<sup>26</sup>Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode-metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, h. 38-39.

2.1.1.3.2.5 Materi yang dikomunikasikan dapat meninggalkan kesan di hati peserta didik sehingga pengalaman keterampilan yang dilatih sukar 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 dialami oleh peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan juga sebagai alat untuk membuat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran secara santai.

Permainan bahasa termasuk suatu strategi yang cukup efektif dalam pengajaran bahasa Arab dan perlu diingat bahwa permainan bahasa tidak dimaksudkan untuk mengukur atau mengavaluasi peserta didik mana yang pandai dan mana yang tidak,<sup>27</sup> akan tetapi digunakan sebagai langkah pendekatan dalam pembelajaran.

Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab, terutama untuk keterampilan menyimak (*istima'*) adalah permainan mencocokkan gambar dan kata. Permainan mencocokkan gambar dan kata merupakan suatu permainan dimana peserta didik mencocokkan gambar dan kata yang telah disampaikan oleh pendidik sebelumnya. Permainan mencocokkan gambar dan kata 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.

---

<sup>27</sup>Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Cet. I; Malang: UIN Malang Press, 2009), h.80.

Teknik permainan mencocokkan gambar dan kata ini dikemas dalam permainan yang dapat membangkitkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab, karena dengan permainan mencocokkan gambar dan kata ini peserta didik akan lebih aktif, dan konsentrasi terhadap apa yang akan mereka terima dan yang akan mereka sampaikan.

Tujuan permainan mencocokkan gambar dan kata adalah untuk melatih kecermatan, kreativitas, kecepatan, dan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab.

#### 2.1.1.3.2 Fungsi Permainan

Hetherington dan Parke, menyebutkan tiga fungsi utama permainan, yaitu:<sup>28</sup>

##### 2.1.1.3.2.1 Fungsi kognitif

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

##### 2.1.1.3.2.2 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.

##### 2.1.1.3.2.3 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

---

<sup>28</sup>Wardani, *Bermain Sambil Belajar* (Yogyakarta, 2009), h. 121.

membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam. Karena tekanan-tekanan batin terlepaskan di dalam permainan, peserta didik dapat mengatasi masalah-masalah dalam kehidupannya. Teknik permainan dapat bermanfaat untuk :

- 2.1.3.1.1 Membangkitkan minat peserta didik.
- 2.1.3.1.2 Memupuk dan mengembangkan rasa kerja sama peserta didik.
- 2.1.3.1.3 Mengembangkan kreatifitas peserta didik.
- 2.1.3.1.4 Menumbuhkan kesadaran peserta didik.

Dalam sebuah pembelajaran sudah pasti ada hambatan atau peluang dalam suatu metode tersebut. Peluang metode permainan adalah sebagai berikut :

- 2.1.3.1.1 Keterampilan peserta didik dalam bidang bahasa Arab seperti menghafal kosakata semakin meningkat.
- 2.1.3.1.2 Konsep-konsep bahasa Arab akan lebih cepat untuk di pahami.
- 2.1.3.1.3 Kemampuan menemukan dan memecahkan masalah akan meningkat.
- 2.1.3.1.4 Peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar bahasa Arab.
- 2.1.3.1.5 Pendidik lebih mudah memberikan materi kepada peserta didik.
- 2.1.3.1.6 Peserta didik lebih bisa / mudah untuk aktif.
- 2.1.3.1.7 Peserta didik lebih gampang untuk mengingat materi yang sudah disampaikan oleh pendidik.
- 2.1.3.1.8 Dalam mengikuti pembelajaran peserta didik lebih semangat dan kreatif.

Hambatan dalam menerapkan teknik permainan adalah sebagai berikut:

- 2.1.3.1.1 Tidak semua topik dapat disajikan melalui teknik permainan, semakin tinggi tingkatnya maka semakin sulit untuk disajikan, di samping itu permainan harus di buat sendiri (tidak dalam bentuk siap pakai).
- 2.1.3.1.2 Memerlukan banyak waktu.
- 2.1.3.1.3 Permainan mungkin akan mengganggu ketenangan kelas-kelas disekitarnya.

Selain itu, sampai saat ini telah banyak teknik pengajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan mutu pembelajaran bahasa termasuk pembelajaran bahasa asing. Dan salah satu teknik pengajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik adalah teknik permainan karena belajar dengan cara yang menyenangkan akan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Ada banyak jenis permainan yang dapat diterapkan di dalam proses belajar mengajar bahasa diantaranya:

- 2.1.3.1.1 Teka teki silang,
- 2.1.3.1.2 Permainan untuk melatih struktur,
- 2.1.3.1.3 Permainan untuk melatih kosakata,
- 2.1.3.1.4 Permainan untuk melatih membaca dan menjawab pertanyaan secara tertulis,
- 2.1.3.1.5 Permainan untuk melatih pendengaran untuk membedakan dan mengidentifikasi kata-kata.

Teknik yang digunakan seorang pendidik haruslah bervariasi sehingga menimbulkan semangat yang kuat pada peserta didik untuk mengikuti pelajaran. Bukan hanya memberikan materi secara teoritis, tetapi juga secara praktis. Bukan sekedar memberikan teori tetapi juga penerapan secara langsung dalam keseharian di

sekolah yang didampingi oleh pendidik. Sehingga dalam penerapannya peserta didik mampu menguasai empat kemahiran berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis), yang nantinya akan diterapkan secara langsung baik yang bersifat aktif *ekspresif* maupun pasif *receptive*.

Dengan demikian, penggunaan teknik permainan dalam pembelajaran sangatlah berperan dalam menghilangkan kejenuhan pada pesesrta didik. Dan sebagai salah satu bentuk fariasi yang dimiliki oleh pendidik dalam mengajarkan materi kepada peserta didik yang akan dididiknya. Teknik ini banyak membantu seorang pendidik dalam melaksanakan tugasnya dalam mentransfer ilmu kepada peserta didik.

#### 2.1.1.3.3 Permainan Mencocokkan Gambar dan Kata

Dalam setiap permainan hendaknya diikuti dengan evaluasi dari pendidik. Hal ini agar peserta didik mengetahui letak kesalahan dan agar pendidik juga dapat mengetahui kemampuan peserta didiknya, sehingga dapat menerapkan teknik yang sesuai kemampuan peserta didiknya. Dengan demikian, secara tidak langsung pendidik telah menerapkan prinsip korektisitas, dimana pendidik harus mampu membenarkan apa yang salah pada peserta didiknya. Dan dituntut untuk menjadikan peserta didiknya kritis akan hal-hal serupa.

Dalam penerapan teknik permainan, pedidik juga harus memperhatikan prinsip berjenjang dalam pengajarannya. Kali ini pendidik diharuskan untuk menerapkan tiga kategori prinsip di atas, yang terdiri dari :

2.1.1.3.3.1 Pergeseran dari yang kongkrit ke yang abstrak, dari yang global ke yang detail dan dari yang sudah diketahui ke yang belum diketahui.

2.1.1.3.3.2 Ada kesinambungan antara apa yang telah diberikan sebelumnya dengan apa yang akan di ajarkan selanjutnya.

2.1.1.3.3.3 Ada peningkatan bobot pengajaran terdahulu dengan yang

Berdasarkan keterangan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teknik permainan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berbahasa salah satunya untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik.

Adapun penerapan permainan mencocokkan gambar dan kata adalah sebagai berikut:<sup>29</sup>

2.1.1.3.3.1 Pendidik membagi peserta didik ke dalam 4 kelompok dengan jumlah yang sama. Boleh berdasarkan jenis kelamin atau yang lain

2.1.1.3.3.2 Pendidik meletakkan semua kartu di tengah-tengah peserta didik dalam keadaan tertutup

2.1.1.3.3.3 Peserta didik tidak diberitahu tentang kartu tersebut.

2.1.1.3.3.4 Satu persatu peserta didik mengambil satu kartu dari kumpulan kartu tersebut tanpa membukanya terlebih dahulu

2.1.1.3.3.5 Dua kelompok mengambil kartu yang berisi gambar dan dua kelompok yang mengambil kartu yang berisi kosakata

2.1.1.3.3.6 Peserta didik kembali ke kelompoknya masing-masing

2.1.1.3.3.7 Pendidik memberi aba-aba untuk membuka dan mencari pasangan mereka masing-masing selama 30 detik

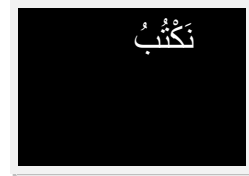
2.1.1.3.3.8 Jika terdapat peserta didik yang salah pasangan maka dapat diberi hukuman kecil dari pendidik.

---

<sup>29</sup>Abdul Rahim, *Ragam Permainan Pembelajaran Bahasa Arab* (Cet I; Makassar: Sibuku Makassar, 2015), h. 70.



Contoh :



### 2.1.2 Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

Penguasaan kosakata 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 bukan satu-satunya langkah yang dapat dilakukan untuk

membantu peningkatan penguasaan kata. Usaha menguasai kata perlu ditempuh dengan mengamati pemakaian kata tersebut dalam teks.<sup>30</sup>

Bedasarkan keterangan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik diantaranya 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:<sup>31</sup>

#### 2.1.2.3 Penguasaan Reseptif

Penguasaan reseptif dapat diartikan sebagai penguasaan yang bersifat pasif, artinya pemahaman hanya terdapat dalam proses peikiran. Kegiatan berbahasa yang bersifat reseptif adalah kegiatan menyimak dan membaca. Penguasaan ini juga disebut sebagai proses *decoding*.

#### 2.1.2.4 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.

#### 2.1.2.5 Penguasaan Penulisan

Penguasaan ini meliputi kemampuan penulisan kosakata sesuai dengan kaidah kebahasaan. Walaupun kita mampu memahami makna suatu kata dan mampu menggunakannya dalam kalimat, tetapi kita tidak menguasai cara

---

<sup>30</sup>Purwo, Kasmawanti Bambang, *Pokok-pokok Pengajaran Bahasa dan Kurikulum 1994 Bahasa Indonesia* (Jakarta: Depdikbud, 1997), h. 10.

<sup>31</sup>Nurgiyantoro B, *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra* (Yogyakarta: PPFY Yogyakarta. 1995), h. 209.

penulisan yang benar berarti kita belum menguasai kosakata yang bersangkutan secara sempurna.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata terbagi menjadi tiga bagian, yaitu: penguasaan reseptif (menyimak dan membaca), penguasaan produktif (berbicara dan menulis) dan penguasaan penulisan (penulisan kosakata sesuai dengan kaidah kebahasaan).<sup>32</sup>

#### 2.1.4.1 Pengertian Kosakata

Kosakata 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”. Kosakata seseorang didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut dan kemungkinan akan digunakannya untuk menyusun kalimat baru”.<sup>33</sup>

Kosakata adalah perbendaharaan kata. Kosakata adalah semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis, kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan. Daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

Kosakata merupakan salah satu unsur bahasa yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa asing untuk dapat memperoleh kemahiran berkomunikasi dengan bahasa tersebut. Tapi mempelajari bahasa tidak identik dengan mempelajari kosakata.

---

<sup>32</sup>Nurgiyantoro B, *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra* (Yogyakarta: PPFE Yogyakarta. 1995), h. 209.

<sup>33</sup>Harimurti Kridalaksana, *Kamus Lingusitik* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1983), h. 137.

Artinya untuk memiliki kemahiran berbahasa tidak cukup hanya dengan menghafal kosa kata, para pembelajar bahasa tidak bisa mengenal bahasa melalui kamus.<sup>34</sup>

Seseorang mustahil bisa melakukan pembicaraan tanpa memiliki kosakata. Semakin banyak perbendaharaan kosakata semakin menjamin lancarnya komunikasi atau pembicaraan. Oleh karena itu yang pertama kali harus dilakukan dalam belajar bahasa adalah menghafal kosakata.

Dalam penyampaian pesan melalui bahasa, pemilihan kosakata yang tepat merupakan hal terpenting untuk mengungkapkan makna kata-kata, disamping kemampuan menggunakannya pada konteks yang tepat dan tempat yang tepat pula. Sebagai bagian dari penguasaan bahasa, kosakata dapat dibedakan dalam penguasaan yang aktif produktif dan yang pasif reseptif.

Dalam pengajaran kosakata kepada peserta didik, ada beberapa langkah yang harus diperhatikan agar pembelajaran unsur tersebut berhasil. Dalam hal ini Ismail Shinni dan Abdullah mengatakan bahwa sebaiknya mengajarkan kosakata melalui tahapan berikut ini :<sup>35</sup>

- 2.1.2.5.3 Dengan cara menunjuk langsung pada benda (kosakata) yang diajarkan. Sebagai contoh kalau pendidik mengajarkan kosakata dimana referensinya ada dalam lingkungan kelas maka pendidik tinggal menunjuk benda tersebut “ سبورة ” maka pendidik tidak usah menterjemahkan kata tersebut akan tetapi langsung menunjuk pada benda yang dimaksud, yaitu papan tulis.

---

<sup>34</sup>Effendi, Ahmad Fuad, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Malang: Misykat, 2005), h. 96.

<sup>35</sup>Abdul Wahab Rosyidi, *Pembelajaran Bahasa Arab* (Cet I; Malang: UIN Malang Press, 2009), h. 54-55.

- 2.1.2.5.4 Dengan cara menghadirkan miniatur dari benda (kosakata) yang diajarkan. Sebagai contoh kalau pendidik ingin memberikan sebuah kosakata sebuah rumah yang indah, nyaman dan asri, maka pendidik cukup menghadirkan sebuah miniatur dari rumah tersebut.
- 2.1.2.5.5 Dengan cara memberikan gambar dari kosakata yang ingin diajarkan. Sebagai contoh apabila seorang pendidik ingin mengajarkan kosakata tentang sapi atau kambing, maka pendidik cukup menunjukkan gambar dari kosakata tersebut.
- 2.1.2.5.6 Dengan cara memperagakan dari kosakata yang ingin disampaikan. Sebagai contoh apabila seorang pendidik ingin menyampaikan kosakata (khususnya yang terkait dengan kata kerja) maka pendidik bisa melakukannya dengan cara memperagakan kosakata tersebut tanpa harus menterjemah ke dalam bahasa ibu, seperti kosakata “ يمش ” pendidik cukup memperagakan dengan berjalan di depan kelas.
- 2.1.2.5.7 Dengan cara memasukkan kosa katayang diajarkan ke dalam kalimat. Sebagai contoh apabila seorang pendidik ingin mengajarkan kosakata “جميل” maka ia harus meletakkannya di dalam jumlah فصل جميل ونظيف لو أحمد شמיד جميل tidak diterjemahkan ke dalam bahasa Ibu.
- 2.1.2.5.8 Dengan cara memberikan persamaan kata. Sebagai contoh apabila seorang pendidik memberikan kosakata “ فصل ” maka dapat dengan memberikan persamaan kata “ صف ”.

- 2.1.2.5.9 Dengan cara memberikan lawan kata. Sebagai contoh apabila seorang pendidik ingin menyampaikan kosakata “كبير” maka ia harus memberikan lawan kata “صغير”.
- 2.1.2.5.10 Dengan cara memberikan defenisi dari kosakata yang diberikan. Sebagai contoh apabila seorang pendidik ingin menyampaikan kosakata “المسجد” maka ia cukup memberikan defenisinya “مكان للصلاة” “والاء عثكاف”.

Adapun tahapan dan teknik-teknik pembelajaran *mufradat* (kosakata) atau pengalaman peserta didik dalam mengenal dan memperoleh makna kata sebagai berikut :<sup>36</sup>

- 2.1.4.1.1 Mendengarkan kata. Pada tahap ini peserta didik diberikan kesempatan untuk mendengarkan kata yang diucapkan pendidik atau media lain, baik berdiri sendiri maupun di dalam kalimat. Apabila unsur bunyi dari kata itu sudah dikuasai oleh peserta didik, maka untuk selanjutnya peserta didik akan mampu mendengarkan secara benar.
- 2.1.4.1.2 Mengucapkan kata. Dalam tahap ini, pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengucapkan kata yang telah didengarnya. Mengucapkan kata baru akan membantu peserta didik mengingat kata tersebut dalam waktu yang lebih lama
- 2.1.4.1.3 Mendapatkan makna kata. Pada tahap ini pendidik hendaknya menghindari terjemahan dalam memberikan arti kata kepada peserta

---

<sup>36</sup>Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Malang: Misykat, 2005), h. 104-105.

didik, karena bila hal itu dilakukan maka tidak akan terjadi komunikasi langsung dalam bahasa yang sedang dipelajari, sementara makna kata pun akan cepat dilupakan oleh peserta didik. Ada beberapa teknik yang bisa digunakan oleh pendidik untuk menghindari terjemahan dalam memperoleh arti suatu kata, yaitu dengan pemberian konteks kalimat, definisi sederhana, pemakaian gambar/foto, sinonim, antonim, memperlihatkan benda asli atau tiruannya, peragaan gerakan tubuh, dan terjemahan sebagai alternatif terakhir bila suatu kata memang benar-benar sukar untuk dipahami oleh peserta didik.

2.1.4.1.4 Membaca kata. Setelah melalui tahap mendengar, mengucapkan, dan memahami makna kata-kata baru, pendidik menuliskannya di papan tulis. Kemudian peserta didik diberikan kesempatan membaca kata tersebut dengan suara keras.

2.1.4.1.5 Menulis kata. Penguasaan kosakata peserta didik akan sangat terbantu bilamana ia diminta untuk menulis kata-kata yang baru dipelajarinya (dengar, ucap, paham, baca) mengingat karakteristik kata tersebut masih segar dalam ingatan peserta didik.

2.1.4.1.6 Membuat kalimat. Tahap terakhir dari kegiatan pembelajaran kosakata adalah menggunakan kata-kata baru itu dalam sebuah kalimat yang sempurna, baik secara lisan maupun tulisan. Pendidik harus kreatif dalam memberikan contoh kalimat-kalimat yang bervariasi dan peserta didik diminta untuk menirukannya. Dalam menyusun kalimat-kalimat itu hendaknya digunakan kata-kata yang

produktif dan aktual agar peserta didik dapat memahami dan mempergunakannya sendiri.

Prosedur atau langkah-langkah pembelajaran kosakata di atas tentunya dapat dijadikan acuan para pendidik bahasa asing khususnya bahasa Arab, walaupun tidak semua kata-kata baru harus dikenalkan dengan prosedur dan langkah-langkah tersebut.

Faktor alokasi waktu dalam hal ini juga harus diperhitungkan. Oleh karena itu perlu dilakukan pemilihan kata-kata tertentu yang dianggap sukar atau kata-kata yang memang hanya dapat dipahami secara baik dan utuh maknanya bilamana dihubungkan serta disesuaikan dengan konteks wacana.

#### 2.1.4.2 Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari oleh masyarakat Indonesia. Pembelajaran bahasa asing termasuk dalam hal ini bahasa Arab bisa dilakukan dengan berbagai cara dan metode. Demikian halnya dengan pembelajaran kosakata.

Kosakata merupakan salah satu unsur bahasa yang harus dimiliki oleh pembelajar bahasa asing termasuk bahasa Arab. Perbendaharaan kosakata bahasa Arab yang memadai dapat menunjang seseorang dalam berkomunikasi dan menulis dengan bahasa tersebut. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa berbicara dan menulis yang merupakan kemahiran berbahasa harus didukung oleh pengetahuan dan penguasaan kosakata yang kaya, produktif dan aktual.

Penambahan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan bagian penting, baik dari proses pembelajaran suatu bahasa ataupun pengembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang sudah dikuasai. Untuk itu diperlukan



metode yang tepat dalam rangka pembelajaran kosakata bahasa Arab agar kebutuhan akan perbendaharaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Arab dapat tercapai.

“Pembelajaran kosakata yaitu proses penyampaian bahan pembelajaran yang berupa kata atau perbendaharaan kata sebagai unsur dalam pembelajaran bahasa Arab”.<sup>37</sup> Oleh karena itu pembelajaran bahasa Arab yang diselenggarakan pada suatu lembaga pendidikan perlu menyandingkannya dengan pembelajaran pola kalimat yang relevan.

Dalam pembelajaran kosakata, ada beberapa hal yang harus diperhatikan sebagai berikut :

- 2.1.4.2.1 Pembelajaran *mufradat* (kosakata) tidak berdiri sendiri. Kosakata hendaknya tidak diajarkan sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri melainkan sangat terkait dengan pembelajaran *muthala'ah*, *istima'*, *insya'* dan *muhadatsah*.
- 2.1.4.2.2 Pembatasan makna. Dalam pembelajaran kosakata, hendaknya makna harus dibatasi sesuai dengan konteks kalimat saja, mengingat satu kata dapat memiliki beberapa makna.
- 2.1.4.2.3 *Al mufradat* (kosakata) dalam konteks. Beberapa *al mufradat* (kosakata) dalam bahasa Arab tidak bisa dipahami tanpa pengetahuan tentang cara pemakaiannya dalam kalimat. *Al mufradat* (kosakata) seperti ini hendaknya diajarkan dalam konteks agar tidak mengaburkan pemahaman peserta didik.

---

<sup>37</sup>Ahmad Djanan Asifuddin, *Worskshop Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (online), (<http://www.umy.aa.id/berita>, diakses tanggal 28 Februari 2011)

2.1.4.2.4 Terjemah dalam pembelajaran *al mufradat* (kosakata). Pembelajaran *al mufradat* (kosakata) dengan cara menerjemahkan kata ke dalam bahasa ibu adalah cara yang paling mudah, namun mengandung beberapa kelemahan. Kelemahan tersebut antara lain dapat mengurangi spontanitas peserta didik ketika menggunakannya dalam ungkapan saat berhadapan dengan benda atau objek kata, lemahnya daya lekat dalam ingatan peserta didik dan juga tidak semua *al mufradat* (kosakata) asing ada padanannya yang tepat dalam bahasa Ibu.

2.1.4.2.5 Tingkat kesukaran. Bila ditinjau dari tingkat kesukarannya, *al mufradat* (kosakata) bahasa Arab dapat dibagi menjadi 3 (tiga) yaitu :

2.1.4.2.5.1 Kata-kata yang mudah, karena ada persamaannya dengan kata-kata dalam bahasa Indonesia. Contohnya:

. رحمة , كرسي , كتاب .

2.1.4.2.5.2 Kata-kata yang sedang dan tidak sukar meskipun tidak ada persamaannya dalam bahasa Indonesia. Contohnya:

مدينة , سوف , ذهب

2.1.4.2.5.3 Kata-kata yang sukar, baik karena bentuknya maupun pengucapannya. Contohnya: انذلف , نذهو.<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup>Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Malang: Misykat, 2005) h.97-

## 2.1 Tinjauan Hasil Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini telah dilakukan berbagai pengamatan secara langsung guna untuk melengkapi tujuan dan objek penelitian. Salah satunya dengan cara mengamati berbagai literatur penelitian yang relevan dengan masalah pada penelitian ini.

Penelitian tentang penguasaan kosakata bukanlah penelitian yang pertama kalinya dilakukan. Banyak peneliti yang telah melaksanakan penelitian tentang permainan mencocokkan gambar dan kata dalam meningkatkan penguasaan kosakata ini, diantaranya yaitu :

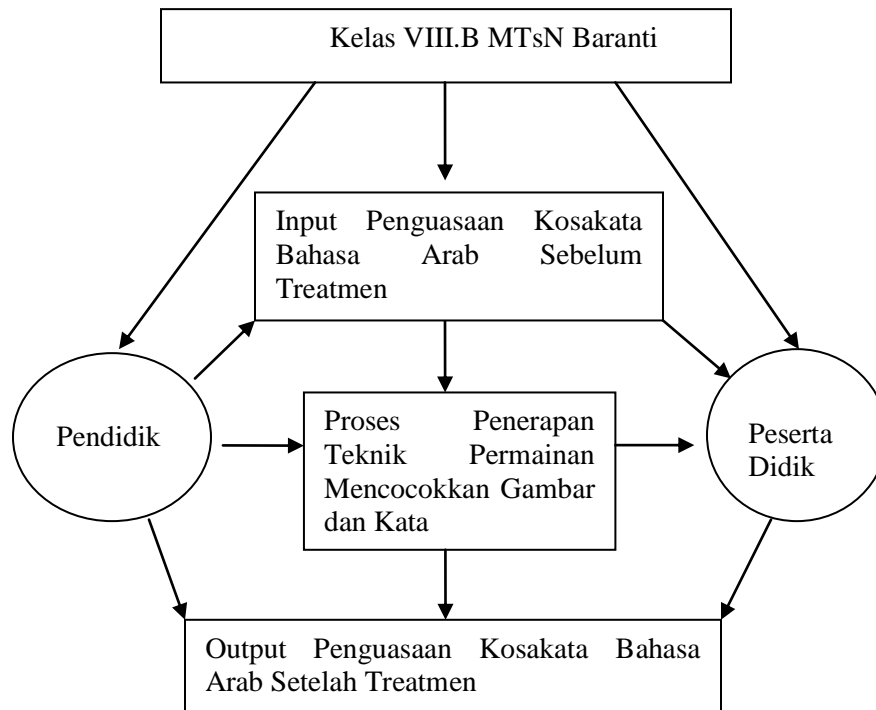
2.2.1 penelitian skripsi yang dilakukan oleh Safria salah satu mahasiswa program studi Pendidikan bahasa Arab fakultas Tarbiyah pada tahun 2012 dengan judul penelitian "*Penerapan Permainan Tebak Kata dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik MA DDI Taqwa Lakessi Tahun 2012/2013*". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan tebak kata sangat berpengaruh dalam meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab.

2.2.2 penelitian skripsi yang di lakukan oleh Roslinah salah satu mahasiswa program studi Pendidikan bahasa Arab fakultas Tarbiyah pada tahun 2012 dengan judul penelitiannya "*Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik dalam Penguasaan Kosakata dengan Metode Menjodohkan Kata*". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode menjodohkan kata efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab.

Berdasarkan penelitian di atas, dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode yang berbeda tetapi dengan tujuan yang sama, yaitu untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab.

## 2.1 Kerangka Konseptual

Adapun kerangka pikir dari penelitian ini secara skematis dapat dijelaskan dalam bagan berikut :



*Gambar 2.1 skema kerangka pikir penelitian*

Penjelasan : Pendidikan bahasa Arab di MTsN Baranti dijadikan sebagai sasaran utama pada penelitian ini, dimana yang diteliti adalah tentang penggunaan media gambar yang diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa Arab khususnya pada materi pengajaran kosa kata bagi peserta didik MTsN Baranti dan peserta didik memberikan penilaian terhadap cara pendidik dalam menyampaikan materi tersebut.

### 2.3 Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan atau perkiraan hasil sementara. Dalam bukunya Suharsimi Arikunto hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.<sup>39</sup> Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

Ho: Tidak terdapat peningkatan penguasaan kosakata setelah teknik permainan mencocokkan gambar dan kata diterapkan pada peserta didik kelas VIII.B MTsN Baranti.

Ha: Terdapat peningkatan penguasaan kosakata setelah teknik permainan mencocokkan gambar dan kata diterapkan pada peserta didik kelas VIII.B MTsN Baranti.

### 2.2 Definisi Operasional Variabel

Untuk mengetahui lebih jelas tentang judul skripsi ini, yaitu Penerapan Teknik Permainan Mencocokkan Gambar dan Kata dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VIII.B MTsN Baranti, maka perlu diuraikan definisi operasional variabel terutama terhadap kata-kata operasional yang mungkin dapat menimbulkan pengertian dan penafsiran ganda. Adapun pengertian operasional yang penulis maksudkan dalam judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 2.2.1 Teknik permainan

Tujuan teknik permainan adalah menjelaskan kepada pembaca atau peserta didik yaitu untuk memperoleh kegembiraan dan untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu. Permainan bahasa termasuk sarana pengajaran baru dalam

---

<sup>39</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), h. 64.

pengajaran bahasa Arab dan perlu diingat bahwa permainan bahasa tidak dimaksudkan untuk mengukur atau mengevaluasi hasil belajar peserta didik, akan tetapi digunakan sebagai langkah pendekatan dalam pembelajaran.<sup>40</sup>

### 2.2.2 Penguasaan kosakata

Cara menguasai atau memahami penggunaan kosakata. Kosakata yaitu *mufradat* atau susunan huruf yang membentuk suatu kata yang bermakna dan selanjutnya dapat dirangkai menjadi kalimat, menjadi alat komunikasi bagi seseorang dalam menyatakan atau menyampaikan maksudnya.

Jadi penelitian ini berfokus pada peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik dalam kehidupan sehari-hari sebab dalam penguasaan kosakata dapat mempermudah seseorang melakukan interaksi.

---

<sup>40</sup>Reno Abdillah, *Pengertian Bahasa Menurut Para Ahli*, <http://E:/myfele/pengertian-bahasa-menurut-para-ahli.html>, 11 september 2012, diakses pada tanggal 16 Oktober 2017

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis dan Desain 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.”<sup>41</sup> “Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu.”<sup>42</sup>

Dalam penelitian kuantitatif eksperimen ini memiliki ciri khas tersendiri dimana dalam penelitian ini terdapat adanya kelas atau kelompok kontrol yang akan diberikan *treatment* (perlakuan) oleh peneliti. 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.”<sup>43</sup>

Adapun pengembangan desain dari penelitian eksperimen ini adalah dengan cara melakukan satu kali pengukuran di depan (*pre-tes*) sebelum adanya perlakuan

---

<sup>41</sup>Margono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Cet. IV; Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 105.

<sup>42</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D* (Cet. II; Bandung: Alfabeta, 2010), h.14.

<sup>43</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D* (Cet. II; Bandung: Alfabeta, 2010), h.107.





manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian.<sup>47</sup> Jadi 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.B MTsN Baranti yang berjumlah 28 orang.

### 3.3.2 Sampel

Sampel sering didefinisikan sebagai bagian dari populasi.<sup>48</sup> *Sampling* atau sampel berarti contoh, yaitu sebagian dari seluruh individu yang menjadi objek penelitian.<sup>49</sup> 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. Teknik *sampling* yang digunakan pada penelitian ini adalah peneliti dalam pengambilan sampel hanya memfokuskan pada kelas VIII.B dimana jumlah laki-laki 8 orang dan jumlah perempuan 20 orang. Maka jumlah keseluruhan sampel yang akan diteliti adalah 28 orang. Oleh karena itu, sampel ini adalah jenis *sampling* jenuh. Sebab cara pengambilan subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi seluruh kelas VIII.B dijadikan sebagai sampel.

---

<sup>47</sup>S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Cet. VI; Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 118.

<sup>48</sup>Nurul Suriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan* (Cet. I ; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), h. 119.

<sup>49</sup>Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan dengan Proposal* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 55.

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.<sup>50</sup>

### **3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

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

#### **3.4.1 Observasi**

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti.<sup>51</sup> Observasi dilakukan untuk memastikan bahwa penelitian ini dapat dilakukan di sekolah tersebut dan mengamati proses pembelajarannya. Dimana metode observasi adalah metode penelitian yang dilakukan 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 digunakan dalam proses pengumpulan data adalah *participant observation*, yakni peneliti mengamati dan mencatat serta ikut terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Teknik ini akan digunakan untuk mengetahui dan mengamati bagaimana proses penerapan teknik permainan mencocokkan gambar dan kata dalam pembelajaran bahasa Arab.

#### **3.4.2 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-

---

<sup>50</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 117.

<sup>51</sup>Husaini Usman, *Metodologi Penelitian Sosial* ( Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h.52.

pertanyaan yang harus dijawab, atau perintah-perintah yang harus dikerjakan oleh testee.<sup>52</sup> Pada penelitian ini penulis menggunakan dua jenis tes sebagai teknik untuk mengukur penguasaan kosakata peserta didik yaitu:

#### 3.4.2.1 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.<sup>53</sup> Dalam penelitian ini pre-test berfungsi untuk memperoleh data tentang bagaimana penguasaan kosakata peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab sebelum diterapkan teknik permainan mencocokkan gambar dan kata.

#### 3.4.2.2 Post-test

Post-test sering dikenal dengan tes akhir. Tes akhir dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah semua materi pelajaran yang tergolong penting sudah dapat dikuasai dengan sebaik-baiknya oleh para peserta didik.<sup>54</sup> Jadi, post-test dalam penelitian ini berfungsi untuk mengetahui bagaimana kemampuan penguasaan kosakata peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab setelah teknik permainan mencocokkan gambar dan kata diterapkan.

#### 3.4.2.3 *Treatment*

Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab bagi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan teknik permainan mencocokkan

---

<sup>52</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* ( Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1998), h. 67.

<sup>53</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Cet. V; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), h. 69.

<sup>54</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, h. 70.

gambar dan kata yang dieksperimenkan kepada peserta didik yang telah diberikan *pretest*.

#### 3.4.2.3.1 Pertemuan Pertama

Peneliti mencoba untuk membuka dan memasuki pelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik mengenai pengenalan tentang materi “الكلمة”.

Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran dalam mengajarkan materi pengenalan “الكلمة” sebagai berikut:

1. Pendidik menjelaskan kosakata yang berkaitan dengan materi “الكلمة” bagaimana cara membacanya dan cara penulisannya.
2. Pendidik membagi peserta didik ke dalam 4 kelompok. Setiap kelompok beranggotakan 7 orang.
3. Pendidik menjelaskan aturan permainan.
4. Setiap kelompok mendapatkan sebuah gambar yang di pasang di papan tulis.
5. Pendidik meletakkan potongan-potongan kertas yang berisi kata-kata di tengah meja.
6. Peserta didik harus mencocokkan kata-kata tersebut sesuai dengan gambar yang telah tersedia, dalam waktu 2 menit.
7. Setelah waktu habis pendidik memeriksanya bersama-sama dengan peserta didik.

#### 3.4.2.3.2 Pertemuan Kedua

Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua sebagai berikut:

1. Pendidik menjelaskan kosakata yang berkaitan dengan materi “الكلمة” bagaimana cara membacanya dan cara penulisannya.
2. Pendidik membagi peserta didik ke dalam 4 kelompok. Setiap kelompok beranggotakan 7 orang.
3. Pendidik menjelaskan aturan permainan.
4. Setiap kelompok mendapatkan sebuah gambar yang di pasang di papan tulis.
5. Pendidik meletakkan potongan-potongan kertas yang berisi kata-kata di tengah meja.
6. Peserta didik harus mencocokkan kata-kata tersebut sesuai dengan gambar yang telah tersedia, dalam waktu 2 menit.
7. Setelah waktu habis pendidik memeriksanya bersama-sama dengan siswa.

#### 3.4.2.3.3 Pertemuan Ketiga

Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada pertemuan ketiga sebagai berikut:

1. Pendidik menjelaskan kosakata yang berkaitan dengan materi “الكلمة” bagaimana cara membacanya dan cara penulisannya.
2. Pendidik membagi peserta didik ke dalam 4 kelompok. Setiap kelompok beranggotakan 7 orang.
3. Pendidik menjelaskan aturan permainan.
4. Setiap kelompok mendapatkan sebuah gambar yang di pasang di papan tulis.
5. Pendidik meletakkan potongan-potongan kertas yang berisi kata-kata di tengah meja.

6. Peserta didik harus mencocokkan kata-kata tersebut sesuai dengan gambar yang telah tersedia, dalam waktu 2 menit.
7. Setelah waktu habis pendidik memeriksanya bersama-sama dengan siswa.

### **3.5 Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini telah dilakukan observasi sebanyak dua kali yaitu sebelum perlakuan di berikan (O<sub>1</sub>) disebut *pre-test* dan setelah perlakuan di berikan (O<sub>2</sub>) disebut *posttest*. Hasil nilai dari *pretest* dan *posttest* peserta didik ini selanjutnya peneliti menganalisis data dengan menggunakan SPSS 21 for windows.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *Pre-Eksperimental Design (nondesigns)* dalam bentuk *One-Grup Pretest Posttest Design* untuk mengetahui efektifitas teknik permainan mencocokkan gambar dan kata dalam penguasaan kosa kata bahasa Arab bagi peserta didik kelas VIII.B MTsN Baranti.

Berdasarkan rancangan one group pretest-posttest design, eksperimentasi hanya dilakukan pada satu kelompok dimana pada kelompok tersebut diberikan tes awal (pretest) lalu diberikan perlakuan kemudian diadakan tes akhir (posttest). Adapun kelompok yang dijadikan sebagai sampel penelitian adalah peserta didik kelas VIII.B MTsN Baranti yang berjumlah 28 peserta didik. Pengumpulan data penelitian dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada saat tes awal (pretest) dan pada saat tes akhir (posttest) sesudah perlakuan. Adapun bentuk perlakuan yang diberikan adalah teknik permainan mencocokkan gambar dan kata dalam penguasaan kosa kata bahasa Arab. Untuk lebih jelasnya, ringkasan data hasil penelitian tes awal dan tes akhir dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

#### 4.2.1 Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum Diberikan Tindakan (Pretest)

Tabel 4.1 Nilai pretest peserta didik

No	Nama	Pretest		
		Jumlah jawaban benar	Skor	Klasifikasi skor
1	Andika	5	50	Rendah
2	Harfendi	6	60	Sedang

3	Kasman	5	50	Rendah
4	Muh. Sahrul Hatta	6	60	Sedang
5	Muh. Nasri	4	40	Sangat rendah
6	Muhammad Fahril	6	60	Sedang
7	Muhammad Irsan	5	50	Rendah
8	Usman	6	60	Sedang
9	Andi Aulia Ilham	5	50	Rendah
10	Andini Kadir	4	40	Sangat rendah
11	Aulya Wanda	6	60	Sedang
12	Dea Amelia	5	50	Rendah
13	Indah Munis	5	50	Rendah
14	Jusmawati	7	70	Sedang
15	Khusnul Khatima	7	70	Sedang
16	Mutmainnah	5	50	Rendah
17	Nur Afika	6	60	Sedang
18	Nur Hasma	5	50	Rendah
19	Nurhikma	5	50	Rendah
20	Nursyam	6	60	Sedang
21	Nurul Cahyani	4	40	Sangat rendah
22	Riska Rahman	5	50	Rendah
23	Rismayanti	6	60	Sedang
24	Selviah Saprul	5	50	Rendah
25	Sri Rahayu	5	50	Rendah
26	Suci Inda Sari	6	60	Sedang



27	Syamsiah Langgu	5	50	Rendah
28	Zahra Amaliah	5	50	Rendah
Jumlah		150	1500	

*Sumber data: Hasil Observasi*

Dari data diatas dapat dideskripsikan bahwa dari 28 peserta didik yang diberikan test awal, terdapat 11 peserta didik yang mendapatkan nilai sedang atau pada interval 56-70, terdapat 14 peserta didik yang mendapatkan nilai rendah atau pada interval 41-55, terdapat 3 peserta didik yang mendapatkan nilai sangat rendah atau pada interval >40 dan tidak ada seorangpun peserta didik yang mendapatkan nilai baik dan sangat baik atau pada interval 71-85 dan 86-100. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai pretes peserta didik masih tergolong rendah. Untuk lebih jelasnya peneliti akan mengklasifikasikan nilai pretes peserta didik dalam tabel frekuensi sebagai berikut:

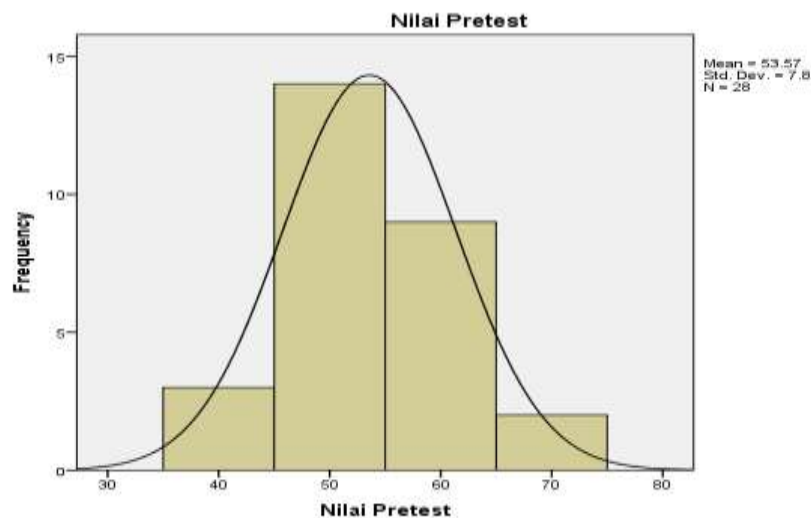
Tabel 4.2 Frekuensi Dan Persentase Nilai Pretes Peserta Didik

<b>o</b>	<b>Kategori</b>	<b>Interval</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase %</b>
	Sangat Baik	86-100	-	-
	Baik	71-85	-	-
	Sedang	56-70	11	39.28
	Rendah	41-55	14	50
	Sangat Rendah	> 40	3	10.72
Jumlah			28	100

*Sumber data: Hasil Observasi*

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa dari 28 peserta didik yang diberikan tes awal (Pretes) terdapat 11 peserta didik yang mendapatkan nilai sedang atau berada pada kisaran 39.28%, 14 peserta didik yang mendapatkan nilai rendah atau berada pada kisaran 50 %, hanya 3 peserta didik yang mendapatkan nilai sangat rendah atau berada pada kisaran 10.72% dan tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai baik dan sangat baik. Untuk lebih jelasnya peneliti akan menyajikan histogram dan diagram lingkaran nilai pretes peserta didik sebagai berikut:

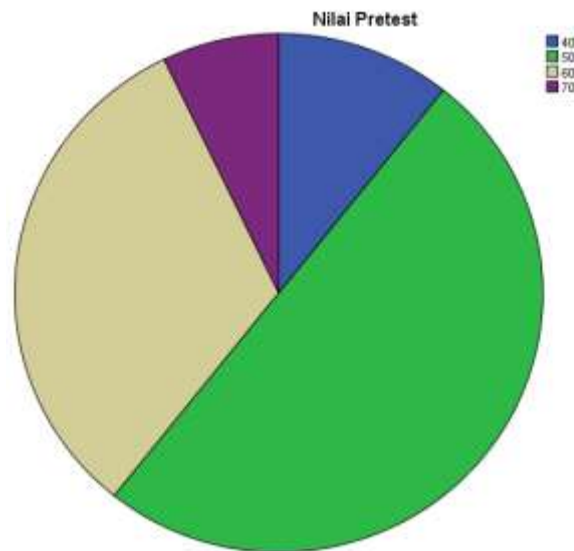
Gambar 4.1 Diagram Batang Nilai Pretes Peserta Didik



er data: Output SPSS 21 For Windows

Sumb

Gambar 4.2 Diagram Lingkaran Nilai Pretes Peserta Didik



*Sumber data: Output SPSS 21 For Windows*

Nilai awal (pretest) peserta didik akan di analisis melalui SPSS 21 for windows, untuk lebih jelasnya peneliti akan menyajikan data analisis pretes sebagai berikut:

Tabel 4.3 Analisis Nilai Peserta Didik

Statistics		
Nilai Pretest		
N	Valid	28
	Missing	0
Mean		53.57
Median		50.00
Mode		50
Std. Deviation		7.800
Variance		60.847
Range		30
Minimum		40
Maximum		70

*Sumber Data: Output SPSS 21 For Windows*

Data diatas dapat dideskripsikan bahwa dari 28 peserta didik yang diberikan tes awal (pretes) masih tergolong dalam kategori rendah karena nilai rata rata (mean) peserta didik yaitu 53.57, standar deviasi pada nilai pretes peserta didik yaitu 7.800 sedangkan nilai yang sering muncul (modus) dan nilai tengah (mode) yaitu 50. Nilai terendah (Minimum) pada pretes peserta didik yaitu 40 sedangkan nilai tertinggi (Maximum) pada pretes peserta didik yaitu 70.

#### 4.2.2 Hasil Belajar Peserta Didik Setelah Diberikan Tindakan (Posttest)

Tabel 4.4 Nilai Posttest Peserta Didik

No	Nama	Pretest		
		Jumlah jawaban benar	Skor	Klasifikasi skor
1	Andika	8	80	Baik
2	Harfendi	9	90	Sangat Baik
3	Kasman	8	80	Baik
4	Muh. Sahrul Hatta	8	80	Baik
5	Muh. Nasri	10	100	Sangat Baik
6	Muhammad Fahril	7	70	Sedang
7	Muhammad Irsan	9	90	Sangat Baik

8	Usman	10	100	Sangat Baik
9	Andi Aulia Ilham	10	100	Sangat Baik
10	Andini Kadir	9	90	Sangat Baik
11	Aulya Wanda	10	100	Sangat Baik
12	Dea Amelia	10	100	Sangat Baik
13	Indah Munis	9	90	Sangat Baik
14	Jusmawati	10	100	Sangat Baik
15	Khusnul Khatima	9	90	Sangat Baik
16	Mutmainnah	8	80	Baik
17	Nur Afika	9	90	Sangat Baik
18	Nur Hasma	10	100	Sangat Baik
19	Nurhikma	10	100	Sangat Baik
20	Nursyam	9	90	Sangat Baik
21	Nurul Cahyani	9	90	Sangat Baik
22	Riska Rahman	9	90	Sangat Baik

23	Rismayanti	10	100	Sangat Baik
24	Selviah Saprul	9	90	Sangat Baik
25	Sri Rahayu	10	100	Sangat Baik
26	Suci Inda Sari	10	100	Sangat Baik
27	Syamsiah Langgu	9	90	Sangat Baik
28	Zahra Amaliah	9	90	Sangat Baik
Jumlah		150	257	2570

*Sumber data: Hasil Observasi*

Dari data diatas dapat dideskripsikan bahwa dari 28 peserta didik yang diberikan test akhir (Posttest), terdapat 23 peserta didik yang mendapatkan nilai sangat baik atau pada interval 86-100, terdapat 4 peserta didik yang mendapatkan nilai baik atau pada interval 71-85, hanya terdapat 1 peserta didik yang mendapatkan nilai sedang atau pada interval 56-70 dan tidak ada seorangpun peserta didik yang mendapatkan nilai rendah dan sangat rendah atau pada interval 41-55 dan >40. Maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai akhir (Posttest) peserta didik masih tergolong sangat baik. Untuk lebih jelasnya peneliti akan mengklasifikasikan nilai pretes peserta didik dalam tabel frekuensi sebagai berikut:

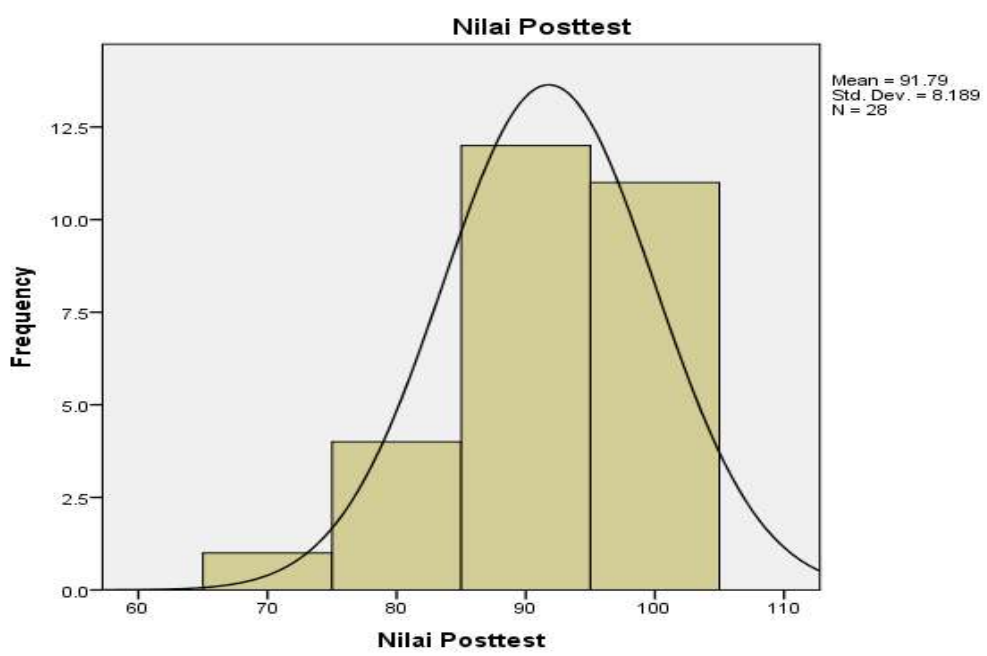
Tabel 4.5 Frekuensi Dan Persentase Nilai Post test Peserta Didik

<b>o</b>	<b>Kategori</b>	<b>Interval</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase %</b>
	Sangat Baik	86-100	23	82.14
	Baik	71-85	4	14.28
	Sedang	56-70	1	3.58
	Rendah	41-55	-	-
	Sangat Rendah	> 40	-	-
Jumlah			28	100

*Sumber data: Hasil Observasi*

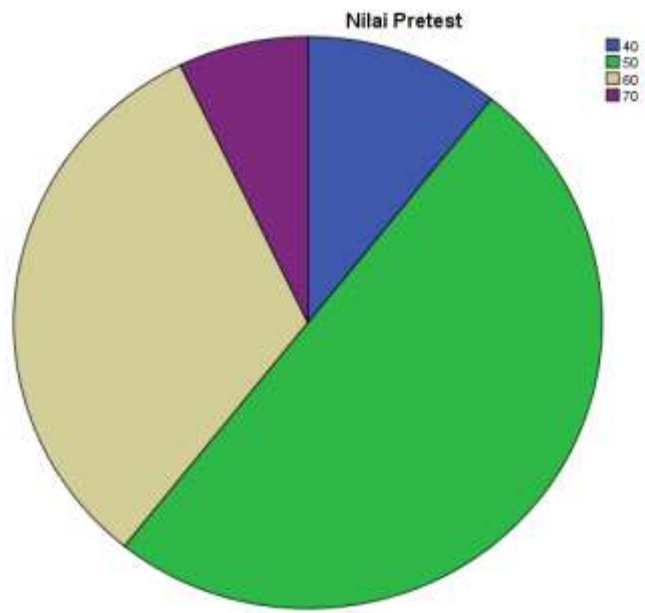
Dari tabel diatas dapat dideskripsikan bahwa dari 28 peserta didik yang menjalani tes akhir (Posttest) terdapat 23 peserta didik yang mendapatkan nilai sangat tinggi atau berada pada kisaran 82.14%, 4 peserta didik yang mendapatkan nilai baik atau berada pada kisaran 14.28%, hanya 1 peserta didik yang mendapatkan nilai sedang atau berada pada kisaran 3.58% dan tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai rendah dan sangat rendah. Untuk lebih jelasnya peneliti menyajikan histogram dan diagram lingkaran nilai posttest peserta didik sebagai berikut:

Gambar 4.3 Diagram Batang Nilai Posttes Peserta Didik



Sumber data: Output SPSS 21 For Windows

Gambar 4.4 Diagram Lingkaran Nilai Pretes Peserta Didik



Sumber data: Output SPSS 21 For Windows



Nilai akhir (Posttest) peserta didik di analisis melalui SPSS 21 for windows, untuk lebih jelasnya peneliti akan menyajikan data analisis posttest sebagai berikut:

Tabel 4.6 Analisis Nilai Post Test Peserta Didik

Statistics		
Nilai Posttest		
N	Valid	28
	Missing	0
Mean		91.79
Median		90.00
Mode		90
Std. Deviation		8.189
Variance		67.063
Range		30
Minimum		70
Maximum		100

*Sumber Data: Output SPSS 2For Windows*

Data diatas dapat dideskripsikan bahwa dari 28 peserta didik yang diberikan tes akhir (posttest) tergolong dalam kategori tinggi karena nilai rata rata (mean) peserta didik yaitu 91.79, standar deviasi pada nilai posttes peserta didik yaitu 8.189 sedangkan nilai yang sering muncul (modus) dan nilai tengah (mode) yaitu 90. Nilai terendah (Minimum) pada posttest peserta didik yaitu 70 sedangkan nilai tertinggi (Maximum) pada posttest peserta didik yaitu 100.

### 4.3 Analysis Data

Analysis data dilakukan untuk mengetahui korelasi nilai tes awal (Pretest) dan nilai tes akhir (Posttest) peserta didik akan tetapi sebelum peneliti melakukan uji hypothesis atau biasa disebut dengat uji T maka terlebih dahulu peneliti melakukan uji prasyarat analisis, adapun nilai prasyarat analisis yang dilakukan adalah uji

homogenitas data dan uji normalitas data untuk lebih jelasnya peneliti akan menguraikan uji analisis tersebut sebagai berikut.

#### 4.3.1 Pengujian Prasyarat Analisis

Pengujian prasyarat analisis dilakukan sebelum melakukan hypotesis. Prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji homogenitas data dan uji normalitas data. Hasil uji prasyarat analisis disajikan sebagai berikut:

##### 4.3.1.1 Uji Homogenitas

Dalam statistic uji homogenitas data digunakan untuk mengetahui varian dari beberapa populasi apakah sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis paired sample T test asumsi yang mendasari dalam analisis of varians (ANOVA) adalah bahwa varian dalam dbeberapa populasi adalah sama dengan dasar pengambilan keputusan:

1. Jika nilai signifikansi  $<0.05$ , maka dapat dikatakan bahwa varian data kelompok pupulasi adalah tidak sama atau tidak homogen
2. Jika nilai signifikansi  $>0.05$ , maka dapat dikatakan varian data kelompok populasi adalah sama atau homogen

Untuk lebih jelasnya peneliti akan menyajikan data dari uji homogenitas sebagai berikut:

Tabel 4.7 Uji Homogenitas Data

Test of Homogeneity of Variances			
Nilai Posttest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.506	3	24	.682

## ANOVA

Nilai Posttest

	Sum of Squares	D f	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	33.730	3	11.243	.152	.927
Within Groups	1776.984	4	74.041		
Total	1810.714	7			

Sumber data: Outpus SPSS 21 for Windows

Berdasarkan output SPSS diatas diketahui nilai signifikansi pada uji homogenitas data yaitu  $0.682 > 0.05$ , artinya data yang disajikan oleh peneliti memiliki varian yang sama atau data tersebut homogeny.

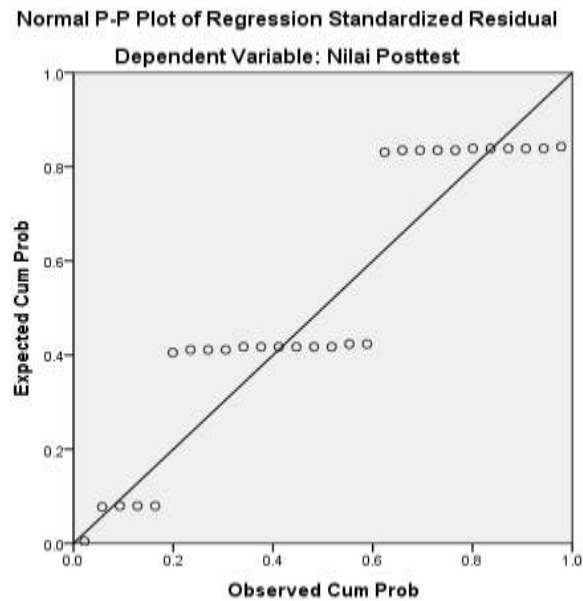
## 4.3.1.2 Uji Normalitas Data

Uji normalitas data merupakan uji prasyarat analisis data. Uji normalitas data dilakukan agar kita mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Peneliti disini akan melakukan uji normalitas data melalui uji Kolmogrov-Smirnov. Adapun dasar pengambilan keputusan untuk uji normalitas data yaitu:

1. Jika nilai signifikansi lebih besar dari  $> 0.05$  maka data tersebut berdistribusi normal sebaliknya
2. Jika nilai signifikansi lebih kecil  $< 0.05$  maka data tersebut tidak berdistribusi normal

Untuk lebih jelasnya peneliti akan menyajikan data dari uji normalitas sebagai berikut:

Gambar 4.5 Normal P-P Plot of regression Standardized Residuals



Sumber data: Output SPSS 21 For Windows

Tabel 4.8 Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
			Unstandardized Residual
N			28
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean		.0000000
	Std. Deviation		8.18859818
Most Extreme Differences	Absolute		.229
	Positive		.185
	Negative		-.229
Kolmogorov-Smirnov Z			1.209
Asymp. Sig. (2-tailed)			.107

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber data: Output SPSS 21 For Windows

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai Asymp. Sig (-tailed) yaitu  $0.107 > 0.05$  maka dapat disimpulkan bahwa data dari nilai pre test dan nilai post test peserta didik berdistribusi normal.

#### 4.4 Pengujian Hypotesis

Paired sampel T-Test digunakan dalam pengujian hypothesis. Hasil dari Paired sampel T-test ini untuk mengetahui apakah alternative hypothesis dapat diterima atau tidak dengan asumsi apabila nilai signifikansi pada uji Paired sampel T-test dibawah 0.05 maka hypothesis nihil ditolak dan alternative hypothesis diterima. Sebaliknya, jika nilai signifikansi pada uji Paired sampel T-test diatas 0.05 maka alternative hipotesis ditolak dan null hypothesis diterima. Berikut adalah hasil dari uji Paired sampel T-test yang diuji melalui SPSS 21 for windows.

Tabel 4.9 Paired Sampel Statistik

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
air 1	91.79	28	8.189	1.548
air 1	53.57	28	7.800	1.474

Tabel 4.10 Paired Sampel korelasi

Paired Samples Correlations				
	N	Correlation	Sig.	
air 1	2	.012	.950	
air 1	8	.2	.950	

Tabel 4.11 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 Bound	Upper Bound			
air 1 Nilai Posttest - Nilai Pretest	8.214	1.239	.124	33.856	4.2572	7.991	8	.000

Sumber data: Output SPSS 21 for Windows

Dari tabel diatas dapat dideskripsikan bahwa nilai T yaitu 17.991, nilai df (degree of freedom) 27 sedangkan nilai Sig. (2-tailed) adalah 0.00, jadi dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi berada dibawah  $0.00 < .05$  maka sesuai dengan asumsi sebelumnya, apabila nilai signifikansi dibawah angka 0.05 maka null hypothesis ditolak dan alternative hypothesis diterima. Dari pernyataan diatas peneliti menyimpulkan bahwa tehnik mencocokkan gambar dan kata dalam penguasaan bahasa Arab peserta didik sangat efektif untuk diterapkan pada kelas VIII.B di MTsN Baranti Kabupaten Sidrap.

#### 4.5 Pembahasan Hasil Penelitian

Sebelum penulis menjelaskan tentang hasil penelitian ini, maka terlebih dahulu penulis mendeskripsikan bahwa teknik merupakan suatu cara untuk menyajikan materi secara efektif dan menarik kemudian diterapkan dalam setiap pembelajaran. Penerapan teknik dalam setiap pembelajaran sangatlah penting, karena sebuah metode yang tepat dan sesuai dengan materi ajar akan lebih memudahkan bagi peserta didik dalam memahami isi materi yang disampaikan oleh pendidik. Di

samping itu penerapan teknik yang tepat juga memudahkan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan waktu yang efisien.

Penerapan teknik permainan mencocokkan gambar dan kata dalam pembelajaran bahasa Arab sangat bagus untuk dipraktikkan, karena dari setiap penyajiannya teknik permainan mencocokkan gambar dan kata memiliki isi materi yang luas menjadi lebih kreatif, menarik, ringkas dan memiliki warna yang hidup. Di samping itu juga dapat membuat peserta didik lebih senang, aktif, tidak bosan dan mudah dalam memahami materi pembelajaran secara efisien.

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas VIII.B MTsN Baranti dengan jumlah populasi 195 peserta didik dan sampel 28 peserta didik. Adapun teknik pengambilan sampel adalah sampling jenuh, dimana pengambilan jumlah sampel lebih sedikit dari jumlah populasinya.

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian *Pre-Eksperimental Design* dalam bentuk *One Group Pretest Posttest Design*, dimana dalam penelitian ini peneliti mengadakan manipulasi variabel yang diuji coba kepada objek penelitian (peserta didik) untuk melihat hasilnya. Variabel yang dimanipulasikan dalam penelitian ini adalah peneliti mencoba menerapkan suatu teknik baru yang belum pernah diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas VIII.B MTsN Baranti Kecamatan Baranti Kabupaten Sidenreng Rappang pada waktu sebelumnya.

Penerapan teknik yang diuji cobakan adalah penerapan teknik permainan mencocokkan gambar dan kata dalam pembelajaran Bahasa Arab dan lebih tepatnya pada pembelajaran penguasaan kosakata khusus pada pokok materi pembahasan *mubtada' wa al khabar*. Penerapan teknik permainan mencocokkan gambar dan kata

ini telah dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan tatap muka kepada peserta didik kelas VIII.B MTsN Baranti. Dan setelah mengadakan beberapa kali pertemuan pembelajaran, selanjutnya peneliti menguji kemampuan dan tingkat penguasaan kosakata peserta didik dengan memberikan soal *posttest* yang berisi 10 soal pilihan ganda dan 5 soal essay yang bentuk soalnya memiliki kesamaan dengan bentuk soal *pretest* sebelumnya.

Sebagai contoh, untuk membuktikan adanya peningkatan penguasaan kosakata peserta didik kelas VIII.B MTsN Baranti setelah diterapkan teknik permainan mencocokkan gambar dan kata dalam pembelajaran kosakata (*mubtada' wa al khabar*) ini dapat dilihat sebagaimana berikut.

Pada tahap awal penelitian, peneliti memberikan *pre-test* (tes awal) berisikan 10 soal ganda dan 5 soal essay yang berkaitan dengan materi kosakata (*mubtada' wa al khabar*) kepada peserta didik kelas VIII.B MTsN Baranti. Kemudian selanjutnya peneliti memberikan perlakuan atau *treatment* dalam proses pembelajaran dengan menerapkan teknik permainan mencocokkan gambar dan kata. Dan setelah itu peneliti memberikan *post-test* (tes akhir) kepada peserta didik untuk melihat sebagai hasilnya.

Dalam hal ini penulis mengambil 10 contoh sampel yang dapat membuktikan bahwa penerapan teknik permainan mencocokkan gambar dan kata dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik, diantaranya peserta didik nomor urut 2, 3, 8, 11, 12, 14, 18, 20, 25, dan 26 yang bernama Harfendi, Kasman, Usman, Aulya Wanda, Dea Amelia, Jusmawati, Nur Hasma, Nur Syam, Sri Rahayu, dan Suci Inda Sari pada tahap pemberian tes awal (*pretest*) mereka hanya mampu menjawab soal sehingga mendapatkan nilai *pretest* sebagai berikut 60, 50, 60,



60, 50, 70, 50, 60, 50 dan 60.

Dari nilai hasil *pretest* tersebut menunjukkan bahwa rata-rata peserta didik kelas VIII.B MTsN Baranti dapat dikatakan penguasaan kosakata bahasa Arab yang dimiliki masih rendah. Namun setelah teknik permainan mencocokkan gambar dan kata diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab (kosakata) sebanyak tiga kali pertemuan, hasil tes akhir (*posttest*) menunjukkan adanya peningkatan nilai yang signifikan dibandingkan dengan nilai *pretest* peserta didik sebelum teknik permainan mencocokkan gambar dan kata diterapkan, sebagaimana perolehan nilai *posttest* peserta didik berikut ini 90, 80, 100, 100, 100, 100, 100, 90, 100 dan 100.

Tabel 4.12 Perbandingan nilai pretest dan posttest pada kesepuluh peserta didik tersebut.

No.	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
2	Harfendi	60	90
3	Kasman	50	80
8	Usman	60	100
11	Aulya Wanda	60	100
12	Dea Amelia	50	100
14	Jusmawati	70	100
18	Nur Hasma	50	100
20	Nur Syam	60	90
25	Sri Rahayu	50	100
26	Suci Inda Sari	60	100

*Sumber Data: Hasil Pretest Dan Posttest Peserta Didik Kelas VIII.B MTsN*

*Baranti.*

Adapun tahap *treatment* sebagai berikut:

#### 4.5.1 Tahap persiapan eksperimen

Mempersiapkan alat, bahan ajar dan segala sesuatu yang berhubungan dengan pelaksanaan pemberian perlakuan.

#### 4.5.2 Tahap pelaksanaan eksperimen

Tahap memberikan *treatment* atau perlakuan menurut dalam beberapa kali pertemuan tatap muka kepada peserta didik kelas VIII.B MTsN Baranti, maka dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.13 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No.	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Sabtu, 10 Desember 2016	Pemberian <i>pre-test</i>
2.	Selasa, 13 Desember 2016	Treatment
3.	Sabtu, 17 Desember 2016	Treatment
4.	Selasa, 20 Desember 2016	Treatment
5.	Selasa, 27 Desember 2016	Pemberian <i>post-test</i>

Teknik permainan mencocokkan gambar dan kata dalam bahasa Arab merupakan metode pembelajaran aktif yang dapat diterapkan didalam kelas. Proses pembelajaran menggunakan teknik permainan mencocokkan gambar dan kata bahasa Arab dalam penelitian ini menggunakan *inquiry* terbimbing. Dimana pendidik mempunyai peran untuk membimbing peserta didik yang masih menjadi pemula.

Pada pertemuan pertama siswa diberikan *pre-test* kemudian pendidik mengkondisikan peserta didik untuk siap melaksanakan pembelajaran dan pendidik merangsang peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik. Setelah memberikan *pre-test* selanjutnya pendidik memberikan perlakuan atau

tindakan sebanyak tiga kali pertemuan. Setelah itu pendidik kembali memberi tes akhir atau biasa disebut *Post test* kepada peserta didik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan peserta didik dalam pembelajaran menggunakan teknik mencocokkan gambar dan kata dalam bahasa Arab.

Setelah penulis melakukan penyajian data tersebut, maka peneliti akan melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus SPSS 21 for windows dan rumus T-test. Dengan hipotesis jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima pada taraf signifikan  $\alpha$  0,05%.

Berdasarkan hasil uji t diketahui rata-rata *pre-test* 53.57 setelah dilakukan tindakan atau diberikan perlakuan maka nilai akhir rata-rata atau *post-test* 91.79 sehingga peningkatannya sebesar 38.22. Selanjutnya berdasarkan uji t diperoleh nilai  $t_{hitung}$  17.991. Nilai t tabel dengan df 27 pada taraf signifikan 5% adalah 2,052. Oleh karena itu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $17.991 > 2,052$ ) dan nilai signifikansinya lebih kecil dari pada 0,05 ( $0,00 < 0,05$ ) sehingga dapat dinyatakan terdapat peningkatan secara signifikan pada skor hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan teknik mencocokkan gambar dan kata bahasa Arab.

Dari pernyataan hasil data tersebut, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa penerapan teknik permainan mencocokkan gambar dan kata dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada peserta didik kelas VIII.B MTsN Baranti. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata peserta didik setelah teknik permainan mencocokkan gambar dan kata diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan sebelumnya dan berlandaskan pada penelitian yang dilakukan, yang di bahas tentang penerapan teknik permainan mencocokkan gambar dan kata dalam peningatan penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik kelas VIII.B MTsN Baranti, maka pada bab ini penulis dapat menarik kesimpulan yang dapat menjadi simpul pokok pada tulisan ini yaitu:

- 5.1.1 Penguasaan kosakata peserta didik kelas VIII.B MTsN Baranti sebelum perlakuan diberikan dapat dilihat dari hasil *pretest* menunjukkan bahwa penguasaan kosakata peserta didik masih tergolong rendah. Dimana terdapat 11 peserta didik yang endapatkan nilai sedang, 14 peserta didik yang mendapatkan nilai rendah dan 3 peserta didik yang mendapatkan nilai sangat rendah serta tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai baik.
- 5.1.2 Penguasaan kosakata peserta didik kelas VIII.B MTsN Baranti sesudah perlakuan diberikan dapat dilihat dari hasil *posttest* menunjukkan bahwa penguasaan kosakata peserta didik sangat baik. Dimana terdapat 23 peserta didik yang mendapatkan nilai sangat baik, 4 peserta didik yang mendapatkan nilai baik dan 1 peserta didik yang mendapatkan nilai sedang.
- 5.1.3 Penerapan teknik permainan mencocokkan gambar dan kata dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab pada peserta didik kelas VIII.B MTsN Baranti. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata peserta didik setelah teknik permainan mencocokkan gambar dan kata diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab. Hal tersebut diperkuat

dengan hasil *pretest* 53.57 dan *posttest* 91.79 sehingga peningkatannya sebesar 38.22. Maka dapat dinyatakan terdapat peningkatan secara signifikan pada skor hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan teknik mencocokkan gambar dan kata dalam bahasa Arab.

## **5.2 Saran**

Penelitian dengan judul efektivitas teknik permainan mencocokkan gambar dan kata dalam penguasaan kosakata bahasa Arab bagi peserta didik kelas VIII.B MTsN Baranti Kabupaten Sidrap disarankan menjadi pelajaran dan rujukan bagi para pendidik serta pembina mata pelajaran bahasa Arab, agar tetap memakai strategi-strategi pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai tingkat perkembangan serta kemampuan peserta didik. Dalam artian bahwa tidak meninggalkan teknik pembelajaran yang selama ini sudah terapkan namun perlu dipadukan dengan berbagai teknik permainan yang lain, selanjutnya peneliti menyarankan kepada:

### **5.1.4 Kepala MTsN Baranti Kabupaten Sidrap**

5.1.4.1 Hendaknya lebih dapat membimbing, mendorong serta melakukan pengawasan terhadap kinerja para pendidik, khususnya pendidik bahasa Arab untuk selalu mengembangkan potensi mengajar secara maksimal terutama dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

5.1.4.2 Untuk lebih meningkatkan dan memajukan mata pelajaran bahasa Arab, maka diperlukan sebuah sarana dan prasarana seperti laboratorium bahasa Arab dan dalam penggunaannya nanti agar secara efektif, mengupayakan buku-buku metodologi bahasa Arab, seperti kamus bahasa Arab yang sangat mendukung dalam proses pembelajaran bahasa Arab

### **5.1.4.3 Pendidik bahasa Arab MTsN Baranti Kabupaten Sidrap**

- 5.1.4.4 Mengikuti pelatihan-pelatihan pembelajaran bahasa Arab agar bisa diterapkan dalam proses pembelajaran dan lebih bervariasi.
- 5.1.4.5 Menggunakan teknik yang menarik yang bisa menunjang motivasi peserta didik dalam belajar bahasa Arab.
- 5.1.5 Peserta didik MTsN Baranti Kabupaten Sidrap
  - 5.1.5.1 Senantiasa belajar maksimal agar bisa terampil berbahasa Arab
  - 5.1.5.2 Membentuk kelompok belajar sehingga apabila mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Arab dapat dipecahkan bersama.

## DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim

Abdul Rahim. 2015. *Ragam Permainan Pembelajaran Bahasa Arab*. Makassar: Sibuku Makassar.

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2002. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Makassar: Kumpulan Makalah.

Arsyad, Azhar. 2010. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Cet. III; Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Asifuddin, Ahmad Djanan. *Workshop Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. (online), (<http://www.umy.aa.id/berita>, diakses tanggal 28 Februari 2011).

Az-Zuhaily, Wahbah. 2000. *Tafsir al-Wasit*. Beirut: Darul fikri.

Chaplin, S.r. 2007. *Kamus Populer Bahasa Indonesia*. Jakarta: Damai Pustaka.

Dahlan, Sayyid Zaini Ahmad. *Syarh al-Aajuruumiyah*, Surabaya: al-Maktabah Sa'ad bin Nasir Nabhan.

Darmansyah. 2010. *Strategi Pembelajaran dengan Humor*. Cet. I; Jakarta: PT Bumi Aksara.

Departemen Agama RI. 2010. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Cet. IX; Jakarta: CV Darus Sunnah.

Dimiyati dan Mudjino. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Cet. IV; Jakarta: Rineka Cipta.

Effendy, Ahmad Fuad. 2005. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.

\_\_\_\_\_. 2012. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab Teori dan Aplikasi*, Cet. I; Yogyakarta: Trust Media Publishing.

Hermawan, Acep. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

<http://semangatbelajar.com/media-pembelajaran-berbasis-komputer-1/>, diakses tanggal 6 Juli 2011

- Mardalis. 2008. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan dengan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Margono, S. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Cet.VI; Jakarta: Rineka Cipta.
- Mujib, Fathul, dan Rahmawati Nailur. 2011. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Cet. I; Jogjakarta: Diva Press.
- Nasution, S. 1996. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Nata, Abuddin. 2009. *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rahim, Abdul. 2015. *Ragam Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab*. Cet. I; Makassar: Sibuku Makassar.
- Ramli, Kaharuddin. 2013. *Buku Cara Cepat Menguasai Bahasa Arab Sistem 24 Kali Pertemuan*. Cet. II; Parepare Lembah Harapan Press.
- Saepuddin. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Cet. I ; Parepare: Lembah Harapan Press.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab Teori dan Aplikasi*, Cet. I; Yogyakarta: Trust Media Publishing.
- Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Parepare. 2013. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Makalah dan Skripsi)*. Parepare: STAIN.
- Sudrajat, Akhmad. 2014. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik dan Model Pembelajaran*. Blog Akhmad Sudrajat.
- Sumardi, Muljanto. 1974. *Pengajaran Bahasa Asing*. Jakarta: Bulan Bintang
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata. 2002. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wahab Rosyidi, Abdul. 2009. *Pembelajaran Bahasa Arab*. Cet. I; Malang: UIN Malang Press.
- Wardani. 2009. *Bermain Sambil Belajar*. Yogyakarta.
- Usman, Husaini. 2008. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zuriah, Nurul. 2006. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Cet.I; Jakarta: PT. Bumi Aksara.



## LAMPRAN

## Lampiran 1. Deskripsi Profil dan Lokasi Penelitian

### **1. Identitas Sekolah**

Nama Madrasah : Madrasah Tsanawiyah Negeri Baranti. Nomor Statistik Madrasah : 121173 14 0001. Status Madrasah : Negeri. Alamat : JL. Poros Pinrang No. 1A Kelurahan Duampanua Kecamatan Baranti Telp (0421) 94525. KP. 91652 Kabupaten Sidenreng Rappang Provinsi Sulawesi Selatan.

### **2. Visi dan Misi Madrasah**

#### **Visi**

Menjadikan madrasah sebagai pusat pelayanan pendidikan berkualitas, berbudaya, berkarakter, inovatif dan berwawasan lingkungan.

#### **Misi**

Adapun misi MTsN Baranti Kabupaten Sidrap sebagai berikut:

1. Mengembangkan pembelajaran dan pendidikan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang senantiasa menjunjung tinggi nilai-nilai islamiyah.
2. Menegakkan disiplin seluruh warga madrasah.
3. Menumbuhkan kemampuan berkeaktifitas dalam kelompok KIR, seni, olahraga, keagamaan dan kegiatan ekstrakurikuler lainnya.
4. Menjalin hubungan yang harmonis antar warga madrasah, masyarakat, stakeholder dan

Membudayakan hidup bersih dan senantiasa menjaga kelestarian lingkungan hidup.

### 3. Personil Madrasah

Tabel4.1 Data Keadaan Siswa

Tahun Pelajaran : 2015/2016			
Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
VII	104	99	203
VIII	86	109	195
IX	76	97	173
Jumlah	267	305	571
Kelas/Rombel	21		21

Tabel 4.2 Data Keadaan Guru dan Pegawai

Kualifikasi Pendidikan	GURU			PEGAWAI		
	TETAP	TDK TETAP	ML	TETAP	TDK TETAP	ML
Magister (S2)	8	1		-	-	
Sementara kuliah Untuk Jenjang (S2)	2	-		-	-	
Sarjana (S1)	35	2	7	9	-	
Sementara kuliah untuk jenjang (S1)	-	-		1	-	
Diploma	-	-		1	-	

SLTA	-	-		2	-	
Jumlah	45	3	8	13	-	3

Tabel 4.3 Data Keadaan Kepala Madrasah

No	Nama	Alamat Rumah	Pangkat/ Gol.Ruang	Masa Kerja	PNS /PT T
1.	MUSTARI, S.P., M.P	Baranti Sidrap	Pembina, IV/A	16 Thn	PNS

Tabel 4.4 Data Keadaan Wakil Kepala Madrasah

No	Nama	Alamat Rumah	Pangkat/ Gol.Ruang	Masa Kerja	PNS /PT T
1.	MUH. NASIR, S.Pd., M.Pd.I	Baranti Sidrap	Penata , III/c	18 Thn	PNS
2.	Drs. H A M K A	Simpo Sidrap	Pembina, IV/a	17 Thn	PNS
3.	ABDUL RAHMAN S. Ag	Duampanu a Sidrap	Penata Muda, III/a	18 Thn	PNS
4.	MUKHLIS SIRI, S.Ag, M.Sos.I	Duampanu a Sidrap	Penata Muda Tk I , III/b	16 Thn	PNS

Tabel 4.5 Data Keadaan Wali Kelas

No	Nama	Alamat Rumah	Pangkat/ Gol.Ruang	Masa Kerja	PNS /PT T
1.	Muliyani R, S.Pd, M.Pd.I	Benteng Sidrap	Penata Muda TK.I, III/b	15 Thn	PNS

2.	Suriyana, S.Pd	Baranti Sidrap	Penata Muda, III/a	15 Thn	PNS
3.	Ilham Muin, S.Ag	Duampanu a Sidrap	Penata TK.I, III/d	17 Thn	PNS
4.	Haruna Rio, S.Pd	Tonronge Sidrap	Penata, III/c	11 Thn	PNS
5.	Muhammad Ayyub, S.Ag.,M.Pd.I	Duampanu a, Sidrap	Penata, III/c	13 Thn	PNS
6.	Dra, Aderah	Kadidi, Sidrap	Penata, III/c	19 Thn	PNS
7.	Dra, Supiati	Rappang, Sidrap	Pembina, IV/a	15 Thn	PNS
8.	Mardhiyah Yahya, S.Ag	Duampanu a, Sidrap	Penata, III/c	17 Thn	PNS
9.	Drs, Syamsu, T.M.Pd	Rappang, Sidrap	-	- Thn	PNS
10.	Dra Hj. ST. Saleha	Duampanu a, Sidrap	Pembina, IV/a	16 Thn	PNS
11.	Dra. Ahsani	Lotus, Sidrap	Pembina, IV/a	15 Thn	PNS
12.	Dra, Hj Hasnawati Madani	Duampanu a, Sidrap	Pembina, IV/a	20 Thn	PNS
13.	Mulianto, S.Ag, M.Pd.I	Duampanu a, Sidrap	-	13 Thn	CPN S
14.	Usman Nurdin, S.Pd.	Duampanu a, Sidrap	-	04 Thn	GTT
15.	Hasnah, S.Pd.I, M.Pd.I	Baranti, Sidrap	-	10 Thn	GTT
16.	Haryani, SE	Baranti, Sidrap		11 Thn	GTT
17.	Bahar, S.Pd.I	Duampanu a, Sidrap		09 Thn	GTT
18.	Hj. Andi Saleha Jabir, S.Ag	Baranti, Sidrap		18 Thn	PNS

19.	Hartati Sule, S.Ag.	Manisa, Sidrap		13 Thn	CPN S
20	Marlina, S.Pd	Baranti, Sidrap		02 Thn	GTT
21.	Dra, Hj. Mahirah	Rappang, Sidrap		20 Thn	PNS

Tabel 4.6 Data Keadaan Guru Mata Pelajaran

No	Nama	Alamat Rumah	Pangkat/ Gol.Ruang	Masa Kerja	Pns/Pt t
1.	Mustari, S.P., M.P.	Baranti, sidrap	Pembina, IV/a	16 Thn	PNS
2.	Dra, Hj. Hasnawati Madani	Duampa nua, sidrap	Pembina, IV/a	20 Thn	PNS
3.	Dra, Hj. Mahirah	Rappang, sidrap	Pembina, IV/a	20 Thn	PNS
4.	Dra, Hj. St. Saleha	Duampa nua, sidrap	Pembina, IV/a	17 Thn	PNS
5.	Drs, Hamka	Simpo, sidrap	Pembina, IV/a	17 Thn	PNS
6.	Dra, Supiati	Rappang, sidrap	Pembina, IV/a	16 Thn	PNS
7.	Dra, Ahsani	Lotus, sidrap	Pembina, IV/a	16 Thn	PNS
8.	Ilham Muin, S.Ag	Duampa nua, sidrap	Penata TK,I,III/d	21 Thn	PNS
9.	Mardhiyah Yahya, S.Ag	Duampa nua, sidrap	Pembina, IV/a	11 Thn	PNS
10.	Haruna Rio, S.Pd, M.Pd.I	Tonrong e, sidrap	Penata, III/c	11 Thn	PNS
11.	Dra, Aderah	Kadidi, sidrap	Penata, III/c	17 Thn	PNS

12.	Muh. Nasir, S.Pd., M.Pd.I	Baranti, sidrap	Penata, III/c	16 Thn	PNS
13.	Muh. Ayyub, S.Ag, M.Pd.I	Duamp nua, sidrap	Penata, III/c	12 Thn	PNS
14.	Suriana, S.Pd.	Duamp nua, sidrap	Penata Muda, III/a	16 Thn	PNS
15.	Andi Tahang Pali B, S.Pd	Duamp nua, sidrap	Penata, III/c	16 Thn	PNS
16.	Abdul Rahman, S.Ag	Duamp nua, sidrap	Penata Muda, III/a	15 Thn	PNS
17.	Mukhlis Siri, M.Ag, M.Sos.I	Duamp nua, sidrap	Penata Muda TK.I, III/b	15 Thn	PNS
18.	Muliyani R, S.Pd, M.Pd.I	Benteng, sidrap	Penata Muda TK.I, III/b	15 Thn	PNS
19.	Marlina, S.Pd	Baranti, sidrap	--	02 Thn	GTT
20.	Bahar, S.Ag	Tonrong e, sidrap	--	09 Thn	GTT
21.	Muliyanto, S.Ag, M.Pd.I	Duamp nua, sidrap	--	13 Thn	CPNS
22.	Ratnah, S.Pd	Manisa, sidrap	--	13 Thn	CPNS
23.	St. Aminah Galib, S.Ag	Tonrong e, sidrap	--	13 Thn	CPNS
24.	Arafah, S.Ag	Duampanu a, sidrap	--	12 Thn	GTT
25.	Haryani, SE	Baranti, sidrap	--	11 Thn	GTT
26.	Drs, Syamsu Tang, M.Pd	Lotus, sidrap	--	16 Thn	GTT

27.	Karramah, SH	Abbokon gen, sidrap	--	13 Thn	CPNS
28.	Try Sakmawaty, S.Ag	Simpo, sidrap	--	13 Thn	CPNS
29.	Hj. A. Saleha Jabir, S.Ag	Duampa nua, sidrap	--	18 Thn	PNS
30.	Erna S.Pd	Pinrang,	--	05 Thn	GTT
31.	Nurcaya, S.Pd	Duampa nua, sidrap	--	07 Thn	GTT
32.	Hartati Sule, S.Ag		--	13 Thn	CPNS
33.	Hasna, S.Pd.I, M.Pd.I		--	10 Thn	GTT
34.	Rosmayanti, S.Pd		-	10 Thn	GTT
35.	Hajriani, A.MD		-	10 Thn	CPNS
36.	Zainuddin ST		-	11 Thn	GTT
37.	Asrah Mansur, S.Pd		-	10 Thn	GTT
38.	Hardiyanti, S.Pd		-	01 Thn	GTT
39.	Sahriani Haris, S.Kom		-	10 Thn	GTT
40.	Drs, Wittiri,		-	08 Thn	GTT
41.	Hj. Alimuddin, S.Pd		-	05Thn	GTT
42.	Rusman Ali, S.Pd		-	05 Thn	GTT
43.	Sakawuni Amir, S.Pd		-	03 Thn	GTT
44.	Risma Rahmang, S.Pd.I		-	02 Thn	GTT
45.	Marlina, S.Pd		-	02 Thn	GTT
46.	Zakina Kusumawardani, S.Pd		-	02 Thn	GTT
47.	Ir, Hj. Sahru Mustafa		-	05 Thn	GTT
48.	Erma Langka, S.Pd		-	01 Thn	GTT



Tabel 4.7 Data Keadaan Guru Bimbingan Konseling (BK/BP)

No	Nama	Alamat Rumah	Pangkat/ Gol.Ruang	Masa Kerja	PNS/PT T
1.	Tri Sakmawaty, S.Ag	Simpo, sidrap	-	12 Thn	PTT
2.	Erna, S.Pd	Pinrang	--	17 Thn	PTT
3.	Hajrianti, S.Pd.I	Tangkoli, sidrap	-	10 Thn	PTT
4.	Risma Rahmang, S.Pd.I	Baranti, sidrap	-	02 Thn	PTT

Lampiran 2. RPP

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**( R P P ) KURIKULUM 2013**

**Satuan Pendidikan :** MTS BARANTI  
**Mata Pelajaran :** Bahasa Arab  
**Kelas / Semester :** VIII / Genap  
**Tema / Subtema :** الكلمة  
**Alokasi Waktu :** 2 x @ 40 menit

**I. KOMPETENSI INTI (KI)**

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

## **II. KOMPETENSI DASAR :**

- 1.1 Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Arab sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional dan bahasa pengantar khazanah keislaman yang diwujudkan dalam semangat belajar.
- 1.2 Menunjukkan perilaku jujur dan percaya diri dalam berkomunikasi dengan lingkungan sosial sekitar rumah dan sekolah.
- 1.3 Menunjukkan perilaku motivasi internal (intrinsik) untuk pengembangan kemampuan berbahasa.
- 1.4 Menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam mempraktikkan bahasa Arab sebagai bahasa komunikasi internasional dan pengantar dalam mengkaji khazanah keislaman

## **III. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI :**

- 3.1 Memahami materi tentang الكلمة serta dapat membedakannya

## **IV. TUJUAN PEMBELAJARAN :**

- 4.1 Setelah memahami, menanya, mencoba, menalar dan menkomunikasikan tentang topik الكلمة
- 4.2 Siswa dapat membedakan, dan memahami dengan benar tentang الكلمة

## **V. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN :**

- 5.1 *Lu`Bah*
- 5.2 Ceramah
- 5.3 Diskusi

## **VI. MEDIA/ALAT DAN SUMBER BELAJAR :**

- 6.1 Alat/Bahan : Kartu bergambar, papan tulis, dan spidol
- 6.2 Sumber Belajar : Buku Paket dan kamus

## **VII. PROSES PEMBELAJARAN :**

### **A. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran**

1. Kegiatan Awal
  - a. Pendidik membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh seorang peserta didik (ketua kelas) dengan penuh khidmat.

- b. Pendidik memulai pembelajaran dengan pembacaan al-Qu'ran surah / ayat pilihan yang dipimpin oleh salah seorang peserta didik (ketua kelas).
- c. Pendidik menyapa peserta didik untuk menciptakan keakraban.
- d. Pendidik memperhatikan kesiapan diri peserta didik dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.
- e. Pendidik memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan secara komunikatif yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- f. Pendidik melakukan Apersepsi.
- g. Pendidik menyampaikan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang akan dicapai selama kegiatan pembelajaran.

**b. Kegiatan inti**

- 1. Pendidik menjelaskan kosakata yang berkaitan dengan materi الكلمة
- 2. Pendidik membagi peserta didik ke dalam 4 kelompok beranggotakan 7 orang.
- 3. Pendidik menjelaskan aturan permainan.
- 4. Setiap kelompok mendapatkan sebuah gambar yang di pasang di papan tulis.
- 5. Pendidik meletakkan potongan-potongan kertas yang berisi kata-kata di tengah meja.
- 6. Peserta didik harus mencocokkan kata-kata tersebut sesuai dengan gambar yang telah tersedia dalam waktu 2 menit.
- 7. Setelah waktu habis pendidik memeriksanya bersama-sama dengan peserta didik.

**c. Kegiatan akhir**

- 1. Pendidik mengevaluasi materi yang telah dipelajari.
- 2. Pendidik merangkum materi yang baru saja diajarkan.
- 3. Pendidik menutup / mengakhiri proses pembelajaran tersebut dengan membaca *hamdalah* / doa.
- 4. Pendidik mengucapkan salam kepada peserta didik sebelum keluar kelas dan peserta didik menjawab salam.

#### IV. MATERI INTI

Contoh soal :

1. يحكى مُحَمَّدَ أَمَامَ الْفَصْلِ.
2. فَاطِمَةُ تَفْتَحُ بَابَ الْبَيْتِ.
3. التَّلْمِيذُ يَمْسَحُ السَّبْرَةَ.

**Mengetahui**  
**Guru Bidang Studi**

**Parepare, November 2016**

**Mahasiswa Peneliti**

**Dra, Hj. St. SALEHA, M.Pd**  
**NIP:**

**DARMAWATI**  
**NIM: 12.1200.013**

**Mengetahui**  
**Kepala Madrasah**

**MUSTARI, SP. MP.**  
**NIP. 19690417 199903 1 002**


## Lampiran 3. Soal Tes

Soal *Pretest* dan *Posttest*

## A. Identitas Peserta Didik

Nama :

B. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada jawaban yang tepat !

1.  Manakah kata yang tepat untuk gambar di samping?

a. تَدْرُسُ

b. تَفْهَمُ

c. تَكْتُبُ

d. تَتَكَلَّمُ

e. Kata kerja yang tepat untuk gambar di samping adalah

a. نَنَامُ

b. نَأْكُلُ

c. نَقْرَأُ

d. نَكْتُبُ



2. Fi'il yang tepat untuk gambar di samping adalah

a. تَخْلِسُ عَلَى الْكُرْسِيِّ

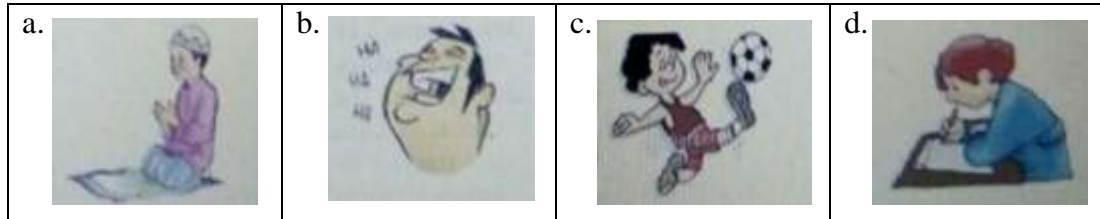
b. تَدْخُلُ إِلَى الْفَصْلِ

c. تَقْرَأُ الْكِتَابَ فِي الْفَصْلِ

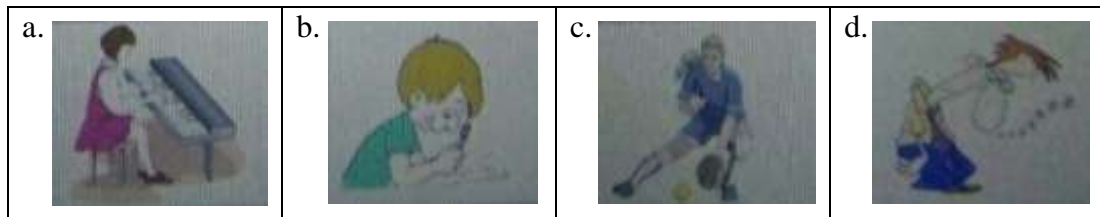
d. تَنْظِفُ الْبَيْتَ




3. Manakah diantara gambar berikut yang sesuai dengan kata “ تَكْتُبُ ”?



4. تَكْتُبُ عَلَيَّ الدَّرْسَ, manakah gambar yang paling tepat menunjukkan kalimat tersebut?



5.  , manakah kata yang tepat untuk gambar di samping?

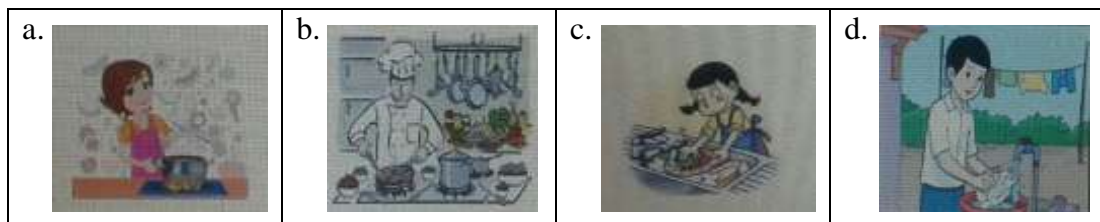
a. تَدْرُسُ

b. تَفْهَمُ

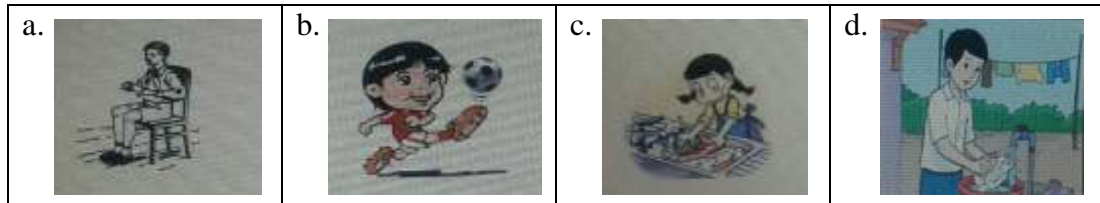
c. تَكْنُسُ

d. تَتَكَلَّمُ

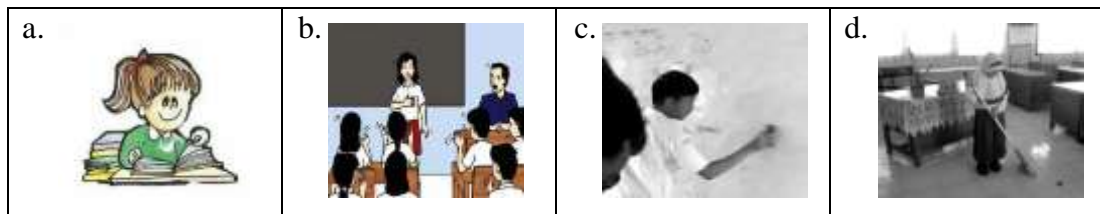
6. تطبخ فطيمة السمك, manakah gambar yang paling tepat menunjukkan kalimat tersebut?



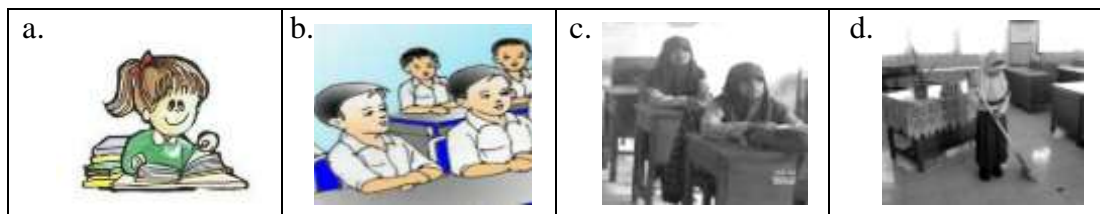
7. يغسل محمد الصحن, manakah gambar yang paling tepat menunjukkan kalimat tersebut?



8. تَتَكَلَّمُ, manakah gambar yang paling tepat menunjukkan kalimat tersebut?



9. تَجْلِسُ, manakah gambar yang paling tepat menunjukkan kalimat tersebut?



### Soal Essay

Pasangkan gambar sesuai dengan fi'il di bawah ini !

1. يحكى مُحَمَّدٌ أَمَامَ الْفَصْلِ.





2. فَاطِمَةُ تَفْتَحُ بَابَ الْبَيْتِ



3. الْمُدْرَسُ يُبَيِّنُ دَرْسًا




4. التَّلْمِيذُ يَمْسَحُ السَّبُورَةَ





5. نَجْلِسُ



Lampiran 4. Kosakata (*Mufradat*) Bergambar

1.  يَكْتُبُ (Dia anak laki-laki sedang menulis)
  
2.  نَدْرُسُ ( Kami sedang belajar )
  
3.  يَغْسِلُ (Dia laki-laki sedang mencuci piring)
  
4.  تَتَكَلَّمُ ( Dia perempuan sedang berbicara)
  
5.  تَجْلِسُ (Dia seorang perempuan sedang duduk)
  
6.  تَكْتُبُ (Dia seorang perempuan sedang menulis)

7.   $\text{تَطْبُخُ}$  (Dia seorang perempuan sedang memasak)
8.   $\text{نَكْتُبُ}$  (Kami sedang menulis)
9.   $\text{تَكْنُسُ}$  (Dia perempuan sedang menyapu)
10.   $\text{تَقْرَأُ}$  (Dia perempuan sedang membaca)
11.   $\text{يَحْكِي}$  (Dia laki-laki sedang bercerita)
12.   $\text{تَفْتَحُ}$  (Dia perempuan sedang membuka pintu)
13.   $\text{نَجْلِسُ}$  (Kami sedang duduk)

14.



يَمْسَحُ (Dia laki-laki sedang menghapus)

15.



يُبَيِّنُ (Dia laki-laki sedang menjelaskan)

16.



يَنْظِفُ (Dia laki-laki sedang membersihkan)

17.



يَأْكُلُ (Dia laki-laki sedang makan)

18.



تَغْسِلُ (Dia perempuan sedang mencuci)

19.



يَطْبَخُ (Dia laki-laki sedang memasak)

20.



يَلْعَبُ (Dia laki-laki sedang bermain)

21.



يَضْحَكُ (Dia laki-laki sedang ketawa)

22.



يَدْعُو (Dia laki-laki sedang berdoa)

23.



يَنَامُ (Dia laki-laki sedang tidur)

24.



نَجِيسُ (Kami sedang duduk)

25.



بَيْتٌ (Rumah)

26.



سَبُّورَةٌ (Papan tulis)

27.



كُرْسِيٌّ ( Kursi )

28.



بَابٌ ( Pintu )

29.



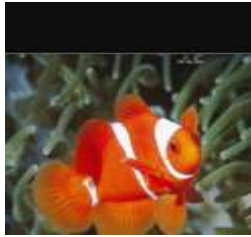
كِتَابٌ ( Buku )

30.



فَصْلٌ ( Kelas )

31.



سَمَكٌ ( Ikan )

32.



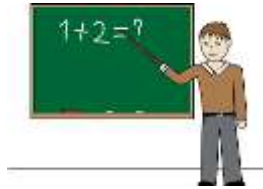
صَحْنٌ ( Piring )

33.



مَطْبُخٌ (Dapur)

34.



مُدْرَسٌ (Guru laki-laki)

35.



تَلْمِيذٌ (Murid laki-laki)

## Lampiran 5. Hasil Analisa Data Melalui SPSS 21

## Frequency

**Nilai Pre Test**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40	3	10.7	10.7	10.7
	50	14	50.0	50.0	60.7
	60	9	32.1	32.1	92.9
	70	2	7.1	7.1	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

**Nilai Post Test**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70	1	3.6	3.6	3.6
	80	4	14.3	14.3	17.9
	90	12	42.9	42.9	60.7
	100	11	39.3	39.3	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

## Uji normalitas data

**Variables Entered/Removed<sup>b</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Nilai Pre Test <sup>a</sup>	.	Enter



**Variables Entered/Removed<sup>b</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Nilai Pre Test <sup>a</sup>	.	Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Nilai Post Test

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.012 <sup>a</sup>	.000	-.038	8.345

a. Predictors: (Constant), Nilai Pre Test

b. Dependent Variable: Nilai Post Test

**ANOVA<sup>b</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	.280	1	.280	.004	.950 <sup>a</sup>
	Residual	1810.435	26	69.632		
	Total	1810.714	27			

a. Predictors: (Constant), Nilai Pre Test

b. Dependent Variable: Nilai Post Test

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	91.087	11.141		8.176	.000
	Nilai Pre Test	.013	.206	.012	.063	.950

a. Dependent Variable: Nilai Post Test

**Residuals Statistics<sup>a</sup>**

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	91.61	92.00	91.79	.102	28
Residual	-21.870	8.391	.000	8.189	28
Std. Predicted Value	-1.740	2.106	.000	1.000	28
Std. Residual	-2.621	1.006	.000	.981	28

a. Dependent Variable: Nilai Post Test

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

	Unstandardized Residual
N	28
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean
	.0000000
	Std. Deviation
	8.18859818
Most Extreme Differences	Absolute
	.229
	Positive
	.185
	Negative
	-.229
Kolmogorov-Smirnov Z	1.209
Asymp. Sig. (2-tailed)	.107
a. Test distribution is Normal.	

Uji homogenitas data

**Test of Homogeneity of Variances**

Nilai Post Test

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
------------------	-----	-----	------

### Test of Homogeneity of Variances

Nilai Post Test

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.506	3	24	.682

### ANOVA

Nilai Post Test

	Sum Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	33.730	3	11.243	.152	.927
Within Groups	1776.984	24	74.041		
Total	1810.714	27			

Uji validitas data

Lampiran 5. Dokumentasi Kegiatan Penelitian  
DOKUMENTASI





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN) PAREPARE**

Alamat : JL. Amal Bhakti No. 08 Sorwang Kota Parepare ☎ (0421)21307 📠 (0421) 24404  
Website : www.stainparepare.ac.id Email: email.stainparepare.ac.id

Nomor : B-1295 /Sti.08/PP.00.9/11/2016  
Lampiran : -  
Hal : Izin Melaksanakan Penelitian

Kepada Yth.  
Kepala Daerah KAB. SIDENRENG RAPPANG  
di  
KAB. SIDENRENG RAPPANG

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN) PAREPARE :

Nama : DARMAWATI  
Tempat/Tgl. Lahir : DUAMPANUA, 01 Agustus 1994  
NIM : 12.1200.013  
Jurusan / Program Studi : Tarbiyah dan Adab / Pendidikan Bahasa Arab  
Semester : IX (Sembilan)  
Alamat : DUAMPANUA

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah **KAB. SIDENRENG RAPPANG** dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

**"EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN MENCOCOKKAN GAMBAR DAN KATA DALAM PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB BAGI PESERTA DIDIK KELAS VIII.B MTsN BARANTI"**

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

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

Terima kasih,

28 Nopember 2016



Wakil Ketua Bidang Akademik dan  
Pengembangan Lembaga (APL)

Djunaidi



**PEMERINTAH KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG**  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN LINMAS**  
Alamat : Jl. Harapan Baru (Kompleks SKPD) Arawa Kode Pos 91661

**REKOMENDASI**

No.800/ 1113 / KL/2016

- a. Dasar : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 41 Tahun 2010 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Dalam Negeri ( Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2010, Nomor 316), sebagaimana telah di ubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 14 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Peraturan menteri dalam Negeri Nomor 41 Tahun 2010 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Dalam Negeri (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2011 Nomor 168).
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
- b. Menimbang : Surat Ketua STAIN Pare-pare, Nomor : B-2295/Sti.08/PP.00.9/11/2016, Tanggal 08 Nopember 2016, perihal Permohonan Rekomendasi.

Setelah membaca maksud dan tujuan kegiatan yang tercantum dalam proyek proposal, maka pada prinsipnya Pemerintah Kabupaten Sidenreng Rappang tidak keberatan memberikan rekomendasi kepada :

Nama Peneliti : **DARMAWATI**

Pekerjaan : Mahasiswa


Alamat : Baranti

- Untuk : 1. Melakukan Penelitian dengan Judul " Efektivitas Teknik Permainan Mencocokkan Gambar Dan Kata Dalam Penguasaan Kosa Kata Bagi Peserta Didik Kelas VIII.b MTs Baranti Kab. Sidrap ".  
2. Tempat : MTSN Baranti  
3. Lama Penelitian : ± 2 ( dua ) Bulan  
4. Bidang Penelitian : Tarbiyah/pendidikan Bahasa Arab  
5. Status/Metode : Ekspresimen / Pre-Test

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk digunakan seperlunya.

Pangkajene Sidenreng, 5 Desember 2016

An. Kepala Badan Kesbang dan Linmas,  
Kabid. Hub. Antar Lembaga,

  
**H. AL MAN S. Sos**  
Rangkap Pembina  
NIP. 19621231 198903 1 116

Tembusan Kepada Yth:

1. Bupati Sidenreng Rappang (Sebagai Laporan) di Pangkajene Sidenreng
2. Ka.Dinas Pendidikan Kab.Sidrap
3. Ka.MTSN Baranti
4. Ketua STAIN Parepare di Parepare
5. Mahasiswa yang bersangkutan
6. Pertinggal,-



**PEMERINTAH KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG**  
**KANTOR PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

*Jl. Harapan Baru Blok A No. 6 Komplek SKPD Kabupaten Sidenreng Rappang*

**IZIN PENELITIAN**

**Nomor : 808/IP/KPTSP/12/2016**

- DASAR :**
1. Peraturan Bupati Sidenreng Rappang No. 24 Tahun 2012 Tentang Pendelegasian Kewenangan Perizinan Kepada Kantor PTSP Kabupaten Sidenreng Rappang
  2. Surat Permohonan **DARMAWATI** Tanggal **05-12-2016**
  3. Rekomendasi dari **BADAN KESATUAN BANGSA DAN LINMAS KAB. SIDRAP** Nomor **800/1119/KL/2016** Tanggal **05-12-2016**

**MENGIZINKAN**

**KEPADA**

**NAMA : DARMAWATI**

**ALAMAT : JL. LAILI, KEL. DUAMPANUA, KEC. BARANTI**

**UNTUK :** melaksanakan Penelitian dalam Kabupaten Sidenreng Rappang dengan keterangan sebagai berikut :

**JUDUL PENELITIAN :** " EFektivitas Teknik Permainan Mencocokkan GAMBAR DAN KATA DALAM PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB BAGI PESERTA DIDIK KELAS VIII.B MTsN. BARANTI KABUPATEN SIDRAP "

**LOKASI PENELITIAN :** MTsN. BARANTI

**JENIS PENELITIAN :** EKSPERIMEN

**LAMA PENELITIAN :** 06 Desember 2016 s.d 06 Januari 2017

Izin Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung

Ditetapkan di : Sidrap  
Pada Tanggal : 05-12-2016

**An. BUPATI SIDENRENG RAPPANG**  
**KEPALA KANTOR**

**KANTOR PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

**SIDENRENG RAPPANG**

**A. ZULKARNAIN MANA, S.TP, M.H**

**Pengabul : Pembina Tingkat I**  
**NIP : 19780907 199701 1 001**

**Biaya : Rp. 0,00**

Tembusan :  
- KEPALA MADRASAH MTsN BARANTI  
- KETUA STAIN PAREPARE  
- PERTINGGAL



**DEPARTEMEN AGAMA  
MADRASAH TSNAWIYAH NEGERI BARANTI**

Jl. Poros Pinrang No. 1A, Duampanua, Kec. Baranti, Kab. Sidenreng Rappang  
Sulawesi Selatan

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : MTS 031/8/PP.01.1/XII/2016

Nama : DARMAWATI  
Nim : 12.1200.013  
Jenis kelamin : Perempuan  
Pekerjaan/ program studi : Mahasiswa / Pendidikan Bahasa Arab

Telah melaksanakan penelitian yang berjudul "Efektifitas Teknik Permainan Mencocokkan Gambar dan Kata dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VII. B Madrasah Tsanawiyah Baranti kec. Baranti Kab. Sidenreng Rappang" yang dilaksanakan pada bulan November s.d Desember 2016

Demikian keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya .

Baranti, 19 Desember 2016





## BIOGRAFI PENULIS



**Darmawati**, lahir di Duampanua pada tanggal 01 Agustus 1994, anak ketiga dari lima bersaudara dari pasangan suami istri Saredda dan Idance. Penulis memulai pendidikannya di SDN 07 Baranti Kec. Baranti Kab. Sidrap dan lulus pada tahun 2006, penulis melanjutkan pendidikannya di MTs Negeri Baranti pada tahun 2006 dan lulus pada tahun 2009. Kemudian melanjutkan

pendidikannya di MAN Baranti pada tahun 2009 dan lulus pada tahun 2012. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan Program S1 di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare dengan memilih jurusan Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab.

Selama menempuh perkuliahan penulis bergabung di beberapa organisasi kampus diantaranya: Resimen Mahasiswa (MENWA) IAIN Parepare, dan *Ittihaadu Thalabah al Lughah al 'Arabiyah* (ITHLA') dan aktif mengikuti seminar baik seminar kampus maupun seminar nasional. Saat ini, penulis telah menyelesaikan studi Program S1 di Jurusan Tarbiyah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab pada tahun 2018 dengan judul skripsi "Penerapan Teknik Permainan Mencocokkan Gambar dan Kata dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab bagi Peserta Didik Kelas VIII.B MTsN Baranti Kabupaten Sidrap".