



**EFEKTIVITAS PERMAINAN TEBAK
GAMBAR DALAM MENINGKATKAN
PEMBELAJARAN KOSAKATA
BAHASA ARAB SISWA KELAS VII SMP
SALAFIYAH KOTA PEKALONGAN**

**TEBAK
GAMBAR**

NUR KAMILAH

NIM. 2220152

2024

**EFEKTIVITAS PERMAINAN TEBAK GAMBAR
DALAM MENINGKATKAN PEMBELAJARAN
KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS VII SMP
SALAFIYAH KOTA PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

NUR KAMILAH
NIM. 2220152

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN**

2024

**EFEKTIVITAS PERMAINAN TEBAK GAMBAR DALAM
MENINGKATKAN PEMBELAJARAN KOSAKATA
BAHASA ARAB SISWA KELAS VII SMP SALAFIYAH
KOTA PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

NUR KAMILAH
NIM. 2220152

**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 dibawah ini :

Nama : Nur Kamilah

NIM : 2220152

Judul : EFEKTIVITAS PERMAINAN TEBAK
GAMBAR DALAM MENINGKATKAN
PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA
ARAB SISWA KELAS VII SMP SALAFIYAH
KOTA PEKALONGAN

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

Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, 19 September 2024

Yang menyatakan



Nur Kamilah

NIM.2220152

Dr. Hj. Sopiah, M.Ag.
Kauman Rt.006 - Rw 003
Kecamatan Wiradesa Kabupaten Pekalongan

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 5 (Lima) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi
Sdri. Nur Kamilah

Kepada
Yth. Dekan Fakultas UIN K.H
Abdurrahman Wahid Pekalongan
c.q. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab
di Pekalongan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudari:


Nama : Nur Kamilah
NIM : 2220152
**Judul : Eektivitas Permainan Tebak Gambar Dalam
Meningkatkan Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab
Siswa Kelas VII SMP Salafiyah Kota Pekalongan**

Dengan ini memohon agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqosahkan.

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 24 September 2024
Pembimbing,


Dr. Hj. Sopiah, M.Ag.
NIP 1971070720000320001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161
Website: fik.uingusdur.ac.id email: fik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : **NUR KAMILAH**
NIM : **2220152**
Judul Skripsi : **EFEKTIVITAS PERMAINAN TEBAK GAMBAR
DALAM MENINGKATKAN PEMBELAJARAN
KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS VII SMP
SALAFIYAH KOTA PEKALONGAN**

Telah diujikan pada hari Jumat 25 Oktober 2024 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Dewan Penguji

Penguji I

Dr. H. Ali Burhan, M.A
NIP. 19770623 20090110 08

Penguji II

Dr. Ahmad Taufiq, M.Pd. I
NIP. 19860306 201903 1 003

Pekalongan, 1 November 2024

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Prof. Dr. H. M. Sugeng Solehuddin, M.Ag.
NIP. 19730112 200003 1 001

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN

Pedoman Transliterasi Arab-Latin yang digunakan dalam penulisan disertasi ini adalah Pedoman transliterasi yang merupakan hasil Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor : 0543b/U/1987.

Di bawah ini daftar huruf-huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Şa	Ş	Es (dengan titik di atas)
ج	Ja	J	Je
ح	Ĥa	Ĥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	Ż	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Za	Z	Zet
س	Sa	S	Es

ش	Sya	SY	Es dan Ye
ص	Şa	Ş	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍat	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	Z	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	Apostrof Terbalik
غ	Ga	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qa	Q	Qi
ك	Ka	K	Ka
ل	La	L	El
م	Ma	M	Em
ن	Na	N	En
و	Wa	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

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

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa

Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal 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 bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيَّ	Fathah dan ya	Ai	A dan I
أَوَّ	Fathah dan wau	Iu	A dan U

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *haulā*

3. 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
آِ اِ	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*

4. *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 : *raudah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَضِيلَةُ : *al-madīnah al-fāḍīlah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. *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 : *rabbanā*

نَجِينَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

الْحَجَّ : *al-ḥajj*

نَعْمَ : *nu''ima*

عَدُوٌّ : *'aduwwun*

Jika huruf *ع* ber- *tasydīd* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf berharkat kasrah (-), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* (ī). Contoh:

عَلِيٌّ : *'Alī* (bukan *'Aliyy* atau *'Aly*)

عَرَبِيٌّ : *'Arabī* (bukan *'Arabiyy* atau *'Araby*)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (alif lam ma'arifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf qamariah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-). Contohnya:

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

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. 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:

تَامُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْءُ	: <i>al-nau'</i>
شَيْءٌ	: <i>syai'un</i>
أُمْرٌ	: <i>umirtu</i>

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata Alquran (dari *al-Qur'ān*), sunnah, hadis, khusus dan umum. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fī zilāl al-Qur'ān

Al-Sunnah qabl al-tadwīn

Al-'Ibārāt Fī 'Umūm al-Lafz lā bi khusūṣ al-sabab

9. *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*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

*Inna awwala baitin wuḍi‘a linnāsi lallazī bi Bakkata
mubārakan*

Syahru Ramaḍān al-lazī unzila fih al-Qur‘ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūs

Abū Naṣr al-Farābī

Al-Gazālī

Al-Munqiz min al-Ḍalā

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

...إِنَّ اللَّهَ لَا يَغَيِّرُ مَا بَقِيَ حَتَّىٰ يَغَيِّرُوا مَا

بِأَنفُسِهِمْ... (١١)

“Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”

(Ar-Ra'da:11)

PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah Swt yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam tak lupa tucurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang senantiasa kita nanti-nantikan syafa'atnya didunia hingga akhirat kelak.

Karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak Rojiun dan ibu Alfiyah selaku orang tua penulis yang dengan sepenuh hati merawat dan membesarkan penulis. Terimakasih atas segala dukungan, semangat, doa dan kasih sayangnya.
2. Nenek Penulis Ibu Tiyamah(Alm) yang telah memberikan dukungan serta dorongan do'a semasa hidup nya.

3. Adik penulis, Muhammad Fikri Fikansyah yang selalu memberikan semangat dan membantu proses dalam penelitian ini.
4. Almamater tercinta UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan, tempat penulis menimba ilmu yang penulis banggakan.



ABSTRAK

Kamilah, Nur 2024 “Efektivitas Permainan Tebak Gambar Dalam Meningkatkan Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VII SMP Salafiyah Kota Pekalongan”. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. FTIK UIN KH. Abdurahman Wahid Pekalongan. Pembimbing Dr. Hj. Sopiah, M.Ag.

Kata Kunci: Efektivitas, Kosakata, Permainan Tebak Gambar

Penelitian ini dilatar belakangi dengan adanya masalah terkait dengan kemampuan kosakata bahasa Arab siswa kelas VII SMP Salafiyah Kota Pekalongan. Guru belum menggunakan metode pembelajaran kosakata bahasa Arab yang bervariasi sehingga penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa masih tergolong kurang. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk melakukan sebuah penelitian pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan menggunakan permainan tebak gambar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas permainan tebak gambar dalam penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VII di SMP Salafiyah Pekalongan, serta apakah terdapat perbedaan penguasaan kosakata anatar yang menggunakan permainan tebak gambar dan yang tidak menggunakan permainan tebak gambar pada siswa kelas VII SMP Salafiyah Kota Pekalongan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas permainan tebak gambar dalam meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas VII SMP Salafiyah Kota Pekalongan dan mengetahui apakah ada perbedaan anatar pembelajaran yang sudah

menggunakan permainan tebak gambar dan yang belum menggunakan permainan tebak gambar pada siswa kelas VII SMP Salafiyah Kota Pekalongan.

Penelitian yang dilakukan di SMP Salafiyah Pekalongan dengan menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain *pre-eksperimental* menggunakan one group pretest-posttest dengan teknik random sampling. Sampel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 32 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes kemampuan kosakata anak, observasi yang dilakukan di SMP Salafiyah Pekalongan, tes dan yang terakhir dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Berdasarkan dari data hasil penelitian Efektivitas Permainan Tebak Gambar dalam meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas VII SMP Salafiyah Pekalongan, dapat disimpulkan bahwa dengan permainan tebak gambar efektif dalam meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas VII SMP Salafiyah Pekalongan. Diketahui dari uji hipotesis kelas sesudah dan sebelum dengan Sig.(2-tailed) dari perhitungan uji independent Sample T-test sebesar $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran yang sudah menggunakan permainan dan sebelum menggunakan permainan tebak gambar. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tebak gambar efektif terhadap pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas VII SMP Salafiyah Pekalongan.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan segala hidayah serta rahmat-Nya sehingga skripsi penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Evektifitas Permainan Tebak Gambar dalam Meningkatkan Pembelajaran Kosakata bahasa Arab Siswa Kelas VII SMP Salafiyah Pekalongan”. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad saw, semoga kelak mendapat syafaatnya di hari akhir, amin.

Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjanah Pendidikan (S.Pd.) Program Studi Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H Abdurrahman wahid Pekalongan. Oleh karena itu, penelitian menyampaikan ucapan terimakasih 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 UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan
4. Moh. Nurul Huda, M. Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab
5. Ibu Dr. Hj. Sopiah, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang senantiasa memotivasi, saran dan membimbing penulis dengan sabar dalam menyelesaikan skripsi
6. Bapak Muhammad Alghifary, M.Hum. selaku Dosen Pembimbing Akademik

7. Bapak Abu Bakar Hidayatullah, M.Pd selaku kepala sekolah SMP Salafiyah Pekalongan yang telah memberikan izin untuk penelitian.
8. Ibu Widadul Ulfah, S.Pd.I selaku guru bahasa Arab kelas VII SMP Salafiyah Pekalongan yang telah memberikan informasi yang sangat membantu berjalanya penelitian dan siswa kelas VII E SMP Salafiyah Pekalongan yang telah mengikuti proses penelitian dengan baik sehingga dapat berjalan dengan lancar.
9. Seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penyusunan skripsi ini, yang namanya tidak dapat penulis sebut satu persatu.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca maupun pihak yang berkepentingan.

Wassalamualaikum wr wb

Pekalongan 20 September 2024

Yang menyatakan,



Nur kamilah

DAFTAR ISI

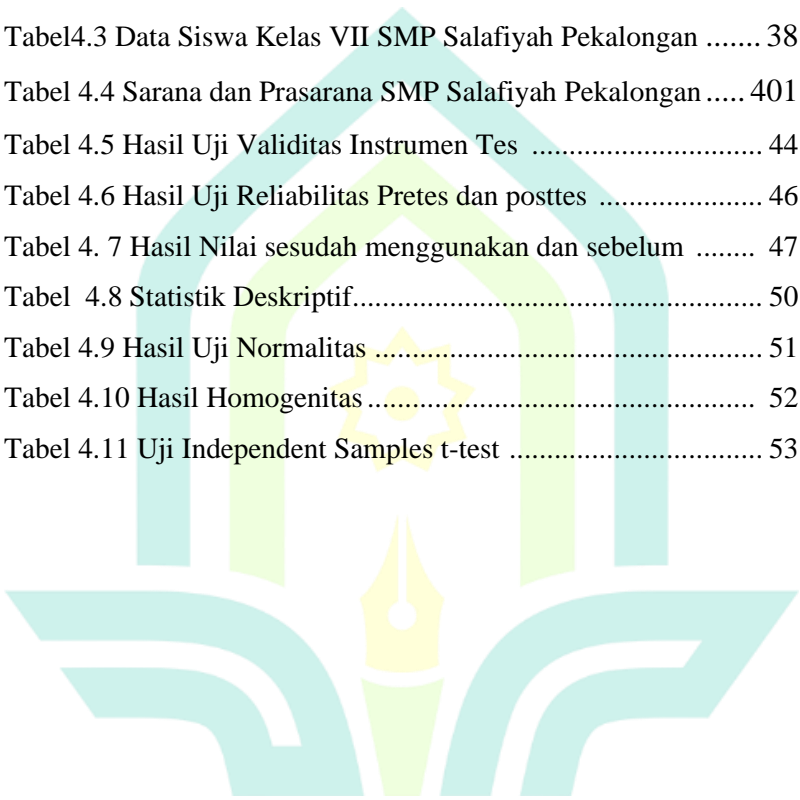
JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	xii
ABSTRAK	xiv
KATA PENGANTAR	xvi
DAFTAR ISI.....	xviii
DAFTAR TABEL.....	xx
DAFTAR BAGAN.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Pembatasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Deskripsi Teoritik	6
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	14
2.2 Kerangka Berpikir	20
2.3 Hipotesis Penelitian	21
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Desain penelitian	23
3.2 Populasi dan sampel	24
3.3 Variable Penelitian.....	25
3.4 Teknik dan Instrument Pengumpulan Data	26
3.5 Teknik Analisis Data	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN. 33	
4.1 Data Hasil Penelitian	33
4.2 Pengumpulan Data.....	41
4.3 Pembahasan	54

BAB V PENUTUP.....	58
5.1 Simpulan	58
5.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan	18
Tabel 3.1 Kofisien Reliabilitas	30
Tabel 4.1 Struktur SMP Salafiyah Pekalongan	36
Tabel 4.2 Daftar Guru dan Tenaga Pendidikan	37
Tabel4.3 Data Siswa Kelas VII SMP Salafiyah Pekalongan	38
Tabel 4.4 Sarana dan Prasarana SMP Salafiyah Pekalongan	401
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes	44
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Pretes dan posttes	46
Tabel 4. 7 Hasil Nilai sesudah menggunakan dan sebelum	47
Tabel 4.8 Statistik Deskriptif.....	50
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas	51
Tabel 4.10 Hasil Homogenitas	52
Tabel 4.11 Uji Independent Samples t-test	53



DAFTAR BAGAN

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir..... 21



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Keterangan Telah Penelitian
- Lampiran 3 Modul Ajar
- Lampiran 4 Soal Pre Test dan Post Test Kelas VII E
- Lampiran 5 Hasil Pre Test dan Post Test Kelas VII E
- Lampiran 6 Kunci Jawab Soal Pre Test dan Post Test Kelas VII E
- Lampiran 7 Hasil Uji validitas
- Lampiran 8 Gambar Permainan tebak Gambar
- Lampiran 9 Dokumentasi



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pelajaran Bahasa Arab tidak dapat dipisahkan dari kosakata, langkah awal dalam belajaran bahasa Arab yaitu Kosakata, karena dalam menguasai bahasa Arab lebih baik memahami kosakata terlebih dahulu. Karena dalam memiliki kosakata yang tepat dapat membantu seseorang menyampaikan dan menulis bahasa Arab yang baik dan benar. Oleh karena itu dalam pembelajaran bahasa Arab, memahami kosakata bagian penting dalam proses pembelajaran. Bahwa Keterampilan berbahasa seseorang sangat dipengaruhi oleh jumlah dan kualitas kosakata yang dikuasainya. ketika kosakata yang dimiliki banyak, maka kemampuannya dalam menggunakan bahasa akan lebih efektif juga (Unsi,2014,hal. 27).

Dalam pendidikan yang ingin siswa nya memperoleh keterampilan berbahasa, penting untuk memahami bagaimana penguasaan kosakata yang dimiliki karena aspek kosakata dalam pembelajaran bahasa asing itu penting, media, metode teknik yang harus ada dilakukan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran bahasa asing masalah yang sering muncul, antara lain kurangnya minat siswa dalam belajar karna disebabkan dari berbagai faktor antara lain ketika pembelajaran kosakata hanya menggunakan metode drill yang menjadikan siswa bosan dan merasakan pelajaran bahasa Arab merupakan pembelajaran yang sulit di pahami. Karena masih minim nya penguasaan kosakata siswa, hal tersebut menjadikan siswa banyak siswa yang belum bisa menjawab soal-soal ujian bahasa dengan benar. Dalam hal ini, ditemukan masalah bahawasanya pendidik belum menggunakan metode atau media pembelajaran kosakata bahasa Arab yang bervariasi

sehingga masih tergolong rendah.

Adapun untuk mengatasi permasalahan yang ada peneliti berinisiatif memakai permainan tebak gambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Permainan tebak gambar merupakan permainan yang menggunakan gambar yang terpapar di papan tulis dalam permainan ini digunakan secara bergantian dengan menggunakan permainan tebak gambar diharapkan siswa lebih aktif dan senang pada proses pembelajaran kosakata bahasa Arab. Dengan begitu, tujuan dari pembelajaran kosakata bahasa Arab menjadi meningkat.

Menurut M. Abdul Ghofur dalam penelitiannya dengan judul Efektivitas Media Tebak Gambar dalam Menghafal Mufrodat di kelas VII N MTs Assunniyyah tahun 2016, hasil pengujian menunjukkan bahwa setelah dilakukan perlakuan, siswa yang menggunakan tebak gambar memperoleh nilai posttest sebesar 81,03, sedangkan nilai pretes normal sebesar 66,90. Uji sampel berpasangan menunjukkan hal ini dengan tingkat sig 0,0000 dapat diartikan bahwa H_0 ditolak H_a diterima maka dari itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan menggunakan tebak gambar terbukti efektif dan dapat membantu meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Arab.

Berdasarkan latar belakang yang sudah paparkan diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian, memperdalam permasalahan yang ada dan berencana untuk melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Permainan Tebak Gambar dalam meningkatkan Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VII SMP Salafiyah Kota Pekalongan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah

diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi dengan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya nilai pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa
2. Guru kurang dalam menggunakan media yang efektif dan inovasi
3. Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab

1.3 Pembatasan Masalah

Beragam faktor menjadi penyebab kesulitan siswa dalam mempelajari Bahasa Arab. Setelah mengidentifikasi masalah, penulis menetapkan batasan dan cakupan penelitian yang akan dijalankan. Penulis menetapkan batas fokus pada efektivitas permainan tebak gambar dalam meningkatkan pembelajaran kosakata Bahasa Arab di kalangan siswa kelas VII SMP Salafiyah Pekalongan. Penelitian pada kali ini penulis ingin mengetahui seberapa efektif permainan tebak gambar dalam meningkatkan kosakata bahasa Arab pada siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas permainan tebak gambar dalam meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas VII SMP Salafiyah Kota Pekalongan ?
2. Apakah terdapat perbedaan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab yang sudah dan sebelum diterapkannya permainan tebak gambar pada siswa kelas VII SMP Salafiyah Kota Pekalongan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan gambaran rumusan masalah yang ada diatas, sehingga tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah permainan tebak gambar efektif dalam meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Arab pada siswa kelas VII SMP Salafiyah Kota Pekalongan.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan pembelajaran kosakata bahasa Arab yang sudah menggunakan dan sebelum menggunakan permainan tebak gambar pada siswa kelas VII SMP Salafiyah Pekalongan.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Kegunaan teoritis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Guna memperbanyak pengetahuan dan ilmu yang berkaitan dengan permainan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab
- b. Menjadi referensi pendidik dan peneliti selanjutnya yang ingin memperdalam pengetahuan tentang permainan tebak gambar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun kegunaan praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menyajikan wawasan dan informasi yang berguna bagi para guru dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam memilih serta memanfaatkan media atau metode yang paling sesuai untuk pembelajaran kosakata Bahasa Arab.

- b. Bagi siswa

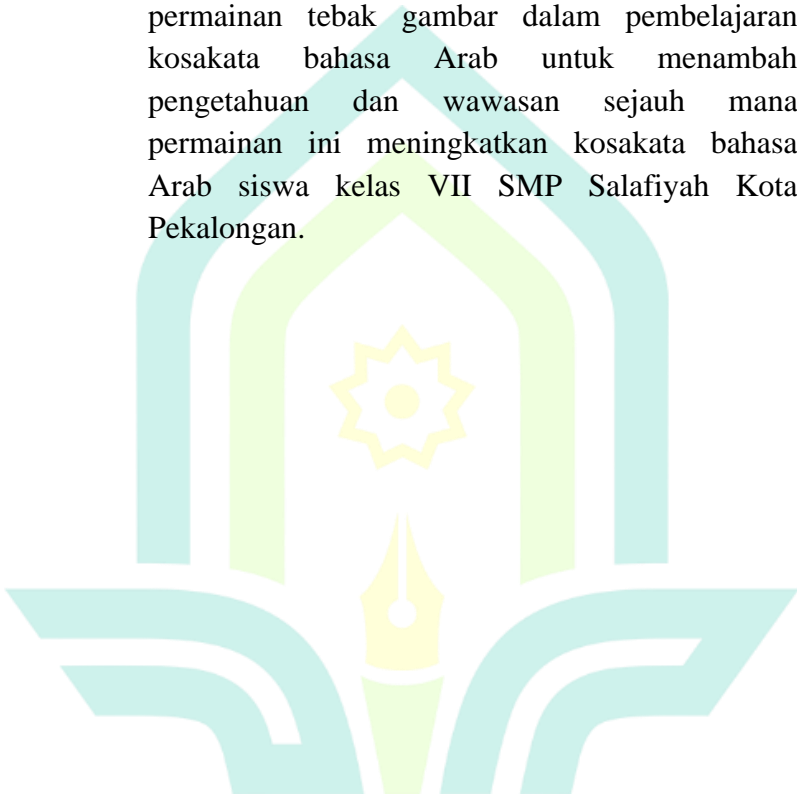
Membantu meningkatkan kemampuan bahasa Arab siswa, khususnya dibidang penguasaan kosakata.

c. Bagi sekolah

Sebagai Kontribusi yang positif dalam program pembelajaran kosakata bahasa Arab yang berharap untuk bisa membantu murid dalam mengerti kosakata bahasa Arab.

d. Bagi peneliti

Mengangkat topik prosodal dengan permainan tebak gambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab untuk menambah pengetahuan dan wawasan sejauh mana permainan ini meningkatkan kosakata bahasa Arab siswa kelas VII SMP Salafiyah Kota Pekalongan.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan tentang efektivitas permainan tebak gambar dalam meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas VII SMP Salafiyah Kota Pekalongan, maka penelitian ini menyimpulkan bahwa :

1. Permainan tebak gambar terbukti efektif dalam meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas VII SMP Salafiyah Kota Pekalongan. Hal ini dibuktikan dengan terdapat perbedaan hasil dari pembelajaran kosakata bahasa Arab yang sudah menggunakan permainan tebak gambar dan yang tidak menggunakan permainan tebak gambar.
2. Terdapat perbedaan nilai sig.pada pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas VII E yang sudah menggunakan permainan dan sebelum menggunakan permainan tebak gambar. Hal ini dapat dilihat dari nilai thitung dan ttabel dengan nilai $6,682 > 6,500$ maka dapat diartikan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak.

5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian, ada beberapa yang peneliti sarankan sebagai berikut:

1. Disarankan kepada guru bahasa Arab agar dalam pembelajaran bahasa Arab menerapkan model pembelajaran dan menggunakan media atau permainan yang dapat membuat siswa lebih aktif dan lebih tertarik dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Diharapkan kepada penentu kebijakan dalam bidang pendidikan agar hasil penelitian ini dijadikan pertimbangan dalam meningkatkan mutu pendidikan.

3. Diharapkan kepada peneliti lain yang berniat ingin meneliti permainan tebak gambar cari variabel – variabel yang relevan dengan situasi dan kondisi yang berbeda pada akhirnya akan menghasilkan satu tulisan lebih baik dan bermutu.



DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. (2021). *Strategi Pembelajaran berbasis Multiple Intelligences*. Penerbit NEM. <https://books.google.co.id/books?id=FR9GEAAAQBAJ>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Populasi dalam penelitian merupakan suatu hal yang sangat penting, karena ia merupakan sumber informasi. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Arifin, A. (2017). Peranan Permainan Bahasa Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab. *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 19(2), 302. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v19i2.1005>
- Arikunto, S. (1983). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. PT. Bina Aksara, Jakarta. <https://books.google.co.id/books?id.>
- Bulqis. (2022). Efektivitas Permainan Puzzle Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Menghafal Mufrodat Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Armala IAIN Pontianak*, 13–31. <http://e-journal.iainptk.ac.id/index.php/armala/article/view/877>
- Fajriyah, Z. (2015). Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab melalui penggunaan media kartu bergambar (Penelitian Tindakan Pada Siswa kelas I MI Nurul Hakim Kediri Lombok Barat Tahun 2015) PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta Hadits , Aqidah Akhlak dan S. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 107–126.
- Ghofur, M. A., & Islamiyah, D. U. (2016). Efektifitas Media Tebak Gambar dalam Menghafal Mufrodat di Kelas

VII N MTS Assunniyyah. *As- Sunniyyah (Jurnal Ilmiah Mahasiswa)*, 2016, 1–23.

ihda himmawati, S. A. (n.d.). *meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab dengan media falsh card*.

Ir. Syofian Siregar, M. M. (2017). *Metode Pemilihan Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Kencana. <https://books.google.co.id/books?id=IjTMDwAAQB AJ>

Iwan Hermawan , S. A. M. P. I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran. <https://books.google.co.id/books?id=Vja4DwAAQBA J>

Margareth, H. (2017). No Title *طرق تدريس اللغة العربية*. *Экономика Региона*, 32.

Masruri, M., & Muazansyah, I. (2017). Analisis efektifitas program nasional pemberdayaan masyarakat mandiri perkotaan (PNPM-MP). *Journal of Governance and Public Policy*, 4(2). <https://doi.org/10.18196/jgpp.4281>

Media gambar dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab
*Oleh : Baiq Tuhfatul Unsi 1 **. (n.d.). 2(1), 26–44.

Menengah, D. A. N., Di, U., & Jember, K. (2022). *Ilham Maulana_E20172152*.

Mulyana Deddy. (2008). *Metode penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (Issue January).

Mustofa, Syaiful (2011) *Strategi Pembelajaran bahasa Arab inovatif*. UIN Malik Press, Malang.

Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. In *Statewide Agricultural Land Use Baseline 2015* (Vol. 1).

<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Sa'idah, R. (2022). Upaya Menciptakan Pembelajaran Bahasa Arab Yang Bermutu (Studi Atas Pembelajaran Bahasa Arab Di Lembaga Kursus Bahasa Arab "Al-Farisi" Pare). *Realita: Jurnal Penelitian Dan Kebudayaan Islam*, 15(1), 1–16.

<https://doi.org/10.30762/realita.v15i1.463>

Setyawan, D. A. (2014). Hipotesis (Handout Metodologi Penelitian). *Buku Ajar Metodologi Penelitian: Konsep Pembuatan Karya Tulis Dan Tesis Untuk Mahasiswa Kesehatan*, 1–14.

sukriani. (2020). Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta (Mis) Darul Da'wah Wal Irsyad (Ddi) Kampung Baru Parepare. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154.

Teaching, A. (2022). *diterima dan Hipotesis H 0 ditolak. Jadi media permainan tebak gambar berpengaruh dalam meningkatkan pemahamankosa kata*

Bahasa Arab di Madrasah Surabaya. Kata Kunci : Permainan Tebak Gambar, Pemahaman Kosa Kata Bahasa Arab. 01(01).

Zainuri, Nurjanah, S. (2023). Komparasi Hasil Belajar Bahasa Arab Dengan Menggunakan Media Papan Gambar Pada Kelas Vii a Dan Vii B Di Mts Darul Falah Karangbendo 2. In *Al-Fatih* (Vol. 11, Issue 01).