



**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
DALAM PEMBELAJARAN *MUFRADAT* ANGKA
BAHASA ARAB DI SMP ISLAM PEGANDON
KABUPATEN PEKALONGAN**

SKRIPSI

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

Oleh :

HIDAYATUL JANNAH

NIM. 2022116076

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
2020**



**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
DALAM PEMBELAJARAN *MUFRADAT* ANGKA
BAHASA ARAB DI SMP ISLAM PEGANDON
KABUPATEN PEKALONGAN**

SKRIPSI

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



Oleh :

HIDAYATUL JANNAH

NIM. 2022116076

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
2020**



**SURAT PERNYATAAN
KEASLIAN SKRIPSI**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hidayatul Jannah

NIM : 2022116076

Judul : Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran
Mufradāt Angka Bahasa Arab di SMP Islam Pegandon Kabupaten
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 dan dicabut gelarnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 10 November 2020

Yang Menyatakan



METERAI
TEMPEL
TGL. 20
R8876AHF771211847
6000
ENAM RIBURUPIAH

HIDAYATUL JANNAH
NIM. 2022116076



Moh. Nurul Huda M.Pd.I
Perumahan Puri Sejahtera Asri 2 Blok B 4
Desa Wangandowo, Bojong, Kab. Pekalongan

NOTA PEMBIMBING

Lamp. : 5 (Lima) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi
Sdri . Hidayatul Jannah

Pekalongan, 27 November 2020

Yth. Dekan FTIK
IAIN Pekalongan
c/q. Ketua Jurusan PBA
di-Pekalongan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

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

Nama : HIDAYATUL JANNAH
NIM : 2022116076
Jurusan : PENDIDIKAN BAHASA ARAB
Judul :“ PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR
TANGGA DALAM PEMBELAJARAN *MUFRADĀT*
ANGKA BAHASA ARAB DI SMP ISLAM
PEGANDON KABUPATEN PEKALONGAN”

Dengan permohonan agar skripsi dapat segera dimunaqosahkan. Dengan demikian harap menjadi perhatian dan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing,

Moh. Nurul Huda M.Pd.I
NITK. 19871102 201608 D1 013



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Pahlawan No.52, Rowolaku, Kajen Kabupaten Pekalongan Telp 085728204134
Website: ftik.iainpekalongan.ac.id Email: ftik@iainpekalongan.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri
Pekalongan mengesahkan skripsi saudari:

Nama : HIDAYATUL JANNAH
NIM : 2022116076
**Judul : PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN
ULAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN
MUFRADĀT ANGKA BAHASA ARAB DI
SMP ISLAM PEGANDON KABUPATEN
PEKALONGAN**

Telah diujikan pada hari Jum'at tanggal 20 November 2020 dan
dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II


Dr. Muhamad Jaeni, M.Pd., M.Ag

NIP. 19750411 200912 1 002


Jauhar Ah, M.Pd.I

NITK. 19790415 201608 D1 005

Pekalongan, 27 November 2020

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




Dr. H. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag.

NIP. 19730112 200003 1001



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan buku ini adalah hasil Putusan Bersama Republik Indonesia No. 158 tahun 1987 dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 0543b/U/1987. Transliterasi tersebut digunakan untuk menulis kata-kata Arab yang dipandang belum diserap ke dalam bahasa Indonesia. Kata-kata Arab yang sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia sebagaimana terlihat dalam Kamus Linguistik atau Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Secara garis besar pedoman transliterasi itu sebagai berikut.

1. Konsonan

Fonem-fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Dibawah ini daftar huruf Arab dan transliterasi dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	b	be
ت	ta	t	te
ث	sa	ṣ	es (dengan titik atas)
ج	jim	j	je
ح	ha	h	ha (dengan titik dibawah)
خ	kha	kh	ka dan ha
د	dal	d	de
ذ	zal	ẓ	zet (dengan titik diatas)
ر	ra	r	er
ز	zai	z	zet
س	sin	s	es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	sad	ṣ	es (dengan titik di bawah)



ض	dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik (di atas)
غ	gain	g	ge
فا	fa	f	ef
ق	qaf	q	qi
ك	kaf	k	ka
ل	lam	l	el
م	mim	m	em
ن	nun	n	en
و	wawu	w	we
ه	ha	h	ha
ء	hamzah	‘	apostrof
ي	ya	y	ye

2. Vokal

Vokal Tunggal	Vokal Rangkap	Vokal Panjang
أ = a		آ = ā
إ = i	أي = ai	إي = ī
أ = u	أو = au	أو = ū

3. Ta marbutah

Ta marbutah hidup dilambangkan dengan /t/

Contoh:

مرأة جميلة

ditulis

mar'atun jamīlah

Ta marbutah mati dilambangkan dengan /h/

Contoh:

فاطمه

ditulis

Fātimah



4. *Syaddad* (*tasydid*, geminasi)

Tanda geminasi dikembangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddad* tersebut.

Contoh:

ربنا ditulis *rabbānā*

البر ditulis *al-birr*

5. Kata Sandang (artikel)

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf syamsiyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /I/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

الشمس ditulis *asy-syamsu*

الرجل ditulis *ar-rajulu*

السيدة ditulis *as-sayyidah*

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf qomariyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /I/ diikuti terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

القمر ditulis *al-qamar*

البدیع ditulis *al-badi'*

الجلال ditulis *al-jalal*



6. Huruf Hamzah

Hamzah yang berada di awal kata tidak ditransliterasikan. Akan tetapi, jika hamzah tersebut berada di tengah kata atau di akhir kata, huruf hamzah itu ditransliterasikan dengan apostrof (/').

Contoh:

أمرت ditulis *umirtu*

شيء ditulis *syai'un*

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah yang senantiasa terlimpah kepada hamba-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Salawat dan salam semoga tetap tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, serta pengikut-pengikutnya. Dengan ketulusan hati, tugas akhir ini kupersembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku tercinta Bapak Khumaidi dan Ibu Kholidah, yang selalu memberikan ketulusan do'a dan dukungan kepada anak-anaknya agar mencapai kesuksesan di dunia dan akhirat kelak.
2. Adikku tersayang Uslifatul Jannah, yang terus memberikan semangat dan dukungan hingga tulisan ini terselesaikan.
3. Teman-teman seperjuangan PBA, semoga sukses selalu.
4. Seluruh dosen yang telah membimbing dan mengajari saya.
5. Almamater IAIN Pekalongan tercinta yang menyimpan banyak kenangan.





MOTO

لَيْسَ الْجَمَالُ بِأَثْوَابٍ تُرِيئُنَا

“Keindahan tidak terletak pada pakaian yang menghiasi kita”

إِنَّ الْجَمَالَ جَمَالُ الْعِلْمِ وَالْأَدَبِ

“Keindahan yang sesungguhnya adalah keindahan ilmu dan adab”¹



¹<https://rumusbilangan.com/kata-kata-mutiara-bahasa-arab-tentang-ilmu/>
(Diakses tanggal 10 November 2020)



ABSTRAK

Hidayatul Jannah, 2020. Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran *Mufradāt* Angka Bahasa Arab di SMP Islam Pegandon Kabupaten Pekalongan. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Bahasa Arab. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pekalongan. Dosen Pembimbing: Moh. Nurul Huda, M.Pd.I

Kata Kunci: Media, Permainan Ular Tangga, *Mufradāt* Angka

Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai upaya guru dalam memudahkan dan memahami siswanya pada pelajaran bahasa Arab, guru bahasa Arab di SMP Islam Pegandon, memberikan materi *mufradāt* angka dengan sebuah media permainan ular tangga. Namun pada praktiknya, media yang diterapkan tersebut, masih tergolong sederhana, belum terdapat banyak variasi dan belum terdapat tingkatan atau tahapan dalam permainan baik dari kategori mudah, sedang dan sulit, dan dalam pembelajaran *mufradāt* angkanya siswa hanya diminta untuk menyebutkan bahasa Arab dari nomor yang tertera pada papan permainan ular tangga, sehingga siswa hanya menguasai simbol angka maupun *mufradāt*-nya saja tanpa mengetahui bagaimana penggunaannya dalam komunikasi yang sebenarnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahannya yaitu: Bagaimana penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran *mufradāt* angka bahasa Arab di SMP Islam Pegandon Kabupaten Pekalongan? Bagaimana kemampuan siswa dalam memahami *mufradāt* angka bahasa Arab di SMP Islam Pegandon Kabupaten Pekalongan? Apa kelebihan dan kekurangan penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran *mufradāt* angka bahasa Arab di SMP Islam Pegandon Kabupaten Pekalongan?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, serta kesimpulan dan verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran *mufradāt* angka bahasa Arab di SMP Islam Pegandon Kabupaten Pekalongan dimulai dengan guru memberikan *mufradāt* angka untuk dipelajari siswa, kemudian guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan menjelaskan langkah-langkah permainan, selanjutnya guru menginstruksikan siswa untuk memulai permainan ular tangga. Melalui media permainan itu, siswa berlatih mengenali simbol angka dan memahami *mufradāt* dari angka tersebut. Kemampuan siswa dalam memahami *mufradāt* angka bahasa Arab sudah cukup baik, meskipun beberapa siswa masih kesulitan dalam memahami bahasa Arab. Kelebihan dari media permainan ini adalah: siswa mengetahui simbol angka Arab dan siswa lebih memahami, serta menguasai *mufradāt* angka bahasa Arab. Sedangkan kekurangannya adalah: Siswa lebih banyak bermain dengan hal-hal di luar materi pelajaran, kurangnya variasi permainan, dan durasi waktu pembelajaran kurang efektif.

KATA PENGANTAR

Alhamulillah, segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. salawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, beserta keluarganya, sahabat-sahabatnya, dan para pengikutnya yang telah membawa umatnya dari jalan yang gelap gulita ke jalan yang terang benderang dengan agama Islam. Penulisan skripsi ini guna melengkapi dan memenuhi syarat yang telah ditentukan untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pekalongan.

Dengan terselesaikannya skripsi yang berjudul **“Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran *Mufradāt* Angka Bahasa Arab Islam Pegandon Kabupaten Pekalongan”** penulis mengucapkan banyak terima kasih atas segala bantuan dari beberapa pihak. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Ade Dedi Rohayana, M.Ag selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pekalongan.

2. Bapak Dr. H. M. Sugeng Sholehuddin, M. Ag selaku Dekan Fakultas Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pekalongan.

3. Bapak Dr. Muhamad Jaeni, M.Pd., M.Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pekalongan sekaligus dosen pembimbing yang selalu membimbing dan mengarahkan penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Bapak Moh. Nurul Huda, M.Pd.I selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pekalongan sekaligus dosen pembimbing yang selalu membimbing dan mengarahkan penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Bapak Fachri Ali, M.Pd.I selaku Wali Studi, yang selalu menyemangati penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Drs. H. Syarifudin M, selaku kepala sekolah SMP Islam Pegandon Kabupaten Pekalongan, yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di Sekolah yang dipimpinnya.

Bapak Khoirul Imam Multijasa, S.Pd.I selaku Guru Bahasa Arab kelas VIII SMP Islam Pegandon Kabupaten Pekalongan yang telah bersedia menjadi narasumber dalam penelitian dan membantu proses penyusunan skripsi.

... kelas VIII B SMP Islam Pegandon Kabupaten Pekalongan yang telah ... menjadi subyek penelitian.

Bapak dan ibu dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pekalongan yang telah memberikan ilmu, bimbingan, dan pengajaran dengan penuh rasa ...

Bapak dan Ibu tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, semangat dan ... kepada penulis.

Saudariku yang terus menyemangati penulis hingga akhir.

Seluruh mahasiswa PBA angkatan 2016, khususnya kepada pejuang-pejuang ... yang tanpa lelah dan selalu semangat hingga menyelesaikan skripsi.

13. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi dunia pendidikan bahasa Arab khususnya dan dunia pendidikan pada umumnya.

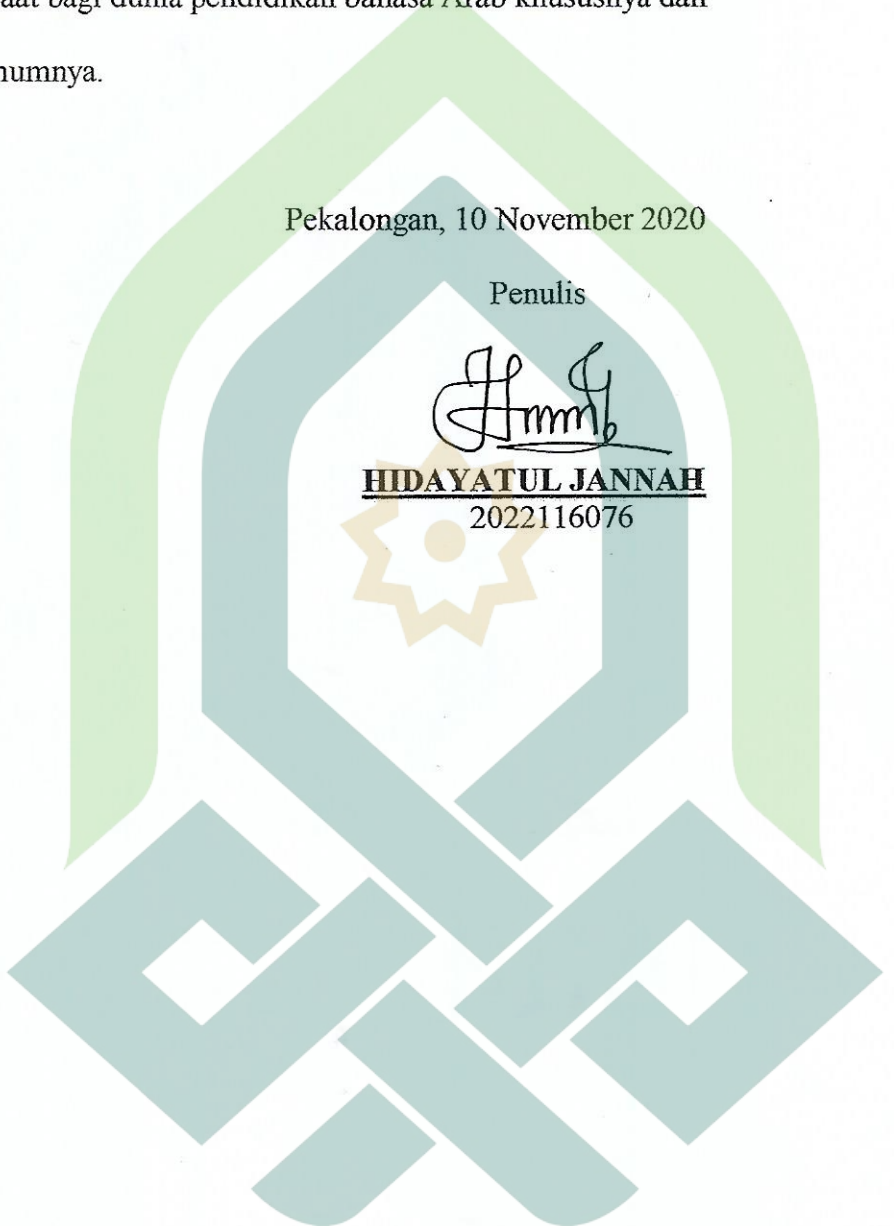
Pekalongan, 10 November 2020

Penulis



HIDAYATUL JANNAH

2022116076





DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	v
PERSEMBAHAN	ix
MOTO	x
ABSTRAK	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Kegunaan Penelitian	6
E. Metode Penelitian	7
1. Jenis dan Pendekatan	7
2. Tempat dan Waktu Penelitian	7
3. Sumber Data	7
4. Teknik Pengumpulan Data	8



5. Teknik Analisis Data.....	9
F. Sistematika Penulisan	11
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori.....	13
1. Media Pembelajaran.....	13
2. Permainan Ular Tangga.....	18
3. Kosakata Bahasa Arab	24
4. Pembelajaran <i>Mufradāt</i> Angka Bahasa Arab.....	29
B. Penelitian Yang Relevan	37
C. Kerangka Berpikir.....	41
BAB III HASIL PENELITIAN	
A. Profil SMP Islam Pegandon Kabupaten Pekalongan.....	43
B. Data Penggunaan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran <i>Mufradāt</i> Angka Bahasa Arab di SMP Islam Pegandon Kabupaten Pekalongan.....	49
C. Data Kemampuan Siswa dalam Memahami Pembelajaran <i>Mufradāt</i> Angka Bahasa Arab di SMP Islam Pegandon Kabupaten Pekalongan.	60
D. Data Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran <i>Mufradāt</i> Angka Bahasa Arab di SMP Islam Pegandon Kabupaten Pekalongan.....	64
BAB IV ANALISIS HASIL PENELITIAN	
A. Analisis Penggunaan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran <i>Mufradāt</i> Angka Bahasa Arab di SMP Islam Pegandon Kabupaten Pekalongan.....	67
B. Analisis Kemampuan Siswa dalam Memahami Pembelajaran <i>Mufradāt</i> Angka Bahasa Arab di SMP Islam Pegandon Kabupaten Pekalongan.	73
C. Analisis Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran <i>Mufradāt</i> Angka Bahasa Arab di SMP Islam Pegandon Kabupaten Pekalongan.....	75

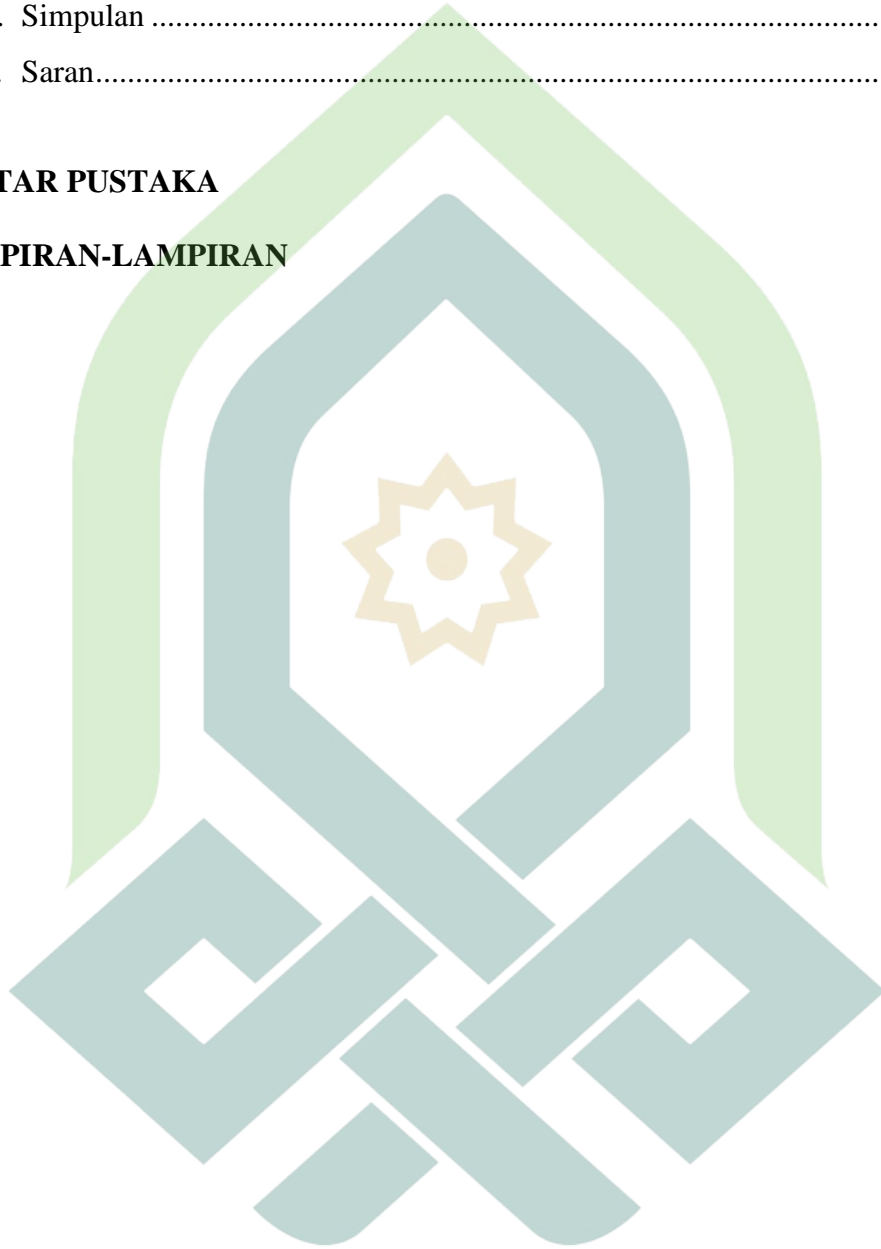


BAB V PENUTUP

A. Simpulan	77
B. Saran.....	78

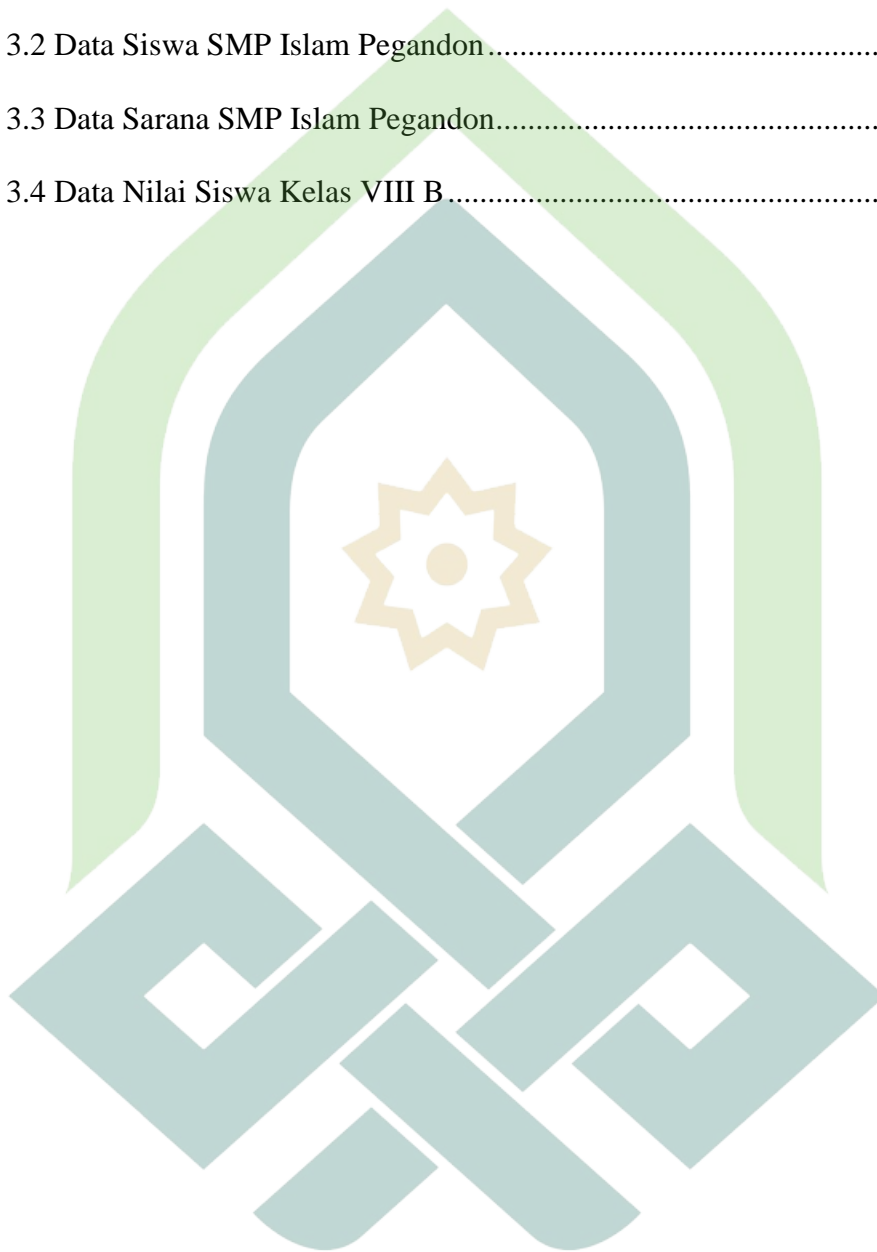
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMP Islam Pegandon	45
Table 3.2 Data Siswa SMP Islam Pegandon.....	47
Table 3.3 Data Sarana SMP Islam Pegandon.....	49
Table 3.4 Data Nilai Siswa Kelas VIII B.....	63





DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	42
Gambar 3.1 Struktur Organisasi SMP Islam Pegandon	48
Gambar 3.2 Media Permainan Ular Tangga	55





BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

SMP Islam Pegandon merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang ada di Kabupaten Pekalongan. Lembaga pendidikan ini setara dengan lembaga pendidikan umum lainnya. SMP Islam Pegandon tidak hanya mengajarkan mata pelajaran umum saja tetapi juga mengajarkan mata pelajaran yang bersifat keagamaan, salah satunya yaitu mata pelajaran bahasa Arab. Dalam pembelajaran bahasa Arab terdapat empat *mahārah* atau keterampilan berbahasa, yaitu *mahārah istīmā'*, *mahārah kalām*, *mahārah kitābah* dan *mahārah qirā'ah*.

Selain itu, dalam pembelajaran bahasa Arab juga terdapat salah satu unsur bahasa yang harus dikuasai pembelajar bahasa asing agar memperoleh kemahiran berbahasa, yakni kosakata. Karena kosakata merupakan salah satu bagian penting dari komponen bahasa, baik penggunaan secara lisan maupun secara tertulis dan merupakan salah satu basis pengembangan kemampuan berbahasa Arab.¹

Peran guru dalam menyajikan materi yang diajarkan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Guru dituntut mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan

¹ M. Abdul Hamid, *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab untuk Studi Islam*, Cet. Ke-1, (Malang: UIN-Maliki Press, 2010), hlm. 33.

zaman. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Dari sinilah adanya tuntutan untuk mengembangkan dan memilih media pembelajaran demi mendukung proses pendidikan yang mendorong siswa untuk aktif dan kreatif. Diperlukan pula permainan-permainan yang dapat membantu siswa dalam belajar, sehingga materi yang dianggap sulit dapat disampaikan dengan mudah dan lebih membekas dalam ingatan.²

Sebagai upaya guru dalam memudahkan dan memahamkan siswanya pada pelajaran bahasa Arab, guru bahasa Arab di SMP Islam Pegandon Kabupaten Pekalongan, memberikan materi *mufradāt* angka dengan sebuah permainan. Yang diharapkan siswa mampu memahami dan menghafal *mufradāt* angka yang diberikan.

Pada kenyataannya, banyak siswa yang mengerti angka Arab secara simbol namun dalam pengucapan dan penulisan *mufradāt*-nya mereka masih membutuhkan pengajaran yang lebih serius. Dari sini guru mencoba dengan pembelajaran baru dengan cara belajar yang mudah dan menyenangkan yaitu dengan media permainan ular tangga.

Menurut Askalin, “permainan ular tangga adalah permainan yang dikenal diseluruh Nusantara. Permainan ini menggunakan tiga peralatan,

² Suci Handayani, “Eksprementasi Pembelajaran Dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Penguasaan *Mufradāt* Siswa Kelas VIII MTs Negeri Pedan Klaten”, *Skripsi* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2016), hlm. 2.



yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga. Permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih”. Media permainan ular tangga ini bertujuan agar dapat meningkatkan keaktifan siswa, semangat dalam belajar, serta dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan.³ Media permainan ular tangga diharapkan dapat menjadi solusi atas minimnya pengetahuan *mufradāt* angka para siswa, serta diharapkan dapat menjadi solusi atas kurangnya minat para siswa pada pelajaran bahasa Arab. Karena permainan ini mempunyai nilai hiburan yang tinggi dan dapat dengan mudah ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun alasan peneliti memilih SMP Islam Pegandon Kabupaten Pekalongan adalah proses pembelajaran bahasa Arab yang ada disana sudah cukup baik. Karena dalam pembelajaran bahasa Arabnya, SMP Islam Pegandon memiliki alternatif dari aspek *mufradāt* angkanya yaitu dengan menggunakan media permainan berupa ular tangga, yang mana tujuannya adalah untuk membantu siswa dalam mempermudah belajar dan menghafal kosakata angka bahasa Arab, sehingga pembelajaran lebih membekas dalam ingatan siswa.

Namun pada praktiknya, media permainan ular tangga yang diterapkan di SMP Islam Pegandon Kabupaten Pekalongan masih tergolong sederhana, belum terdapat banyak variasi dan belum terdapat tahapan atau tingkatan dalam permainan, baik dari kategori mudah, sedang

³ Tipani Liani Dewi dan Dadang Kurnia dan Regina Lichteria Panjaitan, “Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia” (Sumedang: *Jurnal Pena Ilmiah*, No. 1, II, 2017), hlm. 2093-2094.



maupun sulit. Dalam pembelajaran *mufradāt* angka bahasa Arab siswa hanya diminta untuk menyebutkan bahasa Arab dari nomor yang tertera pada papan permainan ular tangga, sehingga siswa hanya menguasai simbol angka maupun *mufradāt*-nya saja tanpa mengetahui bagaimana penggunaannya dalam komunikasi yang sebenarnya.

Padahal seharusnya penggunaan alat permainan dilakukan secara bertahap yaitu kegiatan yang tergolong mudah, sedang dan sulit. Alat permainan yang tujuan dan penggunaannya dipersiapkan oleh guru juga harus bervariasi sesuai dengan derajat kesulitannya.⁴ Disamping itu, siswa dikatakan menguasai *mufradāt* jika siswa mampu menerjemahkan bentuk-bentuk *mufradāt* dan juga mampu menggunakannya dalam kalimat yang benar.⁵

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut penulis tertarik dan bermaksud melakukan penelitian yang mengangkat judul “Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran *Mufradāt* Angka Bahasa Arab di SMP Islam Pegandon Kabupaten Pekalongan”.

⁴ A. Husna M dan Rosalana Fiva, *100 + Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban* (Yogyakarta: Andi, 2015), hlm.145.

⁵ Bisri Mustofa dan Abdul Hamid, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN-Maliki Press, 2012), hlm. 68.



B. Rumusan Masalah

Melihat dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan permasalahannya, yaitu:

1. Bagaimana penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran *mufradāt* angka bahasa Arab di SMP Islam Pegandon Kabupaten Pekalongan?
2. Bagaimana kemampuan siswa dalam memahami *mufradāt* angka bahasa Arab di SMP Islam Pegandon Kabupaten Pekalongan?
3. Apa kelebihan dan kekurangan penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran *mufradāt* angka bahasa Arab di SMP Islam Pegandon Kabupaten Pekalongan?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran *mufradāt* angka bahasa Arab di SMP Islam Pegandon kabupaten Pekalongan.
2. Mengetahui kemampuan siswa dalam memahami *mufradāt* angka bahasa Arab di SMP Islam Pegandon kabupaten Pekalongan.
3. Mengetahui kelebihan dan kekurangan permainan ular tangga dalam pembelajaran *mufradāt* angka bahasa Arab di SMP Islam Pegandon kabupaten Pekalongan.



D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis:

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan penggunaan media dan ilmu pengetahuan, khususnya dalam pengajaran *mufradāt* bahasa Arab.

2. Secara Praktis:

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi berbagai pihak, terutama:

a. Bagi Guru

Mendorong untuk menciptakan permainan-permainan baru yang sesuai dan lebih menyenangkan guna penguasaan *mufradāt* siswa.

b. Bagi Siswa

Meningkatkan pengetahuan dan penguasaan *mufradāt* angka bahasa Arab melalui sebuah permainan, serta mengurangi rasa bosan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran bahasa Arab.

c. Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan dan wawasan tentang media pembelajaran dengan menggunakan permainan yang menyenangkan.



E. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*Field Research*). Penelitian lapangan ide pentingnya adalah bahwa peneliti berangkat ke lapangan untuk mengadakan pengamatan tentang suatu fenomena dalam suatu keadaan alamiah.⁶ Sedangkan pendekatan penelitian dalam skripsi ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu berupa pemecahan masalah yang menggunakan data empiris.⁷

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mengambil tempat penelitian di SMP Islam Pegandon Kabupaten Pekalongan. Fokus penelitian ini pada siswa kelas VIII. Adapun waktu penelitian dilakukan oleh peneliti selama beberapa bulan dimulai dari proses pembuatan judul yakni pada bulan Agustus tahun 2019 hingga bulan Oktober tahun 2020.

3. Sumber Data

Yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh.⁸ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua sumber data yaitu:

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 89.

⁷ Masyhuri dan M. Zainuddin, *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dan Aplikatif*, Edisi Revisi (Bandung: PT Refika Aditama, 2008), hlm.53.

⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 129.

- a. Sumber data primer, yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data.⁹ Adapun yang menjadi sumber data pada penelitian ini adalah siswa dan guru yang berkaitan dengan penelitian penulis.
- b. Sumber data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung diperoleh peneliti dari subyek penelitiannya.¹⁰ Atau bisa disebut juga data sekunder adalah data penunjang sebagai pelengkap data-data dalam penelitian ini, baik berupa buku, jurnal, internet, dan lain-lain.

4. Teknik pengumpulan Data

Teknik penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

a. Wawancara (*interview*)

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.¹¹ Adapun pihak yang di wawancarai adalah guru pengampu mata pelajaran bahasa Arab dan siswa kelas VIII untuk memperoleh informasi tentang pembelajaran pembelajaran bahasa Arab.

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 193.

¹⁰ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, 1998), hlm. 91.

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, hlm. 231.



b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.¹² Dokumentasi pada penelitian ini berupa foto dan gamabaran umum SMP Islam Pegandon Kabupaten Pekalongan.

c. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran.¹³ Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data pelaksanaan pembelajaran *mufradāt* angka bahasa Arab menggunakan media permainan ular tangga.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan:

a. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari pola dan temanya.¹⁴ Dengan kata lain, mereduksi data berarti menggabungkan seluruh data yang telah diperoleh, kemudian mengkategorikan mana saja data-data yang diperlukan dan yang tidak, lalu memilih hal-hal pokoknya agar fokus pada data-data

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, hlm. 240.

¹³ Abdurrahmat Fathoni, *Metodologi Penelitian Dan Teknik Penyusunan Skripsi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm. 104.

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, hlm. 249.

yang penting saja, dan menghilangkan hal-hal yang tidak diperlukan dalam menyusun hasil penelitian, guna memperoleh data yang tepat dan valid.

b. Penyajian Data

Dalam penelitian kualitatif penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dalam hal ini Miles dan Huberman yang dikutip oleh Sugiyono dalam modulnya, menyatakan yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.¹⁵ Data-data yang telah melalui tahapan reduksi, kemudian disajikan dalam bentuk uraian singkat yang berupa teks naratif, maupun dalam bentuk bagan/grafik/matriks, dan lain-lain.

c. Kesimpulan dan Verifikasi Data

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi data. Kesimpulan yang dikemukakan bersifat sementara, dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.¹⁶

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, hlm. 249.

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, hlm. 252.



F. Sistematika Penulisan

Pembahasan dalam penelitian ini dibagi menjadi lima bab, hal ini bertujuan agar memudahkan peneliti dalam melakukan pembahasan. Adapun sistematikanya adalah sebagai berikut:

Bab I, pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang masalah rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II, landasan teori, dalam bab ini akan dibagi kedalam tiga sub bab. Sub bab pertama deskripsi teori berisi tentang media pembelajaran, permainan ular tangga, kosakata (*mufradāt*) bahasa Arab dan pembelajaran *mufradāt* angka bahasa Arab. Teori media pembelajaran meliputi: pengertian media, tujuan penggunaan media, ciri-ciri media, fungsi media dan macam-macam media pembelajaran; teori permainan ular tangga meliputi: alat permainan edukatif, permainan ular tangga dan langkah-langkah dalam pembelajaran, serta manfaat dan kelemahan permainan ular tangga; teori kosakata bahasa Arab meliputi: pengertian *mufradāt*, bentuk *mufradāt*, jenis *mufradāt* dan fungsi *mufradāt*. sedangkan pembelajaran *mufradāt* angka bahasa Arab meliputi: pengertian pembelajaran *mufradāt* angka, tujuan pembelajaran *mufradāt*, langkah-langkah pembelajaran *mufradāt*, teknik pembelajaran *mufradāt*, prinsip-prinsip pemilihan *mufradāt* dan evaluasi pembelajaran *mufradāt*. Sub bab kedua penelitian yang relevan dan sub bab ketiga kerangka berpikir.

Bab III, hasil penelitian, berisi profil SMP Islam Pegandon yang meliputi: Sejarah berdirinya sekolah, letak sekolah, visi dan misi, data pendidik dan tenaga kependidikan, struktur organisasi guru, data siswa, sarana yang tersedia, serta data penggunaan permainan ular tangga pada pembelajaran *mufradāt* angka bahasa Arab di SMP Islam Pegandon kabupaten Pekalongan, data kemampuan siswa dalam pembelajaran *mufradāt* angka melalui permainan ular tangga di SMP Islam Pegandon kabupaten Pekalongan, serta data kelebihan dan kekurangan penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran *mufradāt* angka bahasa Arab di SMP Islam Pegandon kabupaten Pekalongan.

Bab IV, analisis hasil penelitian, berisi tentang analisis penggunaan permainan ular tangga pada pembelajaran *mufradāt* angka bahasa Arab di SMP Islam Pegandon Kabupaten Pekalongan, analisis kemampuan siswa dalam pembelajaran *mufradāt* angka melalui permainan ular tangga di SMP Islam Pegandon kabupaten Pekalongan, serta analisis kelebihan dan kekurangan penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran *mufradāt* angka bahasa Arab di SMP Islam Pegandon kabupaten Pekalongan.

Bab V, penutup, berisi tentang simpulan dan saran.





BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis masalah dari penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran *mufradāt* angka bahasa Arab di SMP Islam Pegandon Kabupaten Pekalongan, dapat disimpulkan:

1. Penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran *mufradāt* angka bahasa Arab di SMP Islam Pegandon mencakup tujuan, materi pelajaran, metode, media dan evaluasi. *Pertama*, tujuan media permainan ular tangga adalah agar memudahkan siswa dalam mengetahui simbol-simbol angka Arab dengan baik dan benar, bukan hanya simbol angkanya saja tetapi juga pengucapan *mufradāt*-nya. *Kedua*, materi yang diajarkan mengacu pada buku bahasa Arab Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013 yang memuat materi *at-tarkīb* berupa العداد الأصلي yaitu tentang kosakata angka atau bilangan bahasa Arab. *Ketiga*, metode yang digunakan oleh guru adalah metode permainan berupa permainan ular tangga. *Keempat*, media yang digunakan berupa papan permainan ular tangga, dadu dan bidak. *Kelima*, evaluasi yang digunakan adalah tes lisan berupa setoran hafalan.

2. Kemampuan siswa dalam memahami *mufradāt* angka bahasa Arab di SMP Islam Pegandon sudah cukup baik, hal tersebut dapat dilihat dari hasil nilai yang diperoleh siswa dalam tes setoran hafalan yang dilakukan setelah permainan ular tangga selesai. Meskipun beberapa siswa masih kesulitan dalam memahami bahasa Arab, baik karena kurangnya pemahaman dan penguasaan *mufradāt*, maupun karena belum pernah mempelajari bahasa Arab sebelumnya.
3. Adapun kelebihan dari penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran *mufradāt* angka bahasa Arab adalah: 1) Siswa lebih memahami angka Arab, 2) Siswa menguasai *mufradāt* angka. Adapun kekurangannya berupa: 1) Siswa cenderung lebih banyak bermain dengan hal-hal di luar materi pelajaran, 2) Kurangnya variasi permainan, 3) Durasi waktu pembelajaran kurang efektif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, peneliti dengan rendah hati menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Harus lebih giat, semangat dan tidak mudah menyerah dalam mempelajari bahasa Arab. Dan harus bisa mengontrol perilaku bercanda pada saat kegiatan belajar mengajar.

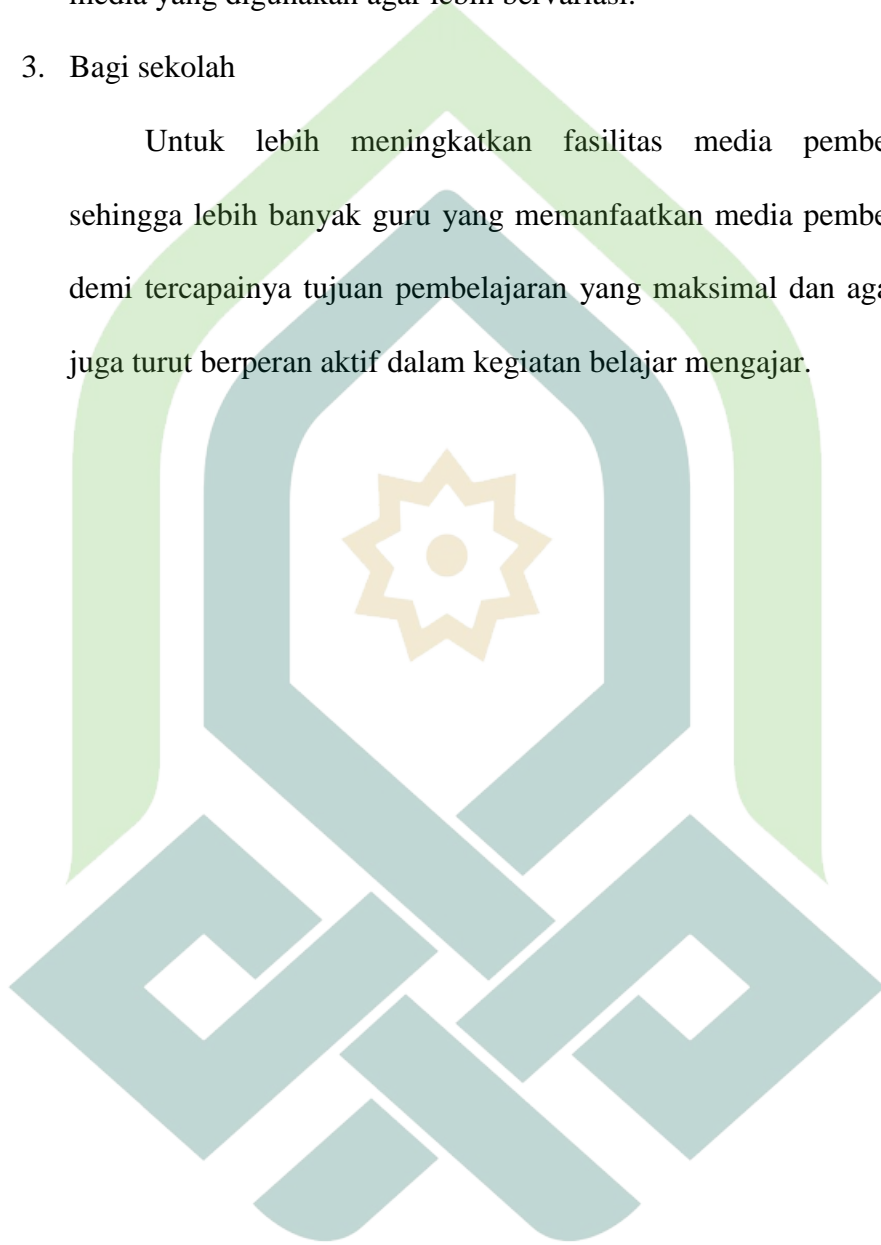


2. Bagi guru

Diharapkan untuk mengembangkan metode-metode atau media-media yang digunakan agar lebih bervariasi.

3. Bagi sekolah

Untuk lebih meningkatkan fasilitas media pembelajaran, sehingga lebih banyak guru yang memanfaatkan media pembelajaran, demi tercapainya tujuan pembelajaran yang maksimal dan agar siswa juga turut berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- . 2010. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ariyani dan Zidni Immawan Muslimin. 2015. “Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung”. Dalam *Psikologi Tabularasa*. Vol 5 No 1 April 2015. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Asrori, Imam. 2014. *Strategi Belajar Bahasa Arab Teori dan Praktik* Cet. Ke-2. Malang: Misykat.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran* Cet. Ke-1. Jakarta: Ciputat Pers.
- Azwar, Saifuddin. 1998. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- B, Moh. Aniq Kh. dan Ian Bagus Koko Darminto. “Penerapan Media Permainan Ular Tangga Pintar Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar”. Dalam *UPGRIS*. Vol 3 No 2 Desember 2013. Semarang: IKIP PGRI.
- Dewi, Tipani Liani dan Dadang Kurnia dan Regina Lichteria Panjaitan. 2017. “Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Pada Materi Pembagian Waktu di Indonesia di KelasV SDN Sindang I Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang”. Dalam *Pena Ilmiah*. Vol 2 No 1 2017. Sumedang: kampus UPI.
- Djiwandono, M. Soenardi. 1996. *Tes Bahasa dalam Pengajaran*. Bandung: ITB.
- Effendy, Ahmad Fuad. 2005. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- Fadlillah, M. 2017. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* Cet. Ke-1. Jakarta: Kencana.
- Fathoni, Abdurrahmat. 2011. *Metodologi Penelitian Dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.





- Fiva, Rosalana dan A. Husna M. 2015. *100 + Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi.
- Hamid, M. Abdul. 2013. *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab untuk Studi Islam Cet. Ke-2*. Malang: Maliki Press.
- Hamid, Abdul dan Bisri Mustofa. 2012. *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Handayani, Suci. 2016. “Eksprementasi Pembelajaran Dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Penguasaan *Mufradāt* Siswa Kelas VIII MTs Negeri Pedan Klaten”. Yogyakarta: Skripsi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.
- Hermawan, Acep. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Khalilullah, M. 2012. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Maisyaroh, Iis. 2014. “Penerapan Metode Permainan Ular Tangga (*SNAKES LEDDER*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS (PTK Kelas di MTS Al Ikhwaniyah Pondok Aren)”. Jakarta: Skripsi Pendidikan Ilmu Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah.
- Masyhuri dan M. Zainuddin. 2008. *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dan Aplikatif*, Edisi Revisi. Bandung: PT Refika Aditama.
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Muna, Wa. 2011. *Metode Pembelajaran Bahasa Arab Teori dan Aplikasi*, Cet. Ke-1. Yogyakarta: Teras.
- Nasional, Departemen Pendidikan. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Nisa, Mushibatun. 2016. “Implementasi Metode Hafalan Pada Pembelajaran *Mufradāt* di MTs Nurul Islam Krapyak Pekalongan”. Pekalongan: Skripsi program studi Pendidikan Bahasa Arab Jurusan Tarbiyah STAIN.
- Rizqi, Lailatur. 2015. “Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Jadid Kolomayan Kabupaten Blitar”. Malang:



Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim.

Rosyidi, Abdul Wahab. 2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Malang Press.

Said, Alamsyah dan Andi budimanjay. 2015. *95 Strategi mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Keraja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenamedia Group.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukamta, dkk. 2005. *Bahasa Arab*. Yogyakarta: Pokja Akademik UIN Suka.

Sutarsono dan Pia Ardhya Garini. 2017. "Pengenalan Angka Arab Timur Tulisan Tangan Menggunakan Zone Centroid Zone (ZCZ) Dan Backpropagation". Dalam *Annual Research Seminar (ARS)*. Vol 3 No 1. Palembang: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Yusuf, Tayar dan Syaiful Anwar. 1997. *Metodologi pengajaran Agama dan Bahasa Arab*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Zulhannan dan Slamet Rahayu. 2014. *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif* Cet. Ke-1. Jakarta: Rajawali Pers.



LAMPIRAN 1

PEDOMAN WAWANCARA

Wawancara dilakukan kepada:

A. Guru pengampu bahasa Arab

1. Apa kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab?
2. Metode apa saja yang guru gunakan dalam mengajarkan kosakata bahasa Arab?
3. Apakah metode permainan ular tangga sudah tercantum dalam RPP yang disusun guru?
4. Bagaimana langkah-langkah pembelajaran *mufradāt* angka dengan menggunakan media permainan ular tangga?
5. Apa tujuan media permainan ular tangga?
6. Bagaimana ketersediaan media pembelajaran di SMP Islam Pegandon?
7. Bagaimana evaluasi yang digunakan dalam pembelajaran *mufradāt* angka dengan permainan ular tangga?
8. Bagaimana kemampuan siswa dalam memahami *mufradāt* angka?
9. Apa saja kelebihan media permainan ular tangga dalam pembelajaran *mufradāt* angka?
10. Apa saja kekurangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran *mufradāt* angka?



B. Siswa kelas VIII

1. Bagaimana minat kamu dalam belajar bahasa Arab?
2. Apakah pelajaran bahasa Arab itu sulit?
3. Apakah dalam mempelajari *mufradāt* angka kamu mendapat kesulitan?
4. Bagaimana pendapatmu tentang media permainan ular tangga yang diterapkan dalam pembelajaran *mufradāt* angka?

Apakah guru memberikan nasihat atau motivasi ketika mengajar?





مؤسسة التربية الإسلامية بستان الإيمان
YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM BUSTANUL IMAN
(YPIBI)

**SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
(SMP) ISLAM PEGANDON**

Terakreditasi "A"

NDS : C.05052005

NIS : 200660

NSS :
202032618033

NPSN : 20323380

Jalan Pegandon Gang Puskesmas No. 100 Kec. Karangdadap Kab. Pekalongan 51174
HP. 085742073766

SURAT KETERANGAN

Nomor : 017/ SMP.I / S.Ket / XI / 2020

Yang bertanda tangan di bawah :

Nama : **H. Adib Hero Susilo, ST**
Jabatan : Wakil Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP Islam Pegandon

Dengan ini menerangkan :

Nama : **HIDAYATUL JANNAH**
NIM : 2022116076
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SMP Islam Pegandon Kecamatan Karangdadap Kabupaten Pekalongan dengan judul : **"Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Mufrodlat Angka Bahasa Arab di SMP Islam Pegandon Kab. Pekalongan"** pada 1 Agustus – 24 Oktober 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pegandon, 3 November 2020
Kepala SMP Islam Pegandon



H. Adib Hero Susilo, ST
NIP.



LAMPIRAN 7

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Identitas Diri

Nama : Hidayatul Jannah
Tempat/ tanggal lahir : Pekalongan, 10 September 1996
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Pakumbulan Buaran Pekalongan

Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Khumaidi
Nama Ibu : Kholidah
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Pakumbulan Buaran Pekalongan

Riwayat Pendidikan

1. MIS Pakumbulan, lulus tahun 2009
2. MTs S Simbang Kulon II, lulus tahun 2012
3. MAS Simbang Kulon, lulus tahun 2015
4. IAIN Pekalongan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, angkatan 2016

Demikian daftar riwayat hidup ini, semoga dapat digunakan seperlunya sebagai data pelengkap dalam penyusunan skripsi ini.

Pekalongan, 10 November 2020

Yang membuat,



HIDAYATUL JANNAH
NIM. 2022116076





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
UNIT PERPUSTAKAAN

Jl. Kusuma bangsa No.9 Pekalongan. Telp.(0285) 412575 Faks (0285) 423418
Website : perpustakaan iain-pekalongan.ac.id | Email : perpustakaan@iain
pekalongan. ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika IAIN Pekalongan, yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : HIDAYATUL JANNAH

NIM : 2022116076

Fakultas/Jurusan : FTIK/ PENDIDIKAN BAHASA ARAB

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada

Perpustakaan IAIN Pekalongan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Tugas Akhir Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

**“PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM
PEMBELAJARAN *MUFRADAT* TANGKA BAHASA ARAB DI SMP ISLAM
PEGANDON KABUPATEN PEKALONGAN”**

beserta perangkat yang di perlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksektif ini Perpustakaan IAIN Pekalongan berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya lewat internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan IAIN Pekalongan, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini

Dengan demikian ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, November 2020



HIDAYATUL JANNAH
NIM. 2022116076