

**PENGGUNAAN PERMAINAN MUFRADAT *HANGMAN* DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BAHASA ARAB SISWA KELAS VII
MTs MUHAMMADIYAH KAJEN KABUPATEN PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

MAUDY DWI SETYANINGSIH

NIM. 2220069

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

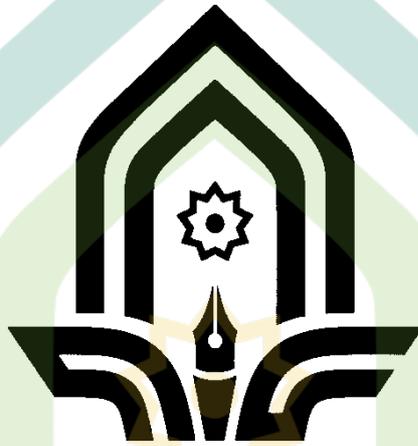
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI K.H. ABDURRAHMAN WAHID
PEKALONGAN**

2024

**PENGGUNAAN PERMAINAN MUFRADAT *HANGMAN* DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BAHASA ARAB SISWA KELAS VII
MTs MUHAMMADIYAH KAJEN KABUPATEN PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

MAUDY DWI SETYANINGSIH

NIM. 2220069

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI K.H. ABDURRAHMAN WAHID

PEKALONGAN

2024

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NAMA : Maudy Dwi Setyaningsih

NIM : 2220069

Judul Skripsi : “PENGUNAAN PERMAINAN MUFRADAT *HANGMAN* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BAHASA ARAB SISWA KELAS VII MTs MUHAMMADIYAH KAJEN KABUPATEN PEKALONGAN”

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis tulis sumbernya. Apabila skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, maka saya bersedia menerima konsekuensi atau sanksi akademis dan dicabut gelarnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 24 Oktober 2024

Yang menyatakan,



Maudy Dwi Setyaningsih
NIM. 2220069

Dr. H. Ali Burhan, M. A
Jln. Setono, Kota Pekalongan

NOTA PEMBIMBING

Lamp. : 5 (lima) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi
Sdra. Maudy Dwi Setyaningsih

Kepada Yth.
Rektor UIN KH. Abdurrahman
Wahid Pekalongan
c.q. Dekan FTIK UIN KH.
Abdurrahman Wahid Pekalongan
di
PEKALONGAN

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi Saudara:

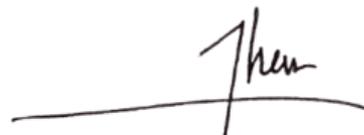
Nama : Maudy Dwi Setyaningsih
NIM : 2220069
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Judul : PENGGUNAAN PERMAINAN MUFRADAT HANGMAN
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BAHASA ARAB
SISWA KELAS VII MTs MUHAMMADIYAH KAJEN
KABUPATEN PEKALONGAN

Dengan ini mohon agar Skripsi Saudara tersebut dapat segera dimunaqosahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terima kasih.

Wassalammu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 24 Oktober 2024
Pembimbing,



Dr. H. Ali Burhan, M.A.
NIP. 19770623 2009011008



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Pahlawan KM. 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161
www.ftik.uingusdur.ac.id email : ftik@iainpekalongan.ac.id

PENGESAHAN

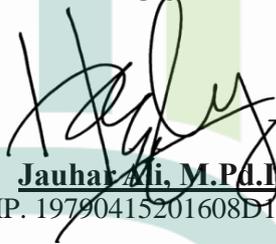
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara:

Nama : MAUDY DWI SETYANINGSIH
NIM : 2220069
Judul : **PENGUNAAN PERMAINAN MUFRADAT HANGMAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BAHASA ARAB SISWA KELAS VII MTs MUHAMMADIYAH KAJEN KABUPATEN PEKALONGAN**

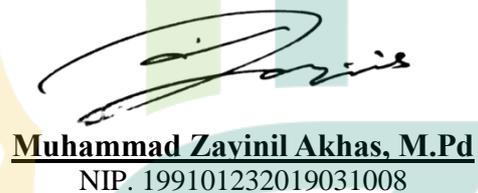
Telah diujikan pada hari Rabu, 29 Oktober 2024 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I


Jauhar Ali, M.Pd.I
NIP. 19790415201608D1005

Penguji II


Muhammad Zavinil Akhas, M.Pd
NIP. 199101232019031008

Pekalongan, 04 November 2024

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Pd.

NIP. 197301122000031001

PEDOMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Transliterasi tersebut digunakan untuk menulis kata-kata Arab yang belum diserap ke dalam bahasa Indonesia. Kata-kata Arab yang sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia sebagaimana terlihat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Secara garis besar pedoman transliterasi itu adalah sebagai berikut.

A. Konsonan

Fonem-fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab di lambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian di lambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dengan huruf dan tanda sekaligus. Di bawah ini daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	Š	Es (dengan titik di atas)
ج	Ja	J	Je
ح	Ḥa	Ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er

ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ye
ص	Ṣad	Ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia yang terdiri dari vokal tunggal atau *monofong* dan vokal rangkap atau *diftong*. Vokal tunggal dalam bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ	Fathah	A	A
إِ	Kasrah	I	I
أُ	Dammah	U	U

Vokal rangkap dalam bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيَّ	Fathah dan ya	Ai	A dan I
أَوْ	Fathah dan wau	Au	A dan U

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلٌ : *hauula*

C. Maddah

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

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
آَ اِ	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
يِ	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas

وُ	Ḍammah dan wau	Ū	u dan garis di atas
----	----------------	---	---------------------

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

D. Ta Marbūṭah

Transliterasi untuk *ta marbūṭah* ada dua, yaitu: *ta marbūṭah* yang hidup atau mendapat harkat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *ta marbūṭah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h). Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-aṭfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

E. Syaddah (Tasydīd)

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

رَبَّنَا : *rabbānā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

عَدُوُّ : *'aduwwun*

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (alif lam ma'arifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiyah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf "l" diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu. Sedangkan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariyah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh *syamsiyah* maupun *qamariyah*, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang. Contohnya:

الشَّمْسُ : *asy-syamsu*

الرَّجُلُ : *ar-rajulu*

الفَلَسْفَة : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

G. Hamzah

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

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْءُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fa'il*, *isim*, maupun *huruf* ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan

kata lain yang mengikutinya. Contoh:

بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَمُرْسَاهَا : Bismillāhi majrehā wa mursāhā

وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ : Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/

Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn

I. *Lafz al-Jalālah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *dīnullāh*

Adapun *ta marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *hum fī raḥmatillāh*

J. Huruf Kapital

Meskipun sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan bahasa Indonesia yang berlaku dalam EYD. Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Contoh: Abū Naṣr al-Farābī, Al-Gazālī.

Penggunaan huruf awal kapital untuk lafadz Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian sedangkan bila penulisan disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan. Contoh:

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alḥamdu lillāhi rabbil ‘ālamīn/

Alḥamdu lillāhi rabbi al-‘ālamīn

اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ Allaāhu gafūrun rahīm

وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ Wa mā Muhammadun illā rasūl



MOTTO

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

(QS. Al-Baqarah: 286)

PERSEMBAHAN

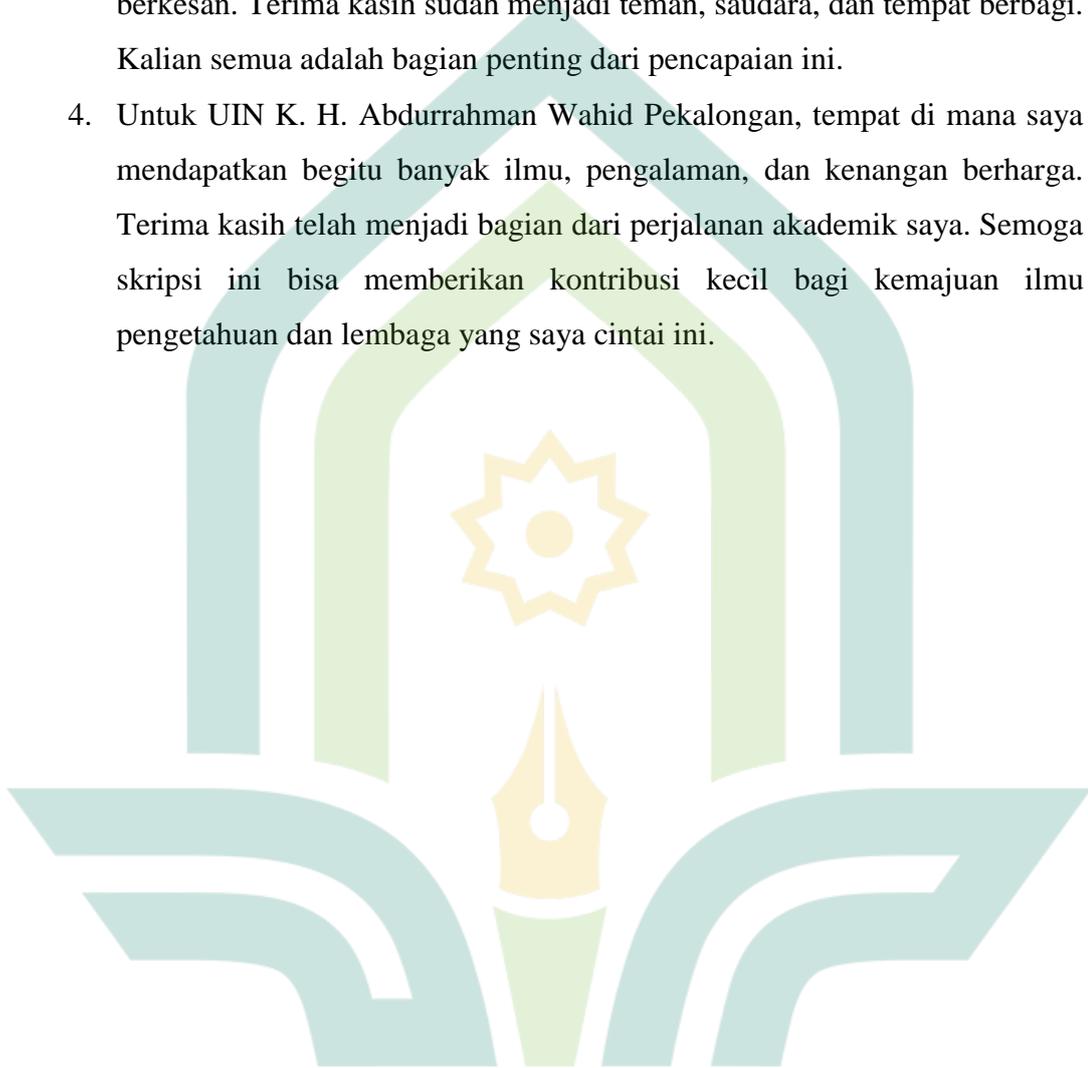
Puji syukur yang tiada terhingga atas kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah, nikmat kesehatan dan kekuatan sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang Insyaa Allah dinantikan syafa'atnya di yaumul akhir nanti.

Dengan tulus dan penuh rasa kasih, kupersembahkan skripsi ini kepada mereka yang telah banyak berperan dan mendukung dalam penyelesaian skripsi ini.

1. Kedua orang tua saya terima kasih atas segala cinta, doa, dan dukungan tanpa henti yang selalu kalian berikan. Kalian adalah sumber kekuatanku dalam setiap langkah hidup ini. Segala jerih payah dan pengorbanan yang kalian berikan tak akan pernah bisa kubalas, namun karya kecil ini kupersembahkan untuk kebanggaan kalian.
2. Kepada Bapak dosen Dr. H. Ali Burhan, M. A terima kasih yang sebesar-besarnya, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk membimbing dan mengarahkan saya selama proses penyusunan skripsi ini. Ketegasan, kesabaran, serta kepercayaan yang diberikan selama ini adalah sumber motivasi bagi saya untuk terus belajar dan memperbaiki diri.

Bimbingan yang Bapak/Ibu berikan akan selalu saya ingat sebagai bekal berharga di masa depan.

3. Untuk teman-teman seperjuangan yang telah memberikan warna dalam perjalanan ini, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang tak pernah putus. Kita telah melewati banyak hal bersama baik tawa, canda, hingga air mata dan setiap momen itu membuat perjalanan ini lebih berkesan. Terima kasih sudah menjadi teman, saudara, dan tempat berbagi. Kalian semua adalah bagian penting dari pencapaian ini.
4. Untuk UIN K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, tempat di mana saya mendapatkan begitu banyak ilmu, pengalaman, dan kenangan berharga. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan akademik saya. Semoga skripsi ini bisa memberikan kontribusi kecil bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan lembaga yang saya cintai ini.



ABSTRAK

Setyaningsih, Maudy Dwi. 2024. Penggunaan Permainan Mufradat Hangman dalam Meningkatkan Motivasi Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah Kajen Kabupaten Pekalongan. Skripsi Program Studi PBA UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan Pembimbing Dr. Ali Burhan, M.A.

Kata Kunci: Motivasi siswa, Pembelajaran bahasa Arab, Permainan Hangman, *Quasi Eksperiment*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya ketertarikan siswa di kelas VII MTs Muhammadiyah Kajen Kabupaten Pekalongan dalam mempelajari bahasa Arab. Penyebab kurangnya ketertarikan siswa dalam mempelajari bahasa Arab adalah penggunaan metode pengajaran bahasa Arab yang monoton dan tradisional. Dalam penggunaan metode tersebut kurangnya interaksi murid dalam pembelajaran dan kurangnya partisipasi aktif dari siswa. Akibatnya siswa merasa bosan dengan pelajaran bahasa Arab dan kurang termotivasi. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menggunakan permainan hangman dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab agar lebih menarik, untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan berbahasa siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah Mengetahui tingkat motivasi siswa sebelum diterapkannya permainan mufrodad Hangman di kelas VII MTs Muhammadiyah Kajen Kabupaten Pekalongan. Mengetahui tingkat motivasi siswa setelah diterapkannya permainan mufrodad Hangman di kelas VII MTs Muhammadiyah Kajen Kabupaten Pekalongan.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi Eksperiment Design* (eksperimen semu). Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, dokumentasi, Instrumen Penelitian, dan uji instrumen. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan analisis data.

Hasil Penelitian ini bahwa permainan mufradat Hangman efektif dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Kajen Kabupaten Pekalongan berdasarkan data perbandingan antara pre-test dan post-test, serta hasil dari dua kali penerapan treatment. Analisis data menunjukkan bahwa intervensi dengan permainan ini menghasilkan peningkatan motivasi yang signifikan. Uji-t yang dilakukan pada hasil post-test menunjukkan nilai t hitung sebesar 3,574, yang lebih besar dari t tabel sebesar 1,993, serta nilai signifikansi (Sig.2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan data tersebut menegaskan bahwa perbedaan motivasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan dampak positif dari penggunaan permainan ini. Siswa di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan dalam penguasaan mufradat dan kemampuan berbicara, serta lebih mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penggunaan Permainan Mufradat *Hangman* dalam Meningkatkan Motivasi Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah Kajen Kabupaten Pekalongan”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Shalawat salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir nanti, Amin.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Bapak Dr. H. Ali Burhan, M.A. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab.
4. Bapak Dr. H. Ali Burhan, M.A. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan yang sangat berharga, serta telah membantu dan mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Jauhar Ali, M. Pd. I selaku dosen pembimbing akademik
6. Segenap dosen dan staf Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan ilmu dan motivasi selama belajar di UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

7. Seluruh teman-teman mahasiswa yang selalu kebersamai dari awal kuliah sampai pada titik ini, semoga silaturahmi kita selalu terjaga dengan baik.

Peneliti menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran di masa depan.

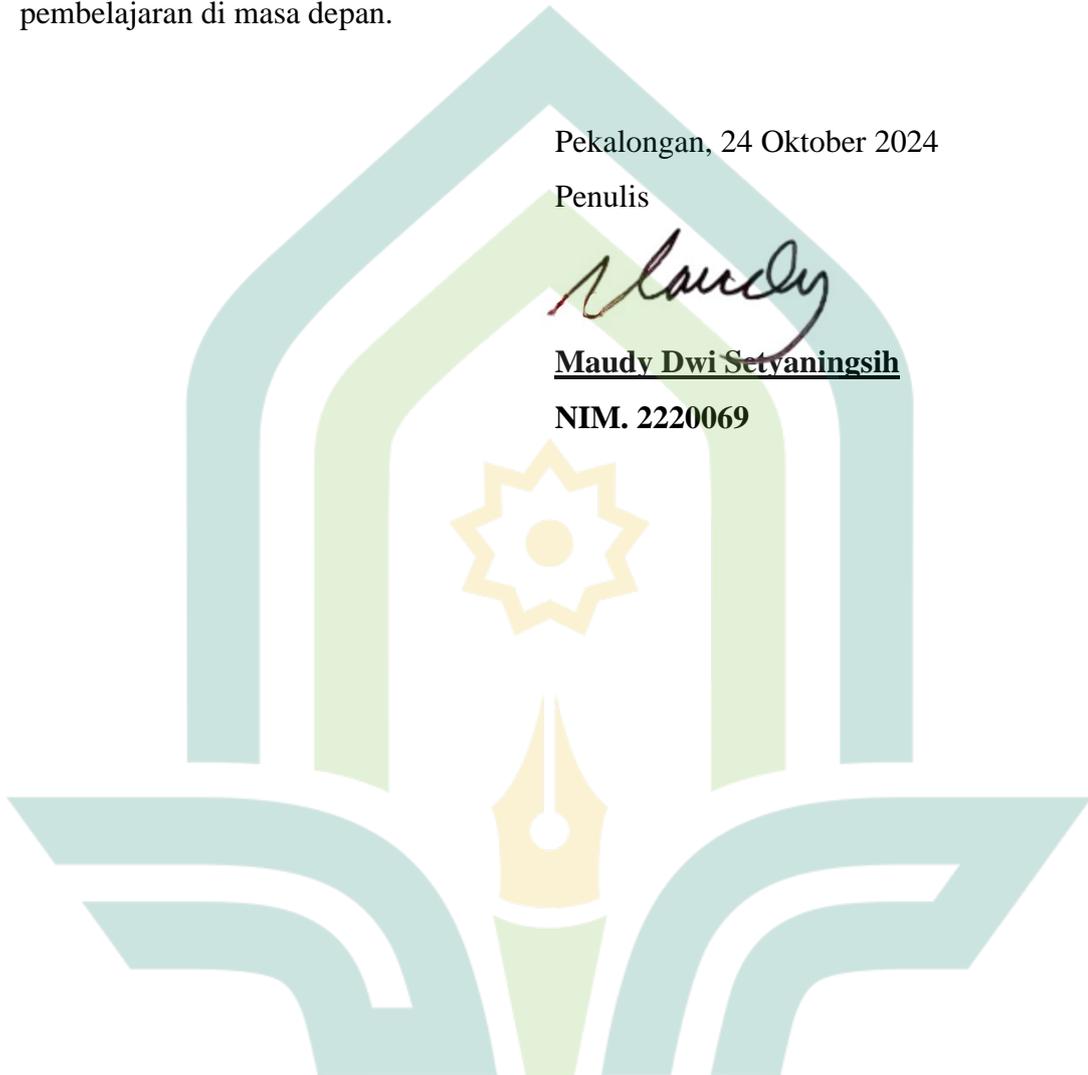
Pekalongan, 24 Oktober 2024

Penulis



Maudy Dwi Setyaningsih

NIM. 2220069



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	v
MOTTO	xii
PERSEMBAHAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiv
KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR GRAFIK.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Pembatasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Deskripsi Teoritik.....	6
1. Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab.....	6

2.	Motivasi Dalam Pembelajaran.....	7
3.	Permainan <i>Hangman</i> Sebagai Media Pembelajaran.....	11
2.2	Kajian Penelitian yang Relevan	13
2.3	Kerangka Berpikir	16
2.4	Hipotesis Penelitian	18
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Desain Penelitian	19
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	21
3.3	Populasi dan Sampel	21
3.4	Variabel	24
3.5	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	24
3.6	Teknik Analisis Data	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
4.1	Hasil Penelitian	32
1.	Gambaran Umum MTs Muhammadiyah Kajen Kabupaten Pekalongan....	32
2.	Pelaksanaan Penelitian	35
3.	Data Hasil Penelitian	37
4.	Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian.....	50
5.	Uji Independent Sampel <i>T-Test</i>	66
4.2	Pembahasan	70
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan.....	76
5.2	Saran	77
DAFTAR PUSTAKA		79
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

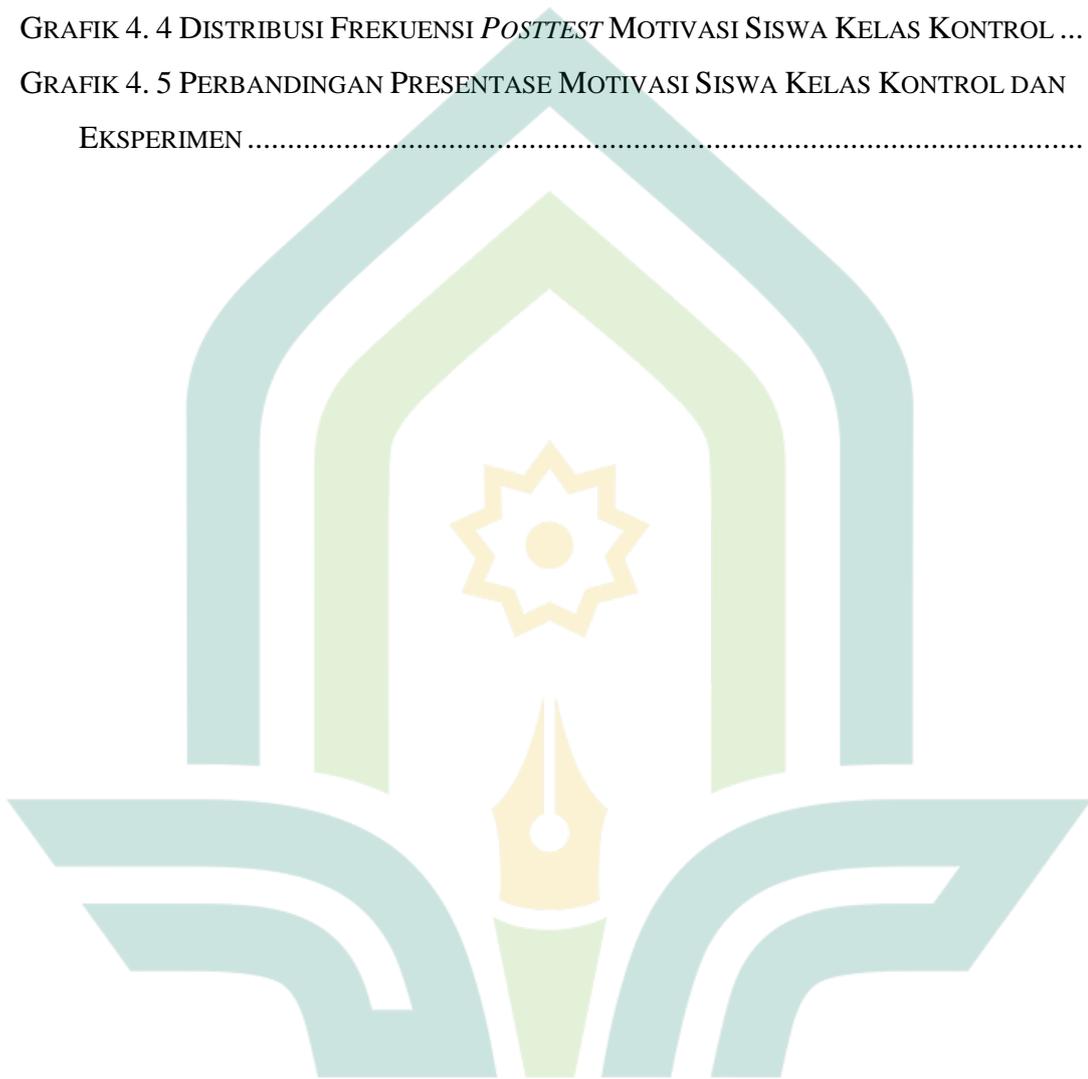
TABEL 3. 1 <i>NON-EQUIVALENT CONTROL GROUP DESIGN</i>	19
TABEL 3. 2 DAFTAR NAMA SISWA MTs MUHAMMADIYAH KAJEN.....	22
TABEL 3. 3 RUBIK INSTRUMEN PENILAIAN MOTIVASI SISWA	25
TABEL 3. 4 DERAJAT RELIABILITAS INSTRUMEN.....	29
TABEL 3. 5 PEDOMAN KONVERSI SKOR KE DALAM EMPAT KATEGORI.....	29
Tabel 4. 1 Jumlah Siswa-Siswi Kelas VII MTs Muhammadiyah KAJEN	33
TABEL 4. 2 JUMLAH SARANA MTs MUHAMMADIYAH KAJEN.....	34
TABEL 4. 3 JUMLAH PRASARANA MTs MUHAMMADIYAH KAJEN.....	34
TABEL 4. 4 HASIL PERHITUNGAN VALIDITAS TINGKAT MOTIVASI SISWA MELALUI PERMAINAN MUFRADAT HANGMAN PADA SISWA MTs MUHAMMADIYAH KAJEN.....	50
TABEL 4. 5 HASIL PERHITUNGAN VALIDITAS TINGKAT MOTIVASI SISWA MELALUI PERMAINAN MUFRADAT HANGMAN PADA SISWA MTs MUHAMMADIYAH KAJEN.....	51
TABEL 4. 6 HASIL UJI NORMALITAS.....	51
TABEL 4. 7 HASIL DATA STATISTIK PRETEST DAN POSTTEST KELAS KONTROL DAN KELAS EKSPERIMEN	52
TABEL 4. 8 SKOR <i>PRETEST</i> MOTIVASI SISWA KELAS EKSPERIMEN.....	53
TABEL 4. 9 DISTRIBUSI FREKUENSI <i>PRETEST</i> MOTIVASI SISWA KELAS EKSPERIMEN.....	55
TABEL 4. 10 KRITERIA <i>PRETEST</i> MOTIVASI SISWA KELAS EKSPERIMEN	55
TABEL 4. 11 SKOR <i>PRETEST</i> MOTIVASI SISWA KELAS KONTROL	56
TABEL 4. 12 DISTRIBUSI FREKUENSI <i>PRETEST</i> MOTIVASI SISWA KELAS KONTROL.....	58
TABEL 4. 13 KRITERIA <i>PRETEST</i> MOTIVASI SISWA KELAS KONTROL.....	58
TABEL 4. 14 HASIL UJI HOMOGENITAS <i>PRETEST</i> MOTIVASI SISWA KELAS KONTROL.....	59
TABEL 4. 15 SKOR <i>POSTTEST</i> MOTIVASI SISWA KELAS EKSPERIMEN	60
TABEL 4. 16 DISTRIBUSI FREKUENSI <i>POSTTEST</i> MOTIVASI SISWA KELAS EKSPERIMEN	61
TABEL 4. 17 DISTRIBUSI FREKUENSI <i>POSTTEST</i> MOTIVASI SISWA KELAS EKSPERIMEN	62

TABEL 4. 18 SKOR <i>POSTTEST</i> MOTIVASI SISWA KELAS KONTROL.....	62
TABEL 4. 19 DISTRIBUSI FREKUENSI <i>POSTTEST</i> MOTIVASI SISWA KELAS KONTROL.....	64
TABEL 4. 20 DISTRIBUSI FREKUENSI <i>POSTTEST</i> MOTIVASI SISWA KELAS KONTROL	65
TABEL 4. 21 UJI HOMOGENITAS <i>POSTTEST</i> MOTIVASI SISWA KELAS KONTROL.....	66
TABEL 4. 22 UJI HOMOGENITAS <i>POSTTEST</i> MOTIVASI SISWA KELAS KONTROL.....	67
TABEL 4. 23 UJI INDEPENDET SAMPEL <i>T-TEST POSTTEST</i> MOTIVASI SISWA	67
TABEL 4. 24 SIL PERBANDINGAN SKOR MOTIVASI SISWA KELAS KONTROL DAN EKSPERIMEN	69



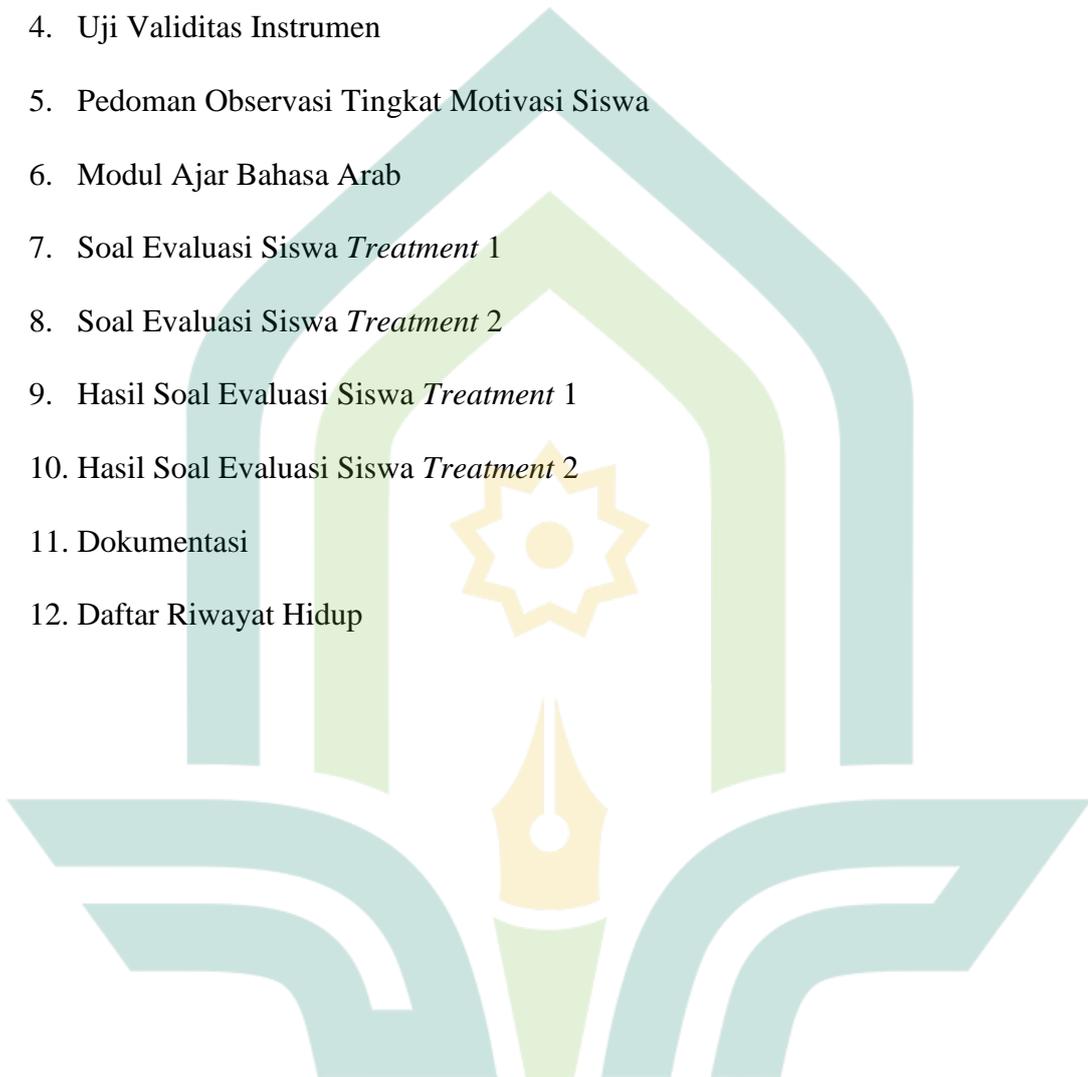
DAFTAR GRAFIK

GRAFIK 4. 1 HASIL <i>PRETEST</i> MOTIVASI SISWA KELAS EKSPERIMEN	56
GRAFIK 4. 2 HASIL <i>PRETEST</i> MOTIVASI SISWA KELAS KONTROL.....	59
GRAFIK 4. 3 DISTRIBUSI FREKUENSI <i>POSTTEST</i> MOTIVASI SISWA KELAS EKSPERIMEN	62
GRAFIK 4. 4 DISTRIBUSI FREKUENSI <i>POSTTEST</i> MOTIVASI SISWA KELAS KONTROL ...	65
GRAFIK 4. 5 PERBANDINGAN PRESENTASE MOTIVASI SISWA KELAS KONTROL DAN EKSPERIMEN	70



DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Ijin Penelitian
2. Surat Keterangan Penelitian
3. Tabel Nilai Distribusi T
4. Uji Validitas Instrumen
5. Pedoman Observasi Tingkat Motivasi Siswa
6. Modul Ajar Bahasa Arab
7. Soal Evaluasi Siswa *Treatment 1*
8. Soal Evaluasi Siswa *Treatment 2*
9. Hasil Soal Evaluasi Siswa *Treatment 1*
10. Hasil Soal Evaluasi Siswa *Treatment 2*
11. Dokumentasi
12. Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Madrasah Tsanawiyah (MTs) adalah lembaga pendidikan formal di bawah naungan Kementerian Agama yang setara dengan Sekolah Menengah Pertama (SMP). MTs berfokus pada pendidikan umum dengan kekhasan agama Islam. Kurikulum di MTs mencakup pelajaran umum seperti IPA, IPS, Matematika, Bahasa Indonesia, dan Bahasa Inggris, serupa dengan SMP, namun dengan tambahan mata pelajaran agama yang lebih mendalam. Salah satu aspek penting dari pendidikan di MTs adalah pembelajaran bahasa Arab. Mata pelajaran bahasa Arab diajarkan sebagai salah satu mata pelajaran utama, yang bertujuan untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap literatur keagamaan Islam. Pembelajaran bahasa Arab ini meliputi kemampuan membaca, menulis, dan berbicara dalam bahasa Arab, yang dianggap penting untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks-teks keagamaan.

Meskipun pembelajaran bahasa Arab memiliki banyak manfaat, kenyataannya banyak siswa yang kurang tertarik mempelajarinya. Salah satu alasan utamanya adalah metode pengajaran yang masih menggunakan pendekatan yang monoton dan tradisional, seperti metode ceramah. Pendekatan ini cenderung kurang interaktif dan tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif, sehingga mereka merasa bosan dan kurang termotivasi (Hazrati yahaya et al., 2022). Kurangnya motivasi ini diperparah oleh minimnya variasi dalam metode pengajaran serta keterbatasan sarana dan prasarana yang memadai. Di MTs Muhammadiyah Kajen, data menunjukkan bahwa 62,3% siswa di kelas VII B dan 57,2% siswa di kelas VII C memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 70,0 (Nur Khafidhoh, Guru Bahasa Arab, 27

Januari 2024). Hal ini menegaskan bahwa metode pengajaran yang kurang variatif dan keterbatasan media pembelajaran menyebabkan banyak siswa kesulitan mencapai nilai KKM, sehingga diperlukan inovasi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar bahasa Arab.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti beranggapan bahwa harus adanya inovasi dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar siswa, salah satunya dengan menggunakan permainan *Hangman* untuk kosakata bahasa Arab. Permainan ini memungkinkan guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, di mana siswa dapat aktif mencari dan menebak huruf-huruf dari kosakata yang sedang dipelajari (Oetomo & Apriana, 2022). Selain membuat pembelajaran lebih menarik, permainan *Hangman* juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan strategis karena mereka perlu menggunakan pengetahuan bahasa Arab untuk menebak kata yang benar. Dengan cara ini, permainan ini memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk terus belajar dan meningkatkan kemampuan bahasa Arab mereka. Penggunaan media pembelajaran berbasis visual dalam permainan *Hangman* juga membantu siswa lebih mudah mengenali dan mengingat kosakata secara visual, serta mempermudah mereka dalam menginternalisasi kata-kata baru (Wijaya et al., 2023).

Penulis juga mengacu pada bukti dari penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran seperti permainan *Hangman* efektif dalam meningkatkan motivasi dan pembelajaran bahasa. Penelitian-penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran seperti permainan *Hangman* dapat memberikan hasil yang positif. Adriana Rania Putri dan Nise Samudra Sasanti, dalam penelitian mereka yang berjudul "Efektivitas penggunaan permainan *Hangman* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang," menyimpulkan bahwa permainan *Hangman* tidak hanya membantu siswa mempelajari pengucapan bahasa Jepang tetapi juga mengenali huruf-huruf dalam bahasa tersebut. Selain itu,

siswa menjadi lebih mampu menulis dalam bahasa Jepang dengan baik (Putri, 2023).

Penulis memilih MTS Muhammadiyah KAJEN sebagai objek penelitian karena beberapa alasan penting. Pertama, sekolah ini memiliki reputasi yang baik dalam penerapan kurikulum yang sesuai dengan standar pendidikan nasional. Kedua, lokasi sekolah yang strategis memudahkan akses bagi peneliti untuk mengumpulkan data dan melakukan observasi secara langsung. Kedua faktor ini menjadikan MTS Muhammadiyah KAJEN sebagai pilihan yang tepat untuk penelitian ini.

Penelitian ini penting dilakukan karena bertujuan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab melalui metode pengajaran yang kreatif dan menyenangkan. Penggunaan permainan *Hangman* diharapkan dapat membuat pembelajaran kosakata bahasa Arab lebih menarik, meningkatkan motivasi dan keterampilan berbahasa siswa. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk menelitinya dengan judul "Penggunaan Permainan Mufradat *Hangman* dalam Meningkatkan Motivasi Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah KAJEN Kabupaten Pekalongan".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa masih relatif rendah.
2. Metode mengajar guru masih menggunakan metode ceramah sehingga cenderung guru yang lebih aktif dan peserta didik lebih pasif.
3. Kurangnya media pembelajaran sebagai faktor pendukung kegiatan belajar mengajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka di perlukan pembatasan masalah dalam penelitian ini. Adapun pembatasan masalah berfokus pada penggunaan permainan mufradat *Hangman* dalam meningkatkan motivasi

belajar bahasa Arab siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Kajeun Kabupaten Pekalongan. Penelitian ini tidak meneliti faktor lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar bahasa Arab siswa, seperti metode pembelajaran lain, dukungan orang tua, dan faktor psikologis siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat motivasi siswa sebelum diterapkannya permainan mufrodat *Hangman* di kelas VII MTs Muhammadiyah Kajeun Kabupaten Pekalongan?
2. Bagaimana tingkat motivasi siswa setelah diterapkannya permainan mufrodat *Hangman* di kelas VII MTs Muhammadiyah Kajeun Kabupaten Pekalongan?
3. Apakah permainan mufrodat *Hangman* efektif dalam meningkatkan motivasi bahasa Arab siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Kajeun Kabupaten Pekalongan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini bagi peneliti:

1. Mengetahui tingkat motivasi siswa sebelum diterapkannya permainan mufrodat *Hangman* di kelas VII MTs Muhammadiyah Kajeun Kabupaten Pekalongan.
2. Mengetahui tingkat motivasi siswa setelah diterapkannya permainan mufrodat *Hangman* di kelas VII MTs Muhammadiyah Kajeun Kabupaten Pekalongan.
3. Mengetahui tingkat efektivitas permainan mufrodat *Hangman* dalam meningkatkan motivasi bahasa Arab siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Kajeun Kabupaten Pekalongan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis:

- a. Skripsi ini memberikan kontribusi pada bidang penelitian pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam penggunaan permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Skripsi ini menguji dan memperkuat teori-teori tentang motivasi belajar, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan permainan.
- c. Skripsi ini menawarkan model pembelajaran bahasa Arab yang inovatif dan menarik, yaitu dengan menggunakan permainan *hangman* untuk meningkatkan mufradat dan motivasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis:

- a. Permainan *hangman* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab siswa, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar mereka.
- b. Permainan *hangman* membantu siswa untuk mempelajari dan mengingat mufradat bahasa Arab dengan cara yang menyenangkan dan efektif.
- c. Penggunaan permainan *hangman* dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.
- d. Skripsi ini memberikan alternatif metode pembelajaran bahasa Arab bagi guru, yaitu dengan menggunakan permainan *hangman*.
- e. Skripsi ini memberikan inspirasi bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran bahasa Arab yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan permainan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan mengenai penggunaan permainan mufradat *Hangman* dalam meningkatkan motivasi bahasa Arab siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Kajen Kabupaten Pekalongan. Maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tingkat motivasi siswa sebelum penerapan permainan mufradat *Hangman*, dan tingkat motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Arab terutama dalam menghafal mufradat, berada pada level yang kurang memuaskan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa mayoritas siswa, yaitu 43%, berada dalam kategori motivasi rendah, sedangkan 30% siswa dalam kategori baik. Nilai pre-test tertinggi di kelas eksperimen adalah 34, sementara nilai terendahnya mencapai 21. Hal ini mencerminkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari mufradat, yang diakibatkan oleh kurangnya minat dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Banyak siswa yang tidak aktif dan kurang percaya diri dalam menghafal mufradat, sehingga mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Dengan kondisi ini, dapat disimpulkan bahwa metode yang digunakan sebelum penerapan permainan kurang efektif dalam memotivasi siswa.
2. Tingkat motivasi siswa setelah penerapan permainan Mufrodad *Hangman*, terdapat peningkatan yang signifikan dalam tingkat motivasi siswa. Data post-test menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di kelas eksperimen kini berada dalam kategori baik dan sangat baik, dengan 30% siswa berada dalam kategori baik dan 19% di kategori sangat baik. Rata-rata nilai di kelas eksperimen mencapai 28,16, lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mencapai 25,46. Selain peningkatan nilai, siswa menunjukkan sikap yang lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran. Mereka tampak lebih bersemangat dan tidak lagi

menganggap pembelajaran bahasa Arab sebagai aktivitas yang membosankan. Peningkatan motivasi ini menunjukkan bahwa permainan Mufradat *Hangman* berhasil menarik minat siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

3. Berdasarkan data perbandingan antara pre-test dan post-test, serta hasil dari dua kali penerapan treatment, dapat disimpulkan bahwa permainan mufradat *Hangman* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Kajen Kabupaten Pekalongan. Analisis data menunjukkan bahwa intervensi dengan permainan ini menghasilkan peningkatan motivasi yang signifikan. Uji-t yang dilakukan pada hasil post-test menunjukkan nilai t hitung sebesar 3,574, yang lebih besar dari t tabel sebesar 1,993, serta nilai signifikansi (Sig.2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menegaskan bahwa perbedaan motivasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan dampak positif dari penggunaan permainan ini. Siswa di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan dalam penguasaan mufradat dan kemampuan berbicara, serta lebih mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

5.2 Saran

1. Pengembangan Metode Pembelajaran Interaktif:

Guru bahasa Arab di sekolah-sekolah, terutama di MTs Muhammadiyah Kajen, disarankan untuk mengadopsi dan mengembangkan metode pembelajaran interaktif, seperti permainan *Hangman* atau permainan edukatif lainnya, yang dapat menstimulasi motivasi belajar siswa. Metode ini dapat memperkuat keterlibatan siswa dalam pembelajaran, meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi mufradat, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta kondusif.

2. Penyediaan Sarana dan Prasarana yang Mendukung:

Pihak sekolah disarankan untuk terus mendukung implementasi metode pembelajaran interaktif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti alat peraga, media pembelajaran digital, dan ruang kelas yang nyaman. Penggunaan teknologi, seperti aplikasi pembelajaran daring atau permainan edukasi digital, juga bisa menjadi pilihan untuk memfasilitasi permainan-permainan pembelajaran yang inovatif.

3. Penelitian Lanjutan:

Penelitian ini memberikan temuan yang penting mengenai efektivitas permainan Hangman dalam meningkatkan motivasi belajar. Namun, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, seperti melibatkan lebih banyak subjek penelitian dari kelas atau sekolah lain, sehingga hasil yang diperoleh dapat lebih umum dan valid. Selain itu, peneliti selanjutnya bisa meneliti efek jangka panjang dari penggunaan permainan ini terhadap hasil belajar siswa atau mengkaji pengaruh permainan ini terhadap kemampuan kognitif siswa dalam mempelajari bahasa Arab.

4. Peningkatan Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran:

Guru disarankan untuk selalu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam setiap proses pembelajaran, termasuk dalam permainan edukatif. Guru bisa memfasilitasi diskusi kelompok atau memberikan tantangan yang menstimulasi siswa untuk berpikir kritis dan kolaboratif. Semakin aktif siswa dalam proses belajar, semakin besar kemungkinan mereka termotivasi untuk belajar dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Fuad Effendy. (2012). *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (cet. 3). Misykat.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). Variabel Belajar (Kompilasi Konsep). In CV. *Pusdikra MJ*. CV. PUSDIKRA MJ.
- Angel, R., Agustina, W., & Yasinta, A. N. (2023). Penerapan Algoritma Backtracking Berbasis BFS dengan Pendekatan Heuristik dalam Permainan Hangman. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(5), 123–128. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7997018>
- Azizah, H. N. (2018). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab melalui Penggunaan Media Word Wall. *ALSUNYAT Jurnal Penelitian Bahasa Sastra, Dan Budaya Arab*, 1(1), 2.
- Fitria, A., & Roziqi, M. A. (2022). Educandy Platform in Improving the Understanding of Arabic Vocabulary for High School Students During the Pandemic. *Alsinatuna*, 7(2), 143–157. <https://doi.org/10.28918/alsinatuna.v7i2.4865>
- Hamzah, I. F. (2019). Aplikasi Self-Determination Theory pada Kebijakan Publik Era Industri 4.0. *PSISULA: Prosiding Berkala Psikologi*, 1(1), 67.
- Harahap, Z. N., Azmi, N., Wariono, W., & Nasution, F. (2023). Motivasi, Pengajaran dan Pembelajaran. *Journal on Education*, 5(3), 9258–9269. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1732>
- Hazrati yahaya, Hanis Najwa, Fudzla Suraiyya Abdul Raup, Nor Zahidah Ahmad, & Muhammad Hatta Shafri. (2022). Persepsi Pelajar Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *International Journal of Modern Languages and Applied Linguistics*, 6(2), 1–13.
- Jannah, B. P. dan L. M. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi*. Raja Grafindo Persada.
- Kristanto, V. H. (2018). *Metodologi Penelitian Pedoman Karya Tulis Ilmiah (KTI)*. Deepublish.
- La Ode Muhammad Idrus Hamid, K. (2023). Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Hangman Berbasis Gamifisika Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Siswa SDN 1 Bone Kancitala Kab. Muna. *JRPP: Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 1777.
- Laras Sitoayu, D. (2020). *Aplikasi SPSS Untuk Analisis Data Kesehatan: Bonus*

Analisis Data Dengan SEM. Nasya Expanding Management.

- Meidianty, W. (2014). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Metode Game “Hangman” Pada Siswa Kelas ViiiB SMP Negeri 4 Tamiang Layang Tahun Ajaran 2013-2014 (Improving English Vocabulary Mastery by Using Hangman Game Method to Students of Class ViiiB in SM. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 4(1), 109–121.
- Mustafa, S. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. UIN MALIKI PRESS.
- Niken Kencono Ungu, A. N. S. (2023). The Effectiveness of Hangman Game to Improve Vocabulary Skill in SMP PGRI Pakis Magelang. *LINCA: Jurnal Kajian Bahasa*, 1(1), 60.
- Oetomo, J. S., & Apriana, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Belajar Kosakata Bahasa Mandarin Di SDK Yohannes Gabriel. *Prosiding SNITER*, 6, 1–8.
- Purnomo, R. A. (2017). *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis dengan SPSS*. Wade Group.
- Putri, A. R. (2023). Efektivitas Permainan Hangman Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang. *Jurnal Hikari*, 7(2), 5.
- Rohman, F. (2015). *Metodology Pembelajaran Bahasa Arab*. Madani.
- Sudijono, A. (2004). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2016a). *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016b). *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfa Beta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Syaiful Anam, Husna Nashihin, Akbar Taufik, Hamela Sari Sitompul, Yuni Mariani Manik, Irfan Arsid, Sri Jumini, Muhamad Irpan Nurhab, Nurul Eko Widiyastuti, Y. L. (2023). *Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Eksperimen, dan R&D)*. PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Wahyuni, E. N. (2010). *Motivasi dalam Pembelajaran* (cet. 1). UIN Malang Press.
- Widoyoko, E. P. (2013). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.

- Wijaya, C., Murdiono, M., & Sarimov, R. (2023). Learning Memorize Arabic Vocabulary with Hangman Games. *Arabi : Journal of Arabic Studies*, 8(1), 11–21. <https://doi.org/10.24865/ajas.v8i1.500>
- Wiratania. (2018). Article The Effect of Using Hangman Game to Improve Students' Vocabulary Mastery at Eight Grade of SMPN 1 Semen in Academic Year 2016/2017. *Artikel Skripsi*, 02(04), 6.
- Ahmad Fuad Effendy. (2012). *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (cet. 3). Misykat.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). Variabel Belajar (Kompilasi Konsep). In CV. Puskra MJ. CV. PUSDIKRA MJ.
- Angel, R., Agustina, W., & Yasinta, A. N. (2023). Penerapan Algoritma Backtracking Berbasis BFS dengan Pendekatan Heuristik dalam Permainan Hangman. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(5), 123–128. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7997018>
- Azizah, H. N. (2018). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab melalui Penggunaan Media Word Wall. *ALSUNYAT Jurnal Penelitian Bahasa Sastra, Dan Budaya Arab*, 1(1), 2.
- Fitria, A., & Roziqi, M. A. (2022). Educandy Platform in Improving the Understanding of Arabic Vocabulary for High School Students During the Pandemic. *Alsinatuna*, 7(2), 143–157. <https://doi.org/10.28918/alsinatuna.v7i2.4865>
- Hamzah, I. F. (2019). Aplikasi Self-Determination Theory pada Kebijakan Publik Era Industri 4.0. *PSISULA: Prosiding Berkala Psikologi*, 1(1), 67.
- Harahap, Z. N., Azmi, N., Wariono, W., & Nasution, F. (2023). Motivasi, Pengajaran dan Pembelajaran. *Journal on Education*, 5(3), 9258–9269. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1732>
- Hazrati yahaya, Hanis Najwa, Fudzla Suraiyya Abdul Raup, Nor Zahidah Ahmad, & Muhammad Hatta Shafri. (2022). Persepsi Pelajar Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *International Journal of Modern Languages and Applied Linguistics*, 6(2), 1–13.
- Jannah, B. P. dan L. M. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi*. Raja Grafindo Persada.
- Kristanto, V. H. (2018). *Metodologi Penelitian Pedoman Karya Tulis Ilmiah (KTI)*. Deepublish.
- La Ode Muhammad Idrus Hamid, K. (2023). Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Hangman Berbasis Gamifisika Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata

- Siswa SDN 1 Bone Kancitala Kab. Muna. *JRPP: Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 1777.
- Laras Sitoayu, D. (2020). *Aplikasi SPSS Untuk Analisis Data Kesehatan: Bonus Analisis Data Dengan SEM*. Nasya Expanding Management.
- Meidianty, W. (2014). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Metode Game “Hangman” Pada Siswa Kelas Viiiib SMP Negeri 4 Tamiang Layang Tahun Ajaran 2013-2014 (Improving English Vocabulary Mastery by Using Hangman Game Method to Students of Class Viiiib in SM. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 4(1), 109–121.
- Mustafa, S. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. UIN MALIKI PRESS.
- Niken Kencono Ungu, A. N. S. (2023). The Effectiveness of Hangman Game to Improve Vocabulary Skill in SMP PGRI Pakis Magelang. *LINCA: Jurnal Kajian Bahasa*, 1(1), 60.
- Oetomo, J. S., & Apriana, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Belajar Kosakata Bahasa Mandarin Di SDK Yohannes Gabriel. *Prosiding SNITER*, 6, 1–8.
- Purnomo, R. A. (2017). *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis dengan SPSS*. Wade Group.
- Putri, A. R. (2023). Efektivitas Permainan Hangman Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang. *Jurnal Hikari*, 7(2), 5.
- Rohman, F. (2015). *Metodology Pembelajaran Bahasa Arab*. Madani.
- Sudijono, A. (2004). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2016a). *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016b). *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfa Beta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Syaiful Anam, Husna Nashihin, Akbar Taufik, Hamela Sari Sitompul, Yuni Mariani Manik, Irfan Arsid, Sri Jumini, Muhamad Irpan Nurhab, Nurul Eko Widiyastuti, Y. L. (2023). *Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Eksperimen, dan R&D)*. PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Wahyuni, E. N. (2010). *Motivasi dalam Pembelajaran* (cet. 1). UIN Malang Press.

- Widoyoko, E. P. (2013). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Wijaya, C., Murdiono, M., & Sarimov, R. (2023). Learning Memorize Arabic Vocabulary with Hangman Games. *Arabi : Journal of Arabic Studies*, 8(1), 11–21. <https://doi.org/10.24865/ajas.v8i1.500>
- Wiratania. (2018). Article The Effect of Using Hangman Game to Improve Students' Vocabulary Mastery at Eight Grade of SMPN 1 Semen in Academic Year 2016/2017. *Artikel Skripsi*, 02(04), 6.



DAFTAR TIWAYAT HIDUP

IDENTITAS DIRI

Nama : Maudy Dwi Setyaningsih
Tempat/Tanggal Lahir : Pekalongan, 03 Juni 2002
Agama : Islam
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Dukuh Tambor, Desa Nyamok, Rt
011/Rw 005, Kecamatan Kajen,
51161

IDENTITAS ORANG TUA

Nama Ayah : Marwazi (Alm.)
Pekerjaan : -
Nama Ibu : Dwi Cipyanah
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SD N 05 Kajen : 2014
2. SMP N 01 Karanganyar : 2017
3. SMA N 01 Kajen : 2020
4. S1 Pendidikan Bahasa Arab UIN : 2024
K. H. Abdurrahman Wahid :
Pekalongan

PENGALAMAN ORGANISASI

1. UKM F Literasi Pendidikan : 2023

Pekalongan, 24 Oktober 2024



Maudy Dwi Setyaningsih