

**PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP MATA
KULIAH PERMAINAN BAHASA ARAB
DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS
MAHASISWA PRODI PBA UIN K.H.
ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN**

SKRIPSI

Disusun Guna Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

FEZA AULIA
NIM. 2220071

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

**PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP MATA
KULIAH PERMAINAN BAHASA ARAB
DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS
MAHASISWA PRODI PBA UIN K.H.
ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN**

SKRIPSI

Disusun Guna Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

FEZA AULIA
NIM. 2220071

**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 : Feza Aulia
NIM : 2220071
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Angkatan : 2020

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP MATA KULIAH PERMAINAN BAHASA ARAB DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS MAHASISWA PRODI PBA UIN K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN”** adalah benar-benar karya penulis sendiri kecuali pada bagian-bagian yang berbentuk kutipan yang telah kami sebutkan sumbernya.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya, apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi, maka penulis bersedia mendapat sanksi akademis dan dicabut gelarnya.

Pekalongan, 01 Maret 2024

Yang menyatakan,



FEZA AULIA

NIM 2220071

Dr. H. Abdul Khobir, M.Ag
Jl. Tulip 1 No.8 Perum Graha Tirto Asri
Kota Pekalongan, Prov. Jawa Tengah

NOTA PEMBIMBING

Lamp. : 5 (lima) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi
Sdr. Feza Aulia

Kepada :
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan UIN K.H.
Abdurrahman Wahid
c/q. Ketua Prodi PBA
di Pekalongan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah saya meneliti dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudara:

Nama : **FEZA AULIA**
NIM : **2220071**
Prodi : **PENDIDIKAN BAHASA ARAB (PBA)**
Judul : **PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP MATA
KULIAH PERMAINAN BAHASA ARAB DALAM
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS
MAHASISWA PRODI PBA UIN K.H.
ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN**

Dengan ini mohon agar skripsi saudara tersebut segera dimunaqosahkan.
Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana
mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pekalongan, 26 Februari 2024
Pembimbing,



Dr. H. Abdul Khobir, M.Ag
NIP.197201052000031002



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 : FEZA AULIA
NIM : 2220071
Judul : **PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP MATA KULIAH PERMAINAN BAHASA ARAB DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS MAHASISWA PRODI PBA UIN K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN**

Telah diujikan pada hari Jum'at, 08 Maret 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. 197706232009011008

Penguji II

Jauhar Ali, M.Pd.I.
NIP. 1979041520160801005

Pekalongan, 13 Maret 2024

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



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

NIP. 197301122000031001

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	Ša	Š	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	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Za	Z	Zet
س	Sa	S	Es
ش	Sya	SY	Es dan Ye

ص	Ṣa	Ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍat	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	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
أ	Fathah	A	A
إ	Kasrah	I	I
أ	Ḍammah	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أِي	Fathah dan ya	Ai	A dan I
أُو	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
آ ا	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
ي	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
و	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-fāḍilah*
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*
نَجَّيْنَا : *najjainā*
الْحَقُّ : *al-ḥaqq*
الْحَجُّ : *al-ḥajj*
نُعَيْمٌ : *nu'ima*
عَدُوٌّ : *aduwwun*

Jika huruf *syaddah* (ّ) di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf berharakat *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	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i>)
الزُّلْزَلَةُ	: <i>al-zalزالah</i> (bukan <i>az-zalزالah</i>)
الفَلْسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

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:

تَأْمُرُونَ	: <i>ta'murūna</i>
النَّوْءُ	: <i>al-nau'</i>
شَيْءٌ	: <i>syai'un</i>
أُمِرْتُ	: <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 khuṣūṣ al-sabab

9. *Lafz al-Jalālah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāf 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:

هُم 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

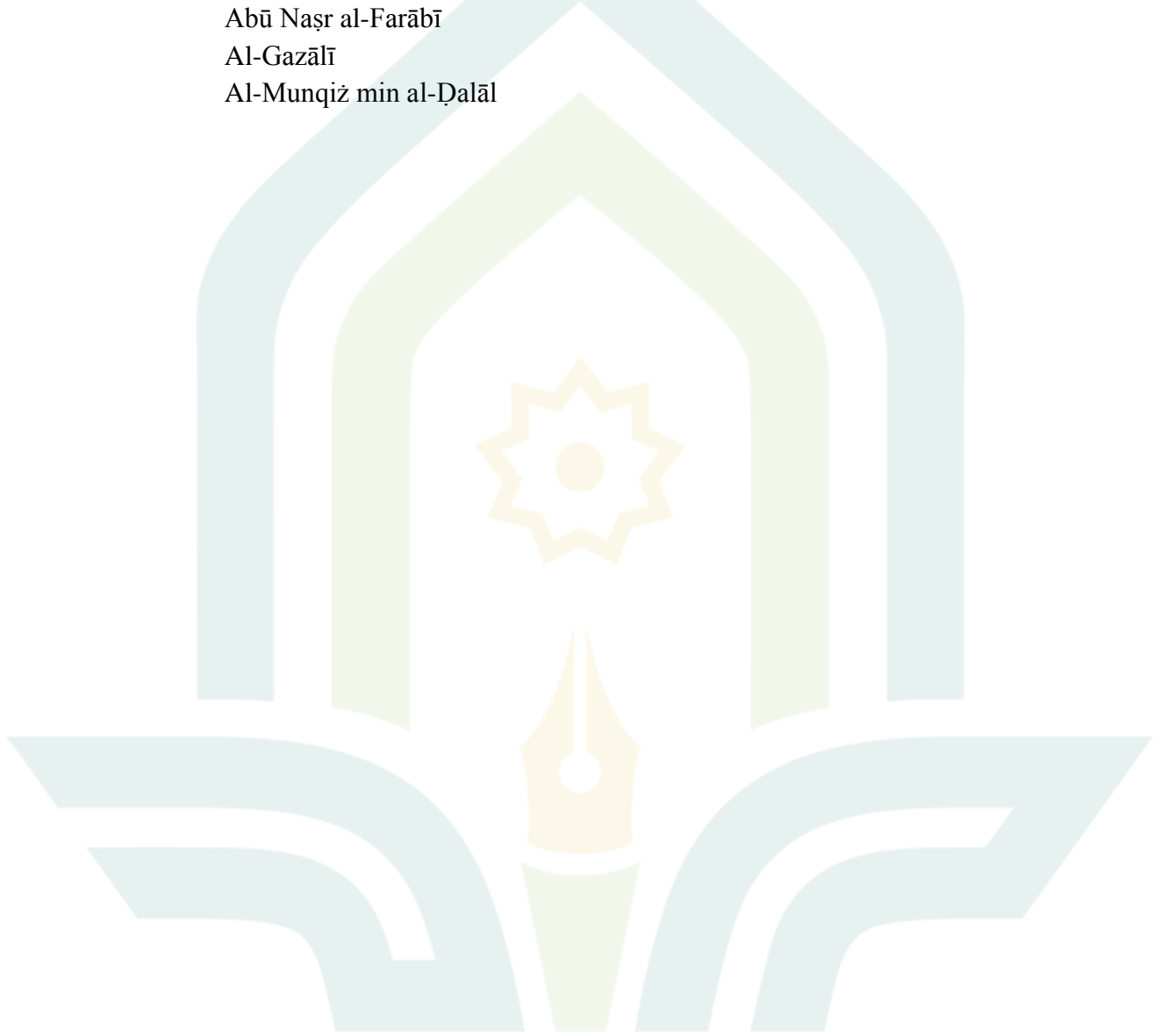
Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fih al-Qur’ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūs

Abū Naṣr al-Farābī

Al-Gazālī

Al-Munqiz min al-Ḍalāl



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Puji syukur yang tak terhingga yang sehingga skripsi ini dapat selesai.
2. Almamater UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah menaungi dalam menuntut ilmu, semoga ilmu yang diperoleh dapat bermanfaat.
3. Kedua orang tua penulis, bapak Subekhi dan ibu Umi yang selalu mendukung, memberikan motivasi dan mendoakan setiap saat.

MOTO

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ

أَنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”

(Q.S An-Nahl : 125)¹

¹ M. Quraish Shihab, Membumikan Al Qur'an, (Bandung: Al Mizan, 1998).
Hlm. 196

ABSTRAK

Aulia, Feza. 2024. Persepsi Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Permainan Bahasa Arab dalam Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa Prodi PBA UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
Dosen Pembimbing: Dr. H. Abdul Khobir, M.Ag.

Kata Kunci: Persepsi Mahasiswa, Mata Kuliah Permainan Bahasa Arab, Kreativitas

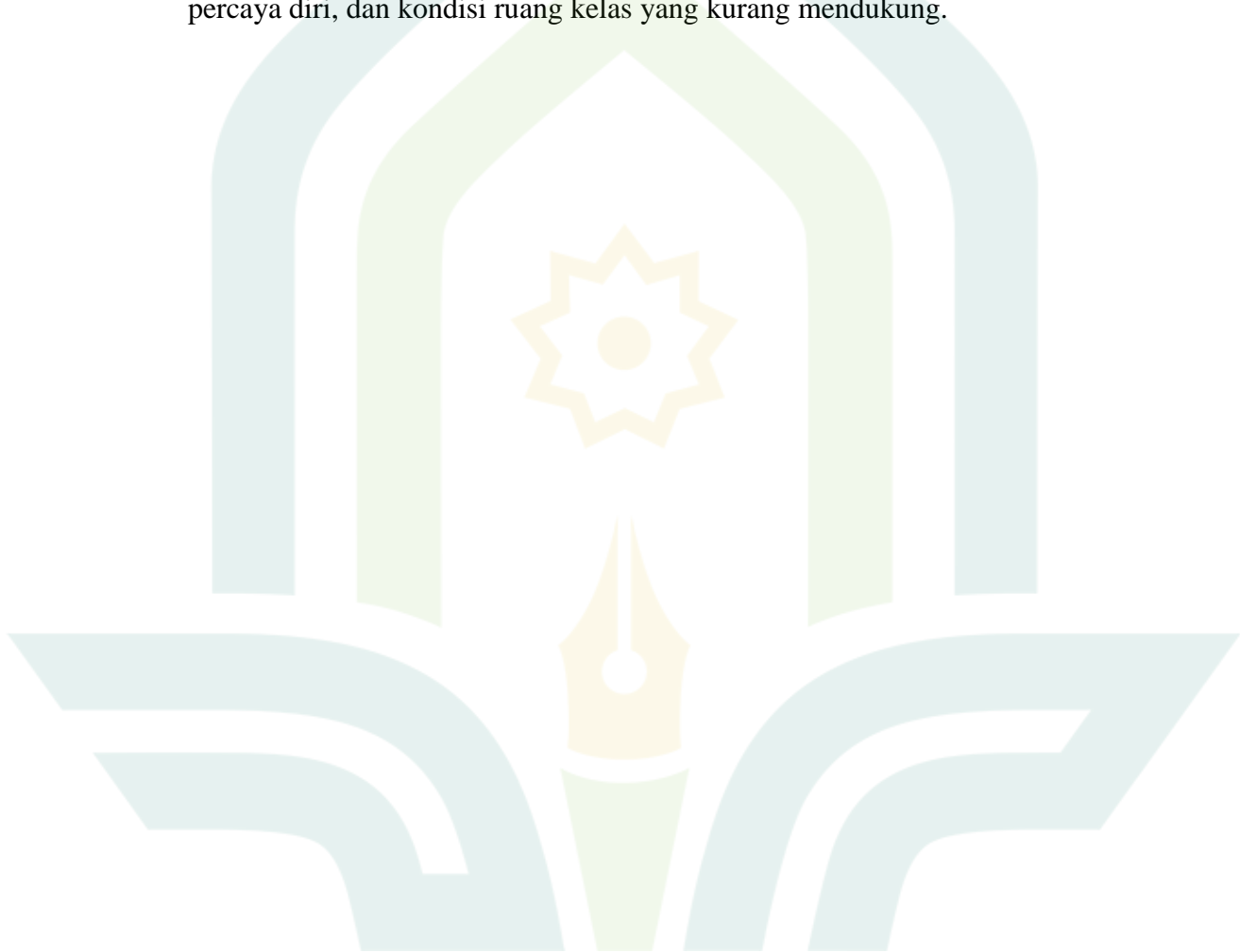
Bahasa Arab menurut sebagian orang dianggap sebagai bahasa yang sulit untuk dipelajari, karena Bahasa Arab memiliki detail yang berbeda dari Bahasa lainnya. Sehingga mahasiswa program studi pendidikan Bahasa Arab yang dipersiapkan menjadi guru, dituntut untuk bisa membuat metode pembelajaran yang kreatif. Adapun mata kuliah yang dipersiapkan agar mahasiswa dapat membuat metode pembelajaran yang kreatif, yaitu mata kuliah permainan Bahasa Arab. Dengan hal ini, mata kuliah permainan Bahasa Arab dianggap dapat mengembangkan kreativitas mahasiswa. program studi pendidikan Bahasa Arab UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Rumusan masalah penelitian ini adalah: Bagaimana pelaksanaan pembelajaran mata kuliah permainan Bahasa Arab. Bagaimana persepsi mahasiswa terhadap mata kuliah permainan Bahasa Arab dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif, sedangkan pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan teknik analisis berupa reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan.

Hasil penelitian ini adalah bahwa pelaksanaan pembelajaran mata kuliah permainan Bahasa Arab, terdiri dari perencanaan pembelajaran, capaian pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, metode pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Adapun persepsi

yang muncul pada mata kuliah permainan Bahasa Arab, yaitu persepsi positif dan persepsi negatif. Persepsi positif nya adalah mata kuliah permainan Bahasa Arab dapat mengembangkan kreativitas mahasiswa. Melalui mata kuliah tersebut, mampu mendorong kelancaran mahasiswa dalam berpendapat, mendorong keluwesan mahasiswa dalam berpendapat, dapat mendorong mahasiswa menciptakan ide yang original, dapat mendorong mahasiswa dalam merincikan, dan dapat mendorong mahasiswa dalam berfikir metafora. Sedangkan persepsi negatif nya adalah masih ada mahasiswa yang belum berani mengambil resiko, mahasiswa yang belum berani bereksplorasi, belum bisa percaya diri, dan kondisi ruang kelas yang kurang mendukung.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim...

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholaeat dan salam penulis panjatkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Saw, keluarga, sahabat, para tabi'in dan seluruh umatnya.

Dalam penelitian skripsi ini penulis mengambil judul “PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP MATA KULIAH PERMAINAN BAHASA ARAB DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS MAHASISWA PRODI PBA UIN K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN”. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis sehingga skripsi ini dapat terwujud, antara lain kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan beserta para stafnya yang selalu menjadi panutan bagi penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan dan kepada seluruh civitas akademika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah mempermudah urusan-urusan akademika hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. H. Ali Burhan, M.A., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab dan kepada seluruh dosen pengajar Program Studi Pendidikan Bahasa Arab yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Jauhar Ali, M.Pd.I., selaku dosen wali penulis yang selalu memberikan motivasi kepada penulis dari awal kuliah hingga sampai pada tahap ini.
5. Bapak Dr. Abdul Khobir, M.Ag., selaku dosen pembimbing skripsi penulis yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran dalam penyusunan skripsi ini.

6. Bapak/Ibu Pustaka beserta stafnya di lingkungan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah berpartisipasi dalam memberikan fasilitas peminjaman buku kepada penulis.

Penulis berharap semoga amal baik dari semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dan rahmat dari Allah Swt. Semoga apa yang telah ditulis dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin ya Rabbal alamin.

Pekalongan, 01 Maret 2024
Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	xii
MOTO	xiii
ABSTRAK	xiv
KATA PENGANTAR	xvi
DAFTAR ISI	xviii
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Kegunaan Penelitian	4
E. Metode Penelitian	4
F. Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Deskripsi Teori	10
1. Persepsi	10
a. Pengertian Persepsi	10
b. Fungsi Persepsi	11
c. Proses Terjadinya Persepsi	11
d. Faktor-Faktor Munculnya Persepsi	12
e. Jenis-Jenis Persepsi	14
2. Mata Kuliah Permainan Bahasa Arab.....	14

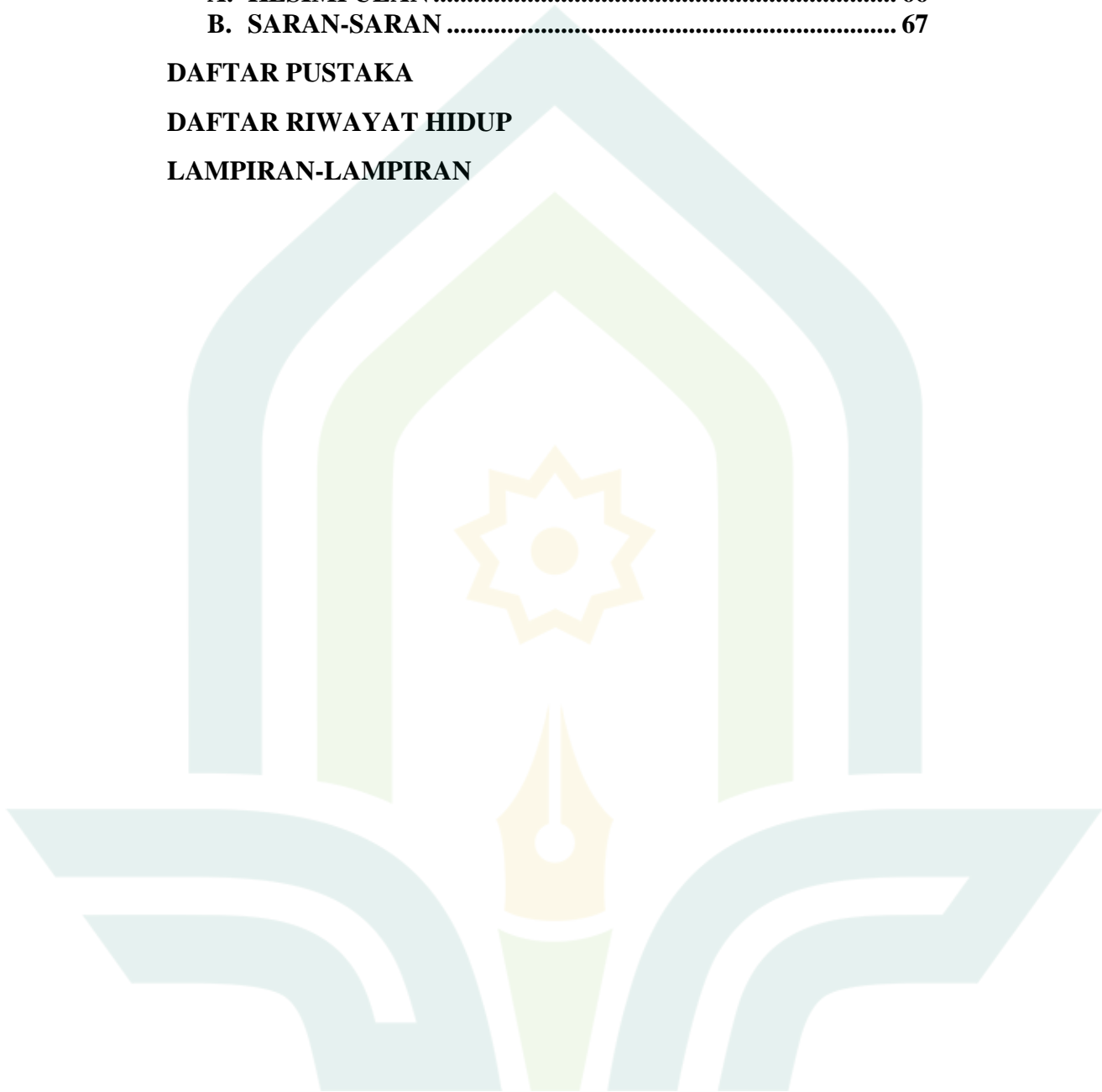
a.	Pengertian Mata Kuliah	14
b.	Pengertian Permainan Bahasa	14
c.	Tujuan Permainan Bahasa	15
d.	Prinsip Dasar Permainan Bahasa	16
e.	Macam-Macam Permainan Bahasa	16
f.	Pengertian Mata Kuliah Permainan Bahasa Arab	17
g.	Komponen Pembelajaran Permainan Bahasa Arab	18
h.	Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Bahasa Arab	18
3.	Kreativitas Mahasiswa	20
a.	Pengertian Kreativitas	20
b.	Pengertian Kreativitas Mahasiswa	21
c.	Indikator Kreativitas	21
d.	Manfaat Kreativitas	22
e.	Macam-Macam Kreativitas	22
f.	Faktor Munculnya Kreativitas	23
B.	Penelitian yang Relevan	23
C.	Kerangka Berpikir	29
BAB III	HASIL PENELITIAN	31
A.	Deskripsi Prodi PBA Fakultas Ilmu Tarbiah dan Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan	31
B.	Pelaksanaan Pembelajaran Mata Kuliah Permainan Bahasa Arab	37
C.	Persepsi Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Permainan Bahasa Arab Dalam Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa Prodi PBA UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan	50
BAB IV	ANALISIS HASIL PENELITIAN	59
A.	Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Mata Kuliah Permainan Bahasa Arab	59
B.	Persepsi Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Permainan Bahasa Arab Dalam Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa Prodi PBA UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan	61

BAB V PENUTUP	66
A. KESIMPULAN	66
B. SARAN-SARAN	67

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN-LAMPIRAN



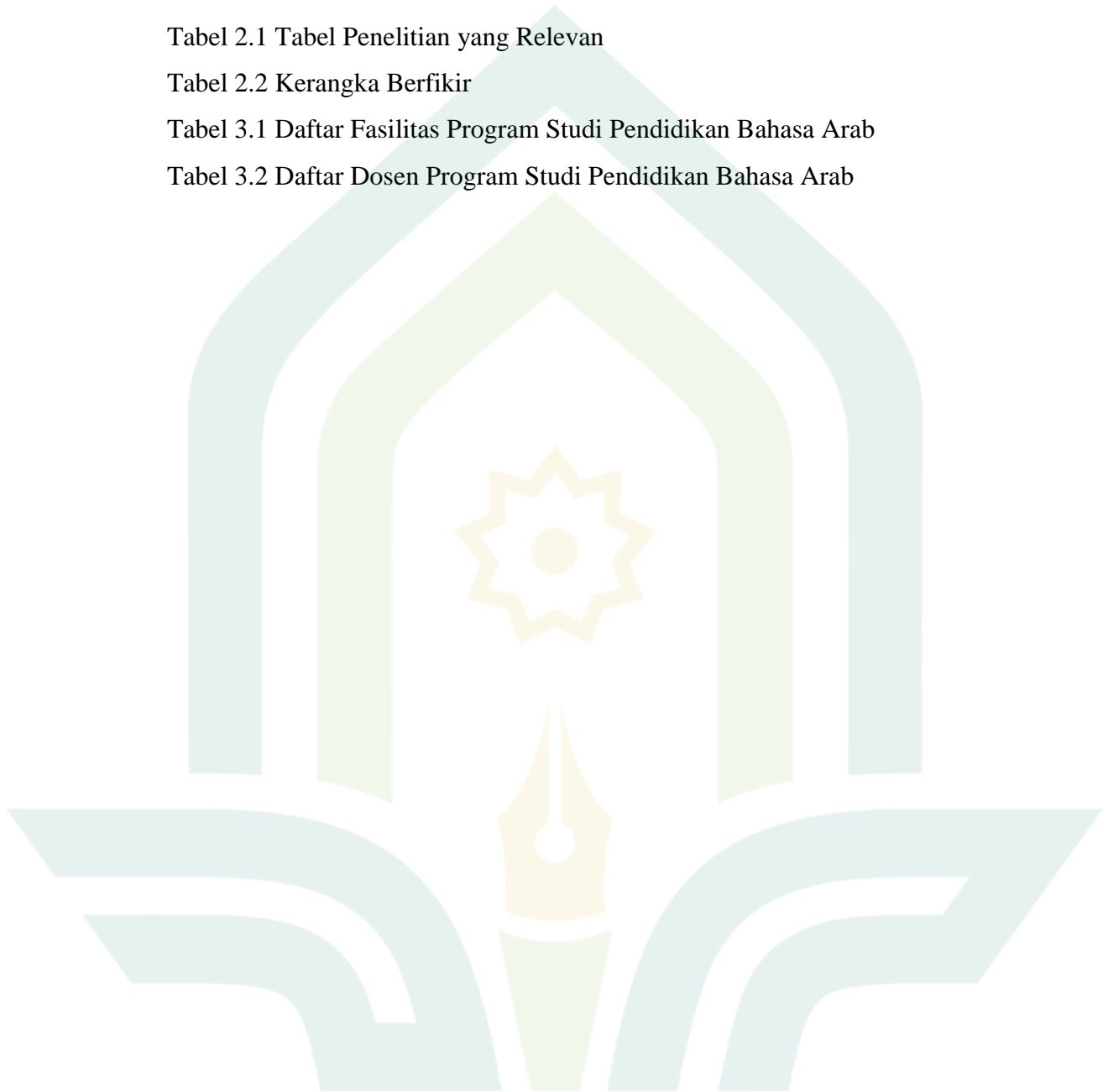
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian yang Relevan

Tabel 2.2 Kerangka Berfikir

Tabel 3.1 Daftar Fasilitas Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

Tabel 3.2 Daftar Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Arab



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Surat

1. Surat Izin Penelitian
2. Surat Keterangan Penelitian

Lampiran I Hasil Observasi

Lampiran II Pedoman Wawancara Dosen Mata Kuliah Permainan Bahasa Arab

Lampiran III Pedoman Wawancara Mahasiswa

Lampiran IV Transkrip Hasil Wawancara Dosen Mata Kuliah Permainan Bahasa Arab

Lampiran V Transkrip Hasil Wawancara Mahasiswa

Lampiran VI RPS

Lampiran VII RPP Materi Mata Kuliah Permainan Bahasa Arab

Lampiran VIII Matriks Pembelajaran Mata Kuliah Permainan Bahasa Arab

Lampiran IX Makalah

Lampiran X Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Arab menurut sebagian orang dianggap sebagai Bahasa yang sulit untuk dipelajari, hal ini dikarenakan Bahasa Arab memiliki detail yang berbeda dari Bahasa lainnya.² Sehingga mahasiswa program studi pendidikan Bahasa Arab yang dipersiapkan untuk menjadi guru Bahasa Arab, dituntut untuk bisa membuat metode pembelajaran yang menarik dan menghilangkan kesan sulit dalam belajar Bahasa Arab. Adapun mata kuliah yang dipersiapkan agar mahasiswa dapat membuat metode pembelajaran yang menarik, yaitu mata kuliah permainan Bahasa Arab.

Mata kuliah permainan bahasa Arab merupakan mata kuliah yang sistem pembelajarannya menuntut mahasiswa untuk dapat membuat metode pembelajaran bahasa Arab melalui sebuah permainan, agar permainan bahasa Arab tidak hanya sebagai selingan pembelajaran, tetapi juga sebagai salah satu cara untuk menyampaikan materi ataupun evaluasi pembelajaran.³ Dengan hal ini, mata kuliah permainan Bahasa Arab dianggap dapat mengembangkan kreativitas mahasiswa. Persepsi ini muncul disebabkan oleh adanya tuntutan kepada mahasiswa agar dapat membuat dan mempersiapkan metode pembelajaran bahasa Arab melalui sebuah permainan, mahasiswa juga harus bisa menyesuaikan materi yang akan disampaikan dengan metode permainan yang digunakan.

Penyampaian materi pada mata kuliah Permainan Bahasa Arab pertemuan pertama, yaitu dosen menyampaikan RPS dan

² Nurhayati, "Esensi Dan Sebab Kesulitan Berbahasa Arab Serta Penanganannya Dalam Dunia Pendidikan," *Jurnal Pendidikan*, no. 1 (2022), hlm. 2.

³ Junanah, "*Silent Way*: Metode Pembelajaran Bahasa Arab yang Mendorong Peserta Didik Lebih Kreatif, Mandiri, dan Bertanggung Jawab", *El-Tarbawi* 7. No. 1 (2014) h. 41.

matriks Perkuliahan. Kemudian pada pertemuan kedua, dosen menyampaikan mengenai definisi Permainan Bahasa Arab dan pembentukan kelompok. Pertemuan selanjutnya mahasiswa melakukan penyampaian materi. Penyampaian materi dilakukan seperti pengajaran yang terjadi di sekolah, mahasiswa yang presentasi menjadi guru, dan mahasiswa yang tidak presentasi menjadi murid. Sehingga mahasiswa dituntut harus menyiapkan metode pengajaran melalui permainan dan menyiapkan *ice breaking* sebelum memulai penyampaian materi.⁴

Mata kuliah Permainan Bahasa Arab bertujuan agar mahasiswa dapat memahami penerapan teknologi; memahami ilmu keguruan; memiliki keahlian berkomunikasi dalam pembelajaran bahasa Arab; memiliki kecakapan dalam menemukan informasi mengenai media dan mampu menggunakan teknologi guna pengembangan keilmuan; dapat menggunakan teknologi secara baik dan dapat menghasilkan manfaat untuk pembelajaran bahasa Arab di sekolah atau madrasah; dan dapat melakukan peninjauan pembelajaran yang telah diajarkan.⁵ Tujuan mata kuliah ini menurut beberapa mahasiswa masih belum terealisasi dengan baik. Sebab pada prakteknya masih ada mahasiswa yang membuat permainan hanya sekedar meniru permainan yang sudah ada dan ketika mensimulasikan permainannya tidak maksimal.

Program studi Pendidikan Bahasa Arab UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan dipilih sebagai lokasi penelitian, karena salah satu kampus dan program studi yang terdapat mata kuliah permainan Bahasa Arab adalah pada program studi Pendidikan Bahasa Arab UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.⁶

Dengan adanya mata kuliah Permainan Bahasa Arab diharapkan mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Arab

⁴ Jauhar Ali, M.Pd.I, Dosen Mata Kuliah Permainan Bahasa Arab, wawancara (Ruang Dosen, 11 Desember 2023)

⁵ Jauhar Ali, M.Pd.I, (2022). [RPS Permainan Bahasa Arab]. Diakses dari Google Classroom.

⁶ Observasi, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Kamis 31 Maret 2022.

dapat memahami konsep dasar permainan bahasa Arab, teori permainan bahasa sebagai landasan dalam proses pembelajaran bahasa, permainan bahasa Arab sebagai bagian metode atau media pembelajaran bahasa, tujuan dan manfaat permainan bahasa Arab, macam dan jenis permainan bahasa Arab. Hal ini bertujuan agar mahasiswa dapat mengembangkan kreativitasnya ketika di dalam kelas maupun ketika mengajar nantinya.⁷

Berdasarkan pemaparan diatas, muncul lah sebuah masalah, yaitu persepsi mahasiswa terhadap mata kuliah Permainan Bahasa Arab dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Arab. Masalah ini timbul setelah mahasiswa mengambil mata kuliah permainan Bahasa Arab dan lahir lah persepsi - persepsi mahasiswa terhadap kreativitas mahasiswa pada kegiatan pembelajaran Permainan Bahasa Arab.⁸

Dari penjabaran di atas, menjadikan penulis tertarik untuk meneliti terkait permasalahan tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran diatas, dapat dirumuskan masalahnya menjadi sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran mata kuliah permainan Bahasa Arab?
2. Bagaimana persepsi mahasiswa terhadap mata kuliah permainan Bahasa Arab dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa Prodi PBA UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan?

C. Tujuan Penelitian

1. Agar mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran mata kuliah permainan Bahasa Arab.
2. Mengetahui bagaimana persepsi mahasiswa terhadap mata kuliah permainan bahasa Arab dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa Prodi PBA UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

⁷ Jauhar Ali, M.Pd.I, Dosen Mata Kuliah Permainan Bahasa Arab, wawancara (Ruang Dosen, 11 Desember 2023)

⁸ Observasi, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Kamis 31 Maret 2022.

D. Kegunaan Penelitian

Pada penelitian ini memiliki kegunaan penelitian diantaranya, yaitu secara teoritis dan secara praktis. Penjabarannya sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Setelah dilakukan penelitian ini, secara teoritis diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan dan wawasan mengenai interpretasi mengenai dunia pendidikan, hal ini dapat dilihat dari dunia pendidikan Islam dan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

- a. Kegunaan penelitian secara praktis bagi UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yaitu sebagai bahan masukan kepada UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan khususnya Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan untuk lebih mengembangkan pendidikan Bahasa Arab.
- b. Kegunaan penelitian secara praktis dapat meningkatkan pengetahuan bagi penulis dalam pendidikan.

E. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu proses yang dilalui oleh peneliti untuk menghasilkan suatu penelitian yang diharapkan. Metode penelitian ini meliputi:

1. Jenis dan Pendekatan

a. Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya: perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain, dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan

berbagai metode alamiah.⁹

b. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada metode penelitian kualitatif dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai dengan apa adanya. Dengan melakukan penelitian jenis deskriptif kualitatif, maka akan dapat menggambarkan dan menginterpretasikan bagaimana persepsi mahasiswa tentang efektivitas mata kuliah Permainan Bahasa Arab dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Arab.

2. Sumber Data Penelitian

Pada penelitian ini tentunya berdasarkan pada sumber-sumber data yang peneliti lakukan. Adapun sumber data yang digunakan dikategorikan sebagai berikut:

a. Sumber data primer

Data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari responden atau narasumber.¹⁰ Sumber data primer dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Arab yang sudah mengambil mata kuliah Permainan Bahasa Arab tahun akademik 2021/2022 sejumlah 3 mahasiswa, 3 mahasiswi, dan Dosen mata kuliah Permainan Bahasa Arab.

b. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang

⁹ Muhammad Rusli Rusandi, "Merancang Penelitian Kualitatif Dasar / Deskriptif Dan Studi Kasus," *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 3, no. 2 (2014), hlm. 9.

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi* (Bandung: Alfabeta, 2003), hlm. 156.

melengkapi dan menunjang sumber data primer.¹¹ Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah dokumen-dokumen yang berhubungan dengan penelitian ini.

3. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Metode Observasi

Metode observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Metode ini digunakan untuk mengamati secara langsung mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Arab yang telah mengambil mata kuliah Permainan Bahasa Arab.¹²

b. Wawancara

Wawancara adalah suatu metode untuk pengumpulan data dimana seorang peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada seseorang (informan atau responden) secara langsung. Tujuan dilakukan wawancara, yaitu untuk mendapatkan data tentang persepsi dari mahasiswa mengenai mata kuliah Permainan Bahasa Arab dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa. Narasumbernya adalah mahasiswa yang telah mengikuti kelas permainan Bahasa Arab.¹³

c. Dokumentasi

¹¹ Tatang M Amirin, *Menyusun Rencana Penelitian* (Jakarta: Ciputat Press, 2001), hlm. 132.

¹² Nana Syaodih Sumkadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 220

¹³ Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hlm. 85.

Teknik dokumentasi Menurut S. Margono, salah satu cara untuk mengumpulkan data adalah melalui peninggalan yang tertulis, seperti arsip, kemudian ada juga buku-buku yang memuat gagasan, teori, usul atau undang-undang dan buku-buku lain yang berkaitan dengan masalah penelitian. Teknik ini dilakukan guna memperoleh informasi mengenai berjalannya mata kuliah Permainan Bahasa Arab. Data ini digunakan sebagai pelengkap dalam penyusunan penelitian.¹⁴

4. Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

a. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari pola dan temanya.¹⁵ Dengan demikian, data yang telah direduksi akan memberikan interpretasi yang lebih jelas mengenai bagaimana persepsi mahasiswa tentang efektivitas mata kuliah Permainan Bahasa Arab dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Arab.

b. Penyajian Data

Dalam penelitian kualitatif penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya.¹⁶ Penyajian data dalam penelitian ini merupakan hasil interpretasi dari seluruh informasi mengenai bagaimana persepsi mahasiswa tentang efektivitas mata kuliah Permainan Bahasa Arab

¹⁴ S. Margono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 181.

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 338.

¹⁶ Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Dan Tenaga Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2010), hlm. 285.

dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Arab.

c. Menarik Kesimpulan

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung tahap pengumpulan data berikutnya. Dengan demikian, kesimpulan dalam penelitian ini mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sejak semula, atau tidak menjawab rumusan masalah karena jenis rumusan penelitian masalah pada masalah kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah kita berada di lapangan. Proses penarikan kesimpulan ini merupakan proses penarikan inti dari penelitian yang kemudian disajikan dalam bentuk pernyataan atau kalimat.¹⁷ Data yang telah disajikan secara runtut akan mempermudah untuk menemukan jawaban dari rumusan masalah mengenai bagaimana persepsi mahasiswa tentang efektivitas mata kuliah Permainan Bahasa Arab dalam mengembangkan kreativitas mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Arab.

F. Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini terdiri dari lima bab yang urutan dan sistematikanya adalah sebagai berikut:

BAB PERTAMA adalah Pendahuluan. Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, meliputi jenis dan pendekatan, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data) serta sistematika penulisan.

BAB KEDUA adalah landasan teoritis yang terdiri dari deskripsi teori, penelitian yang relevan, dan kerangka berfikir. Pada bab ini membahas dasar-dasar kajian untuk menjawab

¹⁷ Prastowo, Andi. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Rancangan Penelitian*. Bandung: Remaja Rosdakarya., hlm. 250

permasalahan yang ada pada penelitian. Dalam hal ini peneliti menggunakan teori tentang Permainan Bahasa Arab.

BAB KETIGA adalah hasil penelitian, berisi pemaparan semua data dan penelitian secara sistematis mengenai persepsi mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab melalui mata kuliah Permainan Bahasa Arab.

BAB KEEMPAT adalah analisis hasil penelitian, berisi pendekatan penelitian dan metode analisis yang digunakan sesuai dengan persepsi mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab melalui mata kuliah Permainan Bahasa Arab.

BAB KELIMA merupakan bab akhir dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran-saran.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa yang telah dipaparkan oleh peneliti yang dilakukan di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, maka peneliti menarik sebuah kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Pembelajaran Mata Kuliah Permainan Bahasa Arab

Dalam pelaksanaan pembelajaran mata kuliah permainan Bahasa Arab telah memenuhi komponen pembelajaran dan telah terlaksana dengan baik. Adapun beberapa pelaksanaan pembelajaran pada mata kuliah permainan Bahasa Arab antara lain: (a) perencanaan pembelajaran mata kuliah permainan Bahasa Arab (b) capaian pembelajaran mata kuliah permainan Bahasa Arab (c) pelaksanaan pembelajaran mata kuliah permainan Bahasa Arab (d) metode pembelajaran mata kuliah permainan Bahasa Arab (e) evaluasi pembelajaran mata kuliah permainan Bahasa Arab.

2. Persepsi Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Permainan Bahasa Arab

Persepsi mahasiswa yang muncul, yaitu persepsi positif dan persepsi negatif. Persepsi positif muncul karena mahasiswa merasakan bahwa mata kuliah permainan Bahasa Arab dapat mengembangkan kreativitas mahasiswa. Melalui mata kuliah tersebut, mampu mendorong kelancaran mahasiswa dalam berpendapat, mendorong keluwesan mahasiswa dalam berpendapat, dapat mendorong mahasiswa menciptakan ide yang original, dapat mendorong mahasiswa dalam merincikan, dan dapat mendorong mahasiswa dalam berfikir metafora. Sedangkan persepsi negatif muncul dikarenakan masih ada mahasiswa yang terhambat kreativitasnya, hal ini disebabkan

oleh mahasiswa yang belum berani mengambil resiko, mahasiswa yang belum berani bereksplorasi, belum bisa percaya diri, dan kondisi ruang kelas yang kurang mendukung.

B. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Program Studi Pendidikan Bahasa Arab
 - a. Sebaiknya mata kuliah ini, kedepannya dapat menjadi wadah bagi mahasiswa untuk memunculkan kreativitas atau ide-ide yang kemudian dapat terekam jelas pada memori mahasiswa sehingga dapat bermanfaat apabila mahasiswa tersebut akan menjadi guru.
 - b. Mengingat pentingnya ruang kelas pada pembelajaran mata kuliah ini, hendaknya khusus mata kuliah ini bisa dilakukan diluar kelas atau disediakan kelas yang lebih luas, agar mahasiswa dapat dengan leluasa mensimulasikan permainannya.
2. Bagi Mahasiswa
 - a. Hendaknya mahasiswa dapat memaksimalkan usaha dalam membuat permainan Bahasa Arab atau tidak sekedar memenuhi tugas, karena apabila menjadi guru, permainan Bahasa nantinya dapat sangat bermanfaat.
 - b. Sebaiknya mahasiswa dapat melatih kepercayaan diri agar dapat mensimulasikan permainan dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, Jauhar, (2022). [PPT Permainan Bahasa Arab]. Diakses dari Google Classroom.

Ali, Jauhar, (2022). [RPS Permainan Bahasa Arab]. Diakses dari Google Classroom.

Ali, Jauhar, 11 Desember 2023. Dosen Mata Kuliah Permainan Bahasa Arab, wawancara (Ruang Dosen).

Amirin, Tatang M. 2001. *Menyusun Rencana Penelitian*, Jakarta: Ciputat Press.

Anafiah, Siti. 2018. "Permainan Bahasa Sebagai Media Literasi Siswa Kelas Rendah SD Kota Yogyakarta," *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 2, no. 1.

Anand, Dev. 2017. "Persepsi Auditor, Mahasiswa Akuntansi dan Akuntansi Pendidik Terhadap Atribut Keahlian Akuntan Publik," *Jurnal Kajian Akuntansi*, No. 2.

Anang mahasiswi program studi pendidikan Bahasa Arab UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, 12 Desember 2023. wawancara (Pekalongan)

Arifin, Ahmad. 2017. "Peranan Permainan Bahasa Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab," *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab* 19, Vol 19 No. 2.

Asyrofi, Syamsuddin dan Toni Pransiska, 2021. M.Pd, *Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab*, Bandung: Nusa Media.

Departemen Pendidikan Nasional. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Depdiknas RI.

Dokumen Permainan Bahasa Arab, 19 Januari 2024, diakses di Google Classroom

(<https://drive.google.com/file/d/1N0BvoZgmoQnua8zosrwqHFBJessOOh7y/view?usp=drivesdk>).

Dokumen Permainan Bahasa Arab, 19 Januari 2024, diakses di Google Classroom

(<https://drive.google.com/file/d/1f9PCmvC2IKAE0CgND0ZYPZwf1PTYHPoA/view?usp=drivesdk>).

Dokumen Permainan Bahasa Arab, 19 Januari 2024, diakses di Google Classroom

(<https://drive.google.com/file/d/1Nj31rgcv4JAQmMxe-Ct51Or6u71pTWez/view?usp=drivesdk>).

Dokumen Permainan Bahasa Arab, 19 Januari 2024, diakses di Google Classroom

(<https://drive.google.com/file/d/1N8-XvFqh-FIQWTGhr0Bs7O8Vpg0FMH1/view?usp=drivesdk>).

Dokumen Permainan Bahasa Arab, 19 Januari 2024, diakses di Google Classroom

(<https://drive.google.com/file/d/1TULOeK0kfAyZ4Vo3gGojZNVjDIqulVBG/view?usp=drivesdk>).

Dokumen Permainan Bahasa Arab, 19 Januari 2024 diakses di Google Classroom

(https://drive.google.com/file/d/1ligRQ8UR_ojS2DuORX3GtMhJuFvuL67K/view?usp=drivesdk).

Dokumen Permainan Bahasa Arab, 19 Januari 2024 diakses di Google Classroom

(https://drive.google.com/file/d/1jRkvNFqSt_kCLvfcluGtaK-on3aVe9X7/view?usp=drivesdk).

Ellyana Zulfa, 14 Januari 2024, “Konsentrasi Angka” Video Youtube,
<https://youtu.be/AQxh1vmRYYE?si=KuvwQ0RSZS2gAsUX>.

Ellyana mahasiswi program studi pendidikan Bahasa Arab UIN K.H. Abdurrahman

Wahid Pekalongan, 12 Desember 2023. wawancara (Pekalongan).

Fuady, I., H. Arifin, and E. Kuswarno. 2017. "Factor Analysis That Effect University Student Perception in Untirta About Existence of Region Regulation in Serang City - Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi Mahasiswa Untirta Terhadap Keberadaan Perda Syariah Di Kota Serang," *Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Opini Publik* 21, no. 1.

Handayani, Merly. 2020. "Persepsi Siswa Tentang Manifestasi Tugas-Tugas Perkembangan Remaja Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Samarinda," *Al-Din: Jurnal Dakwah Dan Sosial Keagamaan* 5, no. 1.

Hikmah, Indana Zulfi Nurul. 2018. "Efektivitas Media Permainan Edukatif Bahasa Arab Tipe Tusuk Gramatika Dalam Pembelajaran Qawaid Di Kelas XI MAN 4 Bantul, Skripsi", Bantul: UIN Sunan Kalijaga.

Jayanti, Fitri dan Nanda Tika Arista. 2019. "Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelayanan Perpustakaan Universitas Trunojoyo Madura," *Competence : Journal of Management Studies* 12, No. 2.

Junah. 2014. "Silent Way: Metode Pembelajaran Bahasa Arab yang Mendorong

Peserta Didik Lebih Kreatif, Mandiri, dan Bertanggung Jawab", *El-Tarbawi* 7. No. 1.

Khanifah, Nabilatul, 14 Januari 2024, "UTS Permainan Bahasa Arab" Video Youtube,

<https://youtu.be/KZqOwdRMsHs?si=pTI39yIJYuohXuQo>.

Krisna mahasiswi program studi pendidikan Bahasa Arab UIN K.H. Abdurrahman

Wahid Pekalongan, 12 Desember 2023. wawancara (Pekalongan)

Kosim, Nanang. 2016. *Strategi dan Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, Bandung: CV. Arfino Raya.

Mahanal, Susriyanti dan Siti Zubaidah. 2017. “Model Pembelajaran Ricorse Yang Berpotensi Memberdayakan Keterampilan Berfikir Kreatif,” *Jurnal Pendidikan*, Vol 2, No. 4.

Margono, S. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.

Martono, Nanang. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Rajawali Pers.

Muhlisoh, Siti. 2017. “Keefektifan Permainan Ular Tangga Dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VII Di MTs Negeri Sumbang Banyumas Tahun Ajaran 2015/2016,” *Skripsi*.

Munandar, Utami. 2001. *Pengalaman Hidup 10 Tokoh Kreativitas Indonesia: Mengembangkan Kreativitas*, Jakarta: Pustaka Populer Obor.

Nabilatul mahasiswi program studi pendidikan Bahasa Arab UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, 12 Desember 2023. wawancara (Pekalongan).

Nilna mahasiswi program studi pendidikan Bahasa Arab UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, 12 Desember 2023. wawancara (Pekalongan).

Nurhayati, “Esensi Dan Sebab Kesulitan Berbahasa Arab Serta Penanganannya Dalam Dunia Pendidikan,” *Jurnal Pendidikan*, no. 1 (2022).

Observasi. Kamis, 24 Maret 2022. UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Observasi. Kamis, 31 Maret 2022. UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Prastowo, Andi. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Rancangan Penelitian*.

Bandung: Remaja Rosdakarya.

Profil Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, diakses pada 20 November 2023,

(<https://pba.ftik.uingusdur.ac.id/profil/sekilas-prodi>).

Profil UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan 20 November 2023,

(<https://www.uingusdur.ac.id/profil/tentang/sejarah>).

Rakhmat, Jalaludin. 2007. *Persepsi dalam Proses Belajar Mengajar* (Jakarta:

Bandung: Remaja Rosdakarya.

Rosalinda. 2021. “Pengaruh Permainan Bahasa Terhadap Pembelajaran Bahasa

Arab Di Sekolah Dasar Negeri 09 Dewantara,” Vol 3 No 02, *Serambi Konstruktivis*.

Rosikin. 2017. “Pengembangan Teknik Permainan Pinball Arabic Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VII Di Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2016/2017”, *Skripsi*.

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

Malang Press.

Rusandi, Muhammad Rusli. 2014. “Merancang Penelitian Kualitatif Dasar / Deskriptif Dan Studi Kasus,” *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 3, no. 2.

Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi dan Standar Proses*

Pendidikan, Jakarta: KENCANA.

Sabri , Indar dan Setyo Yanuar Putri. 2004. *Teori Kreativitas dan Pendidikan Kreativitas*, Klaten: Penerbit Lakeisha.

Sahal mahasiswa program studi pendidikan Bahasa Arab UIN K.H. Abdurrahman

Wahid Pekalongan, 12 Desember 2023. wawancara, Pekalongan.

Sahal, 14 Januari 2024, “Lagu Anak Bahasa Arab_Anggota Tubuh_Menanam Jagung”

Video Youtube,
<https://youtu.be/zZ9NjmAu5cA?feature=shared>.

Sapuri, Rafy. 2009, *Psikologi Islam*, Jakarta: Rajawali Pers.

Sari, Rona Taula dan Siska Angreni. 2018. “Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa,” *Jurnal VARIDIKA* 30, no. 1.

Sarwono, Sarlito W. 2013. *Pengantar Psikologi Umum*, Jakarta: Rajawali Pers.

Shihab, M . Quraish, *Membumikan Al Qur’an*, (Bandung: Al Mizan, 1998).

Sujanto, Agus. 1986. *Psikologi Umum*, Jakarta: Aksara Baru.

Sugiarsih, Septia. 2010 “Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar,” *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*, no.1.

Sugiyono. 2003. *Metode Penelitian Administrasi*, Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.

Sumkadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan* , Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sunaryo. 2004. *Psikologi Untuk Keperawatan*, Jakarta: EGC.

Supardi. 2012. “Peran Berfikir Kreatif Dalam Proses Pembelajaran Matematika,” *Jurnal Formatif* 2, Vol 2, No. 3.

Tarnoto, Nissa dan Alfi Purnamasari. 2011. “Perbedaan Kreativitas Siswi SMP N 2 Moyudan Ditinjau Dari Tingkat Pendidikan Ibu,” *Journal*.

Trianto. 2010. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Dan Tenaga Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Uliyah, Asnul dan Zakiyah Isnawati. 2019. “Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” *Shaut Al Arabiyyah* 7, Vol 19 No. 1.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IDENTITAS DIRI

Nama : Feza Aulia
NIM : 2220071
Tempat, tanggal lahir : Pekalongan, 28 November 2002
Jenis kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Jl. Sumatra No.5 Podosugih Pekalongan

IDENTITAS ORANG TUA

Nama Ayah : Subekhi
Nama Ibu : Umi Makiyah
Agama : Islam
Alamat : Jl. Sumatra No.5 Podosugih Pekalongan

RIWAYAT PENDIDIKAN

- | | |
|--|-----------|
| 1. SDN Sapuro 01 | 2008-2014 |
| 2. SMP Negeri 04 Pekalongan | 2014-2017 |
| 3. SMA Negeri 02 Pekalongan | 2017-2020 |
| 4. UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan | 2020-2024 |

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan
sebenarnya untuk diperlukan seperlunya.

Pekalongan, 01 Maret 2024
Penulis