

**EFEKTIVITAS METODE PERMAINAN EDUKATIF SEBAGAI UPAYA
MENGATASI KESULITAN BELAJAR BAHASA ARAB DI KELAS VII-B
MTS AS'ADIYAH PUTRI PUSAT SENGGANG KABUPATEN WAJO**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas
Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar

**Oleh:
SULFIANI. M
105241101320**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
1445 H / 2024**

**EFEKTIVITAS METODE PERMAINAN EDUKATIF SEBAGAI UPAYA
MENGATASI KESULITAN BELAJAR BAHASA ARAB DI KELAS VII-B
MTS AS'ADIYAH PUTRI PUSAT SENGGANG KABUPATEN WAJO**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi
Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh:

**SULFIANI. M
105241101320**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
1445 H / 2024**



**UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MAKASSAR**

FAKULTAS AGAMA ISLAM

Faculty of Islamic Religion | كلية الدراسات الإسلامية

Menara Iqra Lantai 4 • Jln. Soekan Alauddin, No. 259 Makassar 90221
Official Web: <https://fakunismuh.ac.id> Email: fa@unismuh.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN SKRIPSI

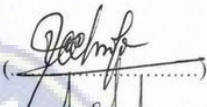
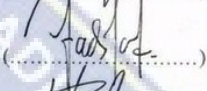
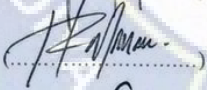
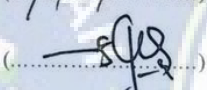
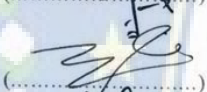
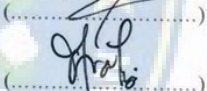
Skripsi Saudara (i), **Sulfiani, M.**, NIM. 105241101320 yang berjudul “Efektivitas metode Permainan Edukatif sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab di kelas VII-B MTs. As'adiyyah Putri Pusat Sengkang Kabupaten Wajo.” telah diujikan pada hari Jum'at, 16 Dzulqaidah 1445 H/24 Mei 2024 M. dihadapan Tim Penguji dan dinyatakan telah dapat diterima dan disahkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.

16 Dzulqaidah 1445 H.

Makassar,

24 Mei 2024 M.

Dewan Penguji :

Ketua	: Dra. Hj. Fatmawati, M. Pd.	
Sekretaris	: Nur Fadilah Amin, S. Pd.I., M. Pd.I.	
Anggota	: Abd. Rahman, S. Pd.I., M. Pd.	
	: Anshar, Lc., M.A.	
Pembimbing I	: Nasruni, S. Pd.I., M. Pd.I.	
Pembimbing II	: Ummu Fadhilah Imran, Lc., M. Pd.	

Disahkan Oleh :

Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar,


Dr. Amrah, S. Ag., M. Si.

NBM. 774 234



**UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MAKASSAR**

FAKULTAS AGAMA ISLAM

Faculty of Islamic Religion | كلية الدراسات الإسلامية

Menara Iqra Lantai 4 - Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar 90221
Official Web: <https://fa.umh.ac.id> | Email: fa@umh.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA MUNAQASYAH

Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar telah Mengadakan Sidang Munaqasyah pada : Hari/Tanggal : Jum'at, 16 Dzulqaidah 1445 H/24 Mei 2024 M. Tempat : Kampus Universitas Muhammadiyah Makassar, Jalan Sultan Alauddin No. 259 (Menara Iqra' Lantai 4) Makassar.

MEMUTUSKAN

Bahwa Saudara (i)

Nama : **Sulfiani M.**

NIM : 105241101320

Judul Skripsi : Efektivitas Metode Permainan Edukatif Sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab di kelas VII-B MTs. As'adiyyah Putri Pusat Sengkang Kabupaten Wajo.

Dinyatakan : **LULUS**

Ketua,

Dr. Amirah, S. Ag., M. Si.
NIDN. 0906077301

Sekretaris,

Dr. M. Ilham Muchtar, Lc., M.A.
NIDN. 0909107201

Dewan Penguji :

1. Dra. Hj. Fatmawati, M. Pd.

2. Nur Fadilah Amin, S. Pd.I., M. Pd.I.

3. Abd. Rahman, S. Pd.I., M. Pd.

4. Anshar, Lc., M.A.

.....

.....

.....

.....

Disahkan Oleh :
Dekan FAI Unimuh Makassar,

Dr. Amirah, S. Ag., M. Si.
NBM. 774 234



FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

Kantor : Jl. Sultan Alauddin, Gedung Iqra, Lt. 4 Fax/Tel. (0411) 866 972 Makassar 90223

بِسْمِ اللَّهِ

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Efektivitas Metode Permainan Edukatif Sebagai Upaya Mengatasi
Kesulitan Belajar Bahasa Arab di Kelas VII-B MTS AS'ADIYAH
PUTRI PUSAT SENGGANG KABUPATEN WAJO

Nama : Sulfiani M

NIM : 105241101320

Fakultas/Prodi : Agama Islam/Pendidikan Bahasa Arab

Setelah dengan seksama memeriksa dan meneliti, maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diujikan di depan tim penguji ujian skripsi pada prodi pendidikan Bahasa Arab Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar

Makassar, 07 Dzulqaidah 1445 H
15 Mei 2024 M

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Nasruni, S.Pd.L., M.Pd.I
NIDN: 0917038804

Ummu Fadilah Imran, Lc., M.Pd.
NIDN : 0923028802

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sulfiani. M
NIM : 105241101320
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Agama Islam
Kelas : VIII

Dengan ini menyatakan hal sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi, saya menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Saya tidak melakukan Penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi ini.
3. Apabila kemudian hari terbukti bahwa pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat kesadaran.

Makassar, 10 Zulqaidah 1445 H
18 Mei 2022 M

Yang Membuat Pernyataan



Sulfiani. M
105241101320

ABSTRAK

Sulfiani. M, 105241101320.2024 Efektivitas Metode Permainan Edukatif Sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab di Kelas VII-B MTs As'Adiyyah Putri Pusat Sengkang Kabupaten Wajo. Dibimbing oleh Nasruni dan Ummu Fadhilah.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yang bertujuan: 1) Mengetahui metode permainan edukatif dalam mengatasi kesulitan belajar Bahasa Arab di kelas VII-B MTS As'Adiyah Putri pusat Sengkaang Kab. Wajo. 2) Mengetahui efektivitas metode permainan edukatif untuk mengatasi kesulitan belajar Bahasa Arab di kelas VII-B MTS As'Adiyah Putri pusat Sengkaang Kab. Wajo. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-B MTs As'Adiyyah Putri Pusat Sengkang dengan sampel yang diambil secara tidak acak yang menetapkan ciri-ciri khusus sesuai dengan tujuan penelitian sebanyak 26 siswa dalam satu kelas melalui dua variabel yaitu variabel X berupa metode permainan edukatif dan variabel Y berupa hasil belajar siswa.

Penelitian ini menunjukkan bahwa, 1. Analisis yang dilakukan peneliti dapat dilihat bahwa kemampuan awal peserta didik dalam pembelajaran yang di peroleh dari pre-test berada pada kategori sangat rendah yaitu 44,34 dan post-test berada pada kategori sangat tinggi yaitu 84,38. 2. Setelah di adakan pembelajaran selama 2 kali pertemuan dengan menerapkan 3 metode permainan edukatif yaitu cerita berantai, tebak gambar, dan qum qumii, dari hal tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan peserta didik mengalami peningkatan dan tidak lagi terjadi kesulitan dalam belajar Bahasa Arab.

Kata kunci: permainan edukatif, metode, efektivitas

ABSTRACT

Sulfiani. M, 105241101320.2024 Effectiveness of Educational Game Methods as an Effort to Overcome Difficulties Learning Arabic in Class VII-B MTs As'Adiyyah Putri, Sengkang Center, Wajo Regency. Supervised by Nasruni and Umm Fadhilah.

This research uses quantitative research with experimental methods which aims: 1) To find out educational game methods in overcoming difficulties in learning Arabic in class VII-B MTs As'Adiyah Putri, Sengkang Regency. Wajo. 2) Knowing the effectiveness of educational game methods to overcome difficulties in learning Arabic in class VII-B MTs As'Adiyah Putri, Sengkang District. Wajo. The population in this study were students in class VII-B MTs As'Adiyyah Putri Sengkang Center with samples taken non-randomly which determined special characteristics in accordance with the research objectives of 26 students in one class through two variables, namely variable X in the form of an educational game method. and variable Y is student learning outcomes.

The results of this research show that, 1. the results of the analysis carried out by the researcher can be seen that the students' initial ability in learning obtained from the pre-test is in the very low category, namely 44.34 and the post-test is in the very high category, namely 84.38. 2. After learning was held for 2 meetings by applying 3 educational game methods, namely chain stories, picture guessing, and qum qumii, from this it can be seen that the students' abilities have increased and there are no longer any difficulties in learning Arabic.

Keywords: educational games, methods, effectiveness

...

مستخلص البحث

سلفياني. م, 105241101320.2024 فاعلية أساليب الألعاب التعليمية كمحاولة للتغلب على صعوبات تعلم اللغة العربية في الصف السابع-ب مدرسة تساناويا السعدية .بوتري بوسات سينغكانغ، واجو ريجنسي. بتوجيه من نصريني وأم فضيلة تستخدم هذه الدراسة نوعا من البحث الكمي بأساليب تجريبية تهدف إلى: (1) معرفة أسلوب الألعاب التعليمية في التغلب على صعوبات تعلم اللغة العربية في الصف السابع - ب مدرسة تساناويا السعدية بوتري مركز سنجانغ كاب. واجو. (2) معرفة فاعلية أساليب اللعب التعليمية للتغلب على صعوبات تعلم اللغة العربية في الصف السابع - ب مدرسة تساناويا أساعدية بوتري مركز سينغكانغ كاب. واجو. كان المجتمع في هذه الدراسة من طلاب الصف السابع-ب من مدرسة تساناويا أعديية بوتري بوسات سينغكانغ مع أخذ عينات غير عشوائية تحدد خصائص خاصة وفقا لأهداف البحث ل 26 طالبا في فصل واحد من خلال متغيرين. في شكل مخرجات تعلم الطلاب Y في شكل أساليب اللعبة التعليمية والمتغير X ، المتغير تظهر هذه الدراسة أن ، 1. يمكن ملاحظة التحليل الذي أجراه الباحثون أن القدرة الأولية للطلاب في التعلم التي تم الحصول عليها من الاختبار القبلي هي في فئة منخفضة جدا تبلغ 44.34 والاختبار البعدي في فئة عالية جدا تبلغ 84.38. 2. وبعد أن تم التعلم لمدة لقاءين من خلال تطبيق 3 أساليب ألعاب تعليمية، وهي القصص المتسلسلة، والتخمين المصور، والقم القومي، من هذا يتبين أن قدرات الطلاب قد زادت ولم تعد هناك أي صعوبات في تعلم اللغة العربية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية ، الأساليب ، الفعالية

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbil alamin, puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah Swt. Atas limpahan Rahmat, taufiq, hidayah dan ridho-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan dan penulisan skripsi ini. Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw,. Sang revolusioner sejati yang diutus untuk menyampaikan kabar gembira dan peringatan kepada umatnya. Semoga kita termasuk umat Beliau yang akan mendapatkan syaa'at di akhirat kelak. Aamiin.

Skripsi ini berjudul “Efektivitas Metode Permainan Edukatif Sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab di Kelas VII-B MTs As’Adiyah Putri Pusat Sengkang Kabupaten Wajo”, disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penelitian hingga penulisan skripsi, peneliti melalui banyak hambatan. Namun, berkat bantuan, motivasi, doa dan pemikiran dari berbagai pihak, maka hambatan-hambatan tersebut dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu, ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis haturkan kepada :

1. Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.

2. Dr. Amirah Mawardi, S.Ag., M.Si., Dekan Fakultas Agama Islam
3. Nur Fadilah Amin, S.Pd.I., M.Pd.I., Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab dan Abd Rahman S.Pd.I., M.Pd., Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Nasruni, S.Pd.I., M.Pd.I., dan Ummu Fadhilah, Lc., M.A., Pembimbing yang senantiasa meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta dengan penuh kesabaran dan keikhlasan dalam membimbing dan mengarahkan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan ilmu selama penulis menempuh pendidikan.
6. Staf Pegawai Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah bekerja dengan hati yang tulus dan melayani dengan penuh kesabaran demi kelancaran proses perkuliahan.
7. Kedua Orang Tua penulis Ibu Nurfaidah dan Bapak Muliadi serta Saudari Nur Asia. M atas segala dukungan, semangat dan bantuan baik moriil maupun materiil yang telah semua berikan kepada penulis.
8. Keluarga penulis Nenek Pasuloi, Tante Nurlinca, S.Pd., Juwita Sari Yahya, S.Pd., dan Om Rudi Yahya atas segala dukungan dan bantuan yang telah semua berikan kepada penulis.

9. Hj. Sitti Radhiyah Ilyas S, S.Ag., Kepala Sekolah MTs As'Adiyyah Putri Pusat Sengkang Kabupaten Wajo yang memberi ruang selama pengambilan data penelitian.
10. KM. Risma Yuliana, S.Ag., Guru mata pelajaran Bahasa Arab MTs As'Adiyyah Putri Pusat Sengkang Kabupaten Wajo yang membantu dan mengarahkan penulis selama proses penelitian.
11. Bapak dan Ibu guru serta staf tata usaha MTs As'Adiyyah Putri Pusat Sengkang Kabupaten Wajo.
12. Seluruh siswa kelas VII-B MTs As'Adiyyah Putri Pusat Sengkang Kabupaten Wajo.
13. Bapak dan ibu serta staf BAZNAZ Kabupaten Wajo yang telah memberikan bantuan beasiswa penyelesain akhir kepada penulis.
14. Kepada sahabat penulis Khaeratul Mar'ah dan Dini Aminarti yang selalu mendukung dan menyemangati selama kuliah sampai hari ini dan seterusnya.
15. Kepada Orang-orang yang telah memberi peneliti motivasi dan semangat hidup, doa, dan selalu menemani penulis dalam menyelsaikan skripsi ini.

Penulis berharap semoga dukungan, dorongan dan bantuan serta pengorbanan yang telah diberikan oleh berbagai pihak hingga selesainya penulisan skripsi ini bernilai ibadah dan diberkahi Allah Swt. Peneliti juga menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan

sehingga peneliti mengharapkan kritik dan saran dari pembaca.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Makassar, 22 Syawal 1445 H
1 Mei 2024 M

Sulfiani. M



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN TEORITIS	11
A. Deskripsi Teori	11
1. Metode.....	11
2. Metode Permainan Edukatif.....	12
3. Contoh Permainan Edukatif.....	14
B. Kerangka Pikir	20
C. Hipotesis Penelitian.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	23
B. Lokasi dan Objek Penelitian	24
C. Variabel Penelitian	24
D. Defenisi Operasional penelitian	24
E. Populasi dan Sampel	25

F. Instrumen Penelitian.....	26
G. Teknik Pengumpulan Data	27
H. Teknik Analisis Data	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	34
B. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	40
BAB V PENUTUP	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel 1	Sampel Penelitian.....	26
Tabel 3.1	Menentukan hasil belajar peserta didik.....	31
Tabel 4.1	Keadaan siswa MTs As'Adiyyah Putri Pusat Sengkang	39
Tabel 4.2	Keadaan Guru dan Tenaga Kependidikan MTs As'Adiyyah Putri Pusat Sengkang	39
Tabel 4.3	Daftar Nilai <i>Pre-test</i>	42
Tabel 4.4	Frekuensi dan Presentase Nilai <i>Pre-test</i> peserta didik	43
Tabel 4.5	Hasil frekuensi dan presentase hasil pre-test	44
Tabel 4.6	Histogram hasil pre-test	44
Tabel 4.7	Statistik hasil pre-test	45
Tabel 4.8	Daftar nilai post-test.....	47
Tabel 4.9	Frekuensi dan Presentase Nilai Post-test	48
Tabel 4.10	Hasil Frekuensi dan Presentase hasil post-test.....	49
Tabel 4.11	Hasil table Histogram Hasil Post-test	49
Tabel 4.12	Analisis Nilai Post-test.....	50
Tabel 4.13	Hasil Uji Homogenitas Pretest dan postest	53

Tabel 4.14 One sampel Statistik 1 53



BABI (الباب الأول)

PENDAHULUAN (المقدمة)

A. Latar Belakang (خلفية البحث)

Pendidikan adalah bagian yang berhubungan erat dengan kehidupan. Pemahaman semacam ini kemungkinan terkesan dipaksakan, namun ketika mencoba menelusuri alur dan proses kehidupan manusia, tidak bisa dipungkiri pendidikan telah mewarnai jalan panjang kehidupan manusia dari awal kehidupan sampai akhir.¹

Pendidikan merupakan kegiatan simultan di seluruh aspek kehidupan manusia, yang berlangsung di segala lingkungan di mana ia berada, di segala waktu, dan merupakan hak dan kewajiban bagi siapapun, serta terlepas dari diskriminasi apa pun. Pendidikan juga merupakan investasi jangka panjang yang harus ditata, disiapkan dan diberikan sarana maupun prasarananya, agar para peserta didik mempunyai bekal dalam menghadapi persaingan di era globalisasi yang semakin canggih serta menantang ini.²

Kualitas dari pendidikan di Indonesia pada akhir-akhir ini sangat memprihatinkan. Hal ini disebabkan oleh adanya beberapa masalah dalam system Pendidikan Indonesia yang mengakibatkan rendahnya kualitas

¹ Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018), h. 7.

² Suparlan Suharsono, *Wawasan Pendidikan: Sebuah Pengantar Pendidikan*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), h. 49

pendidikan di Indonesia. Seperti contohnya, kelemahan dalam sektor manajemen pendidikan, terjadi kesenjangan sarana dan prasarana pendidikan, dukungan dari pemerintah yang masih lemah, adanya pola pikir kuno dalam masyarakat, rendahnya kualitas sumber daya pengajar, dan lemahnya standar evaluasi pembelajaran. Beberapa hal di atas lah yang menjadi faktor kualitas pendidikan di Indonesia rendah. Selain dari beberapa hal di atas, ada juga terjadinya jproblem dalam pembelajaran salah satunya kurangnya kreativitas guru dalam memilih metode. Hal itu pun salah satu sebab menurunnya kualitas pendidikan di Indonesia.³

Bahasa adalah kunci pokok bagi kehidupan manusia di dunia, sebab dengan bahasa orang dapat berinteraksi dengan sesamanya dan bahasa adalah sumber daya bagi kehidupan bermasyarakat. Bahasa bisa digunakan jika saling mengerti atau memahami erat hubungannya dengan penggunaan sumber daya bahasa yang dimiliki. Kita bisa memahami maksud dan tujuan orang lain berbahasa atau berbicara jika kita mendengarkan dengan baik apa yang dikatakan.⁴ Salah satu bahasa internasional yang telah ditetapkan oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) selain bahasa Inggris, Perancis, Cina, Rusia dan Spanyol adalah Bahasa Arab yang dipelajari di berbagai lembaga pendidikan khusus di Indonesia, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. , baik negeri maupun swasta. Secara historis, salah satu faktor

³Siti Fadila Nurul Fitri, *Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia* (Jurnal Pendidikan Tambusai , Univeristas Pendidikan Idonesia 2021), h.1.

⁴Rian Riswanda, “*pengertian Bahasa*”, (<https://www.scribd.com/doc/242129666/PENGERTIAN-BAHASA-docx>, 11 November, 2021)

keberadaan Bahasa Arab selama ini adalah bahwa Bahasa Arab adalah bahasa Al-Qur'an dan bahasa agama (dalam doa, dzikir dan doa).

Bahasa Arab adalah bahasa wahyu dan dimuliakan karena wahyu Allah dalam kitab Al-Qur'an yang diterima dengan menggunakan Bahasa Arab seperti yang terdapat dalam Al-Qur'an:

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

Terjemahnya :

Sesungguhnya Kami menurunkan al-qur'an dengan berBahasa Arab agar kamu memahaminya.⁵

Selain itu bahasa Arab juga merupakan bahasa yang memiliki tingkat kemajuan yang sangat pesat, sehingga bahasa Arab sangat potensial untuk dijadikan sebagai pelajaran yang sangat mendasar di lembaga-lembaga pendidikan terutama Lembaga Pendidikan yang bernaung di bawah Kementerian Agama. Pembelajaran bahasa Arab sudah sejak lama dilakukan di Indonesia, akan tetapi hasilnya belum maksimal. Berbagai macam masalah tidak jarang bermunculan dan hampir tidak terpecahkan. Masalah pengajaran bahasa Arab tersebut sangat perlu segera mendapatkan penanganan yang serius.

Mempelajari bahasa Arab, tidak akan pernah sempurna hanya dengan mempelajari bahasa Arab itu sendiri, karena siswa akan menemukan kesulitan-kesulitan yang dihadapi, sehingga memperlambat siswa dalam memahami bahasa Arab tersebut. Membicarakan kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh

⁵ Al-Qur'an, 12:2

para siswa dalam mempelajari bahasa, terutama bahasa Arab, sering kali terjadi kesalahan dan kesulitan di kalangan pengguna bahasa Arab, baik di Madrasah, Pondok Pesantren, dan di Perguruan Tinggi. Masalah belajar merupakan suatu kondisi tertentu yang di alami oleh seseorang siswa yang dapat menghambat kelancaran proses belajar. Kondisi ini biasanya berkenaan dengan keadaan dirinya (kelemahan-kelemahan yang dimilikinya) dan berkenaan dengan lingkungan yang tidak menguntungkan bagi dirinya.⁶

Kesulitan belajar bahasa asing, khususnya bahasa Arab, bagi pembelajar asing (bukan orang Arab) disebabkan berbagai macam faktor, baik dari faktor Bahasa itu sendiri (seperti tata bahasa , ungkapan dan sebagainya) dan faktor di luar Bahasa yang bervariasi (seperti kebiasaan, budaya dan sebagainya).⁷

Bahasa Arab termasuk bahasa yang memiliki bentuk bahasa yang berbeda dengan bahasa asing lainnya. Bentuk bahasa tersebut dapat di amati dari pelafalan, kosakata, gramatikal, tata bahasa, cara-cara pengungkapan dan ragam struktur kalimat yang digunakannya. Dalam proses kegiatan belajar bahasa Arab juga tidak terlepas dari berbagai kesulitan tersebut, mulai dari persoalan linguistik (ilmu bahasa) sampai persoalan non linguistik. Berdasarkan hasil wawancara dengan seorang guru bahasa Arab di MTS As'Adiyah Pusat Putri Sengkang Kab. Wajo Ada berbagai masalah yang dihadapi guru bahasa Arab ketika mengajar bahasa Arab. Salah satu penyebabnya adalah keragaman latar belakang peserta didik sebagian berasal

⁶ Rahmaini, "*Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif dan Menarik*", (Medan: Perdana Publishing, 2012), h. 11.

⁷Universitas Muhammadiyah Yoyakarta, "*Pengajaran Bahasa Arab Kurang Optimal*", (<https://www.umy.ac.id/pengajaran-bahasa-arab-kurang-optimal>, 23 November 2021).

dari Sekolah Dasar (SD) sedangkan sebagian lainnya berasal dari Madrasah Ibtidaiyah (MI). peserta didik yang hanya berpendidikan sekolah dasar dan tidak memiliki pemahaman bahasa Arab sebelumnya memiliki tantangan yang lebih besar dalam proses dan hasil pembelajaran. Metode belum tepat dalam pembelajaran bahasa arab kata guru Bahasa Arab tersebut, peserta didik merasa cepat bosan kalau belajar Bahasa Arab kata peserta didik, metode dan media dalam menunjang belajar bahasa arab belum memadai dan mendukung dalam proses belajar. Menurut penulis salah satu metode yang dapat mengatasi kesulitan belajar Bahasa Arab adalah dengan menggunakan metode permainan edukatif.

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri.⁸ Dengan demikian, permainan edukatif pembelajaran Bahasa Arab merupakan suatu metode pembelajaran yang di mana akan memberikan rangsangan kepada peserta didik dan tidak langsung sifat ketidaksukaannya terhadap pelajaran Bahasa Arab akan sedikit berangsur menjadi suka seiring dengan pembelajaran yang dilakukan dengan menyenangkan. Karenanya, ketika peserta didik terlibat dalam permainan secara serius sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diripeserta didik sendiri secara spontan. Permainan edukatif yang diterapkan pada pembelajaran bahasa Arab akan membuat suatu kondisi yang di mana kondisi tersebut berpengaruh kepada diri peserta didik. Misalnya dapat mengikis

⁸ Fatur Rohma, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: Madani : Kelompok Intrans Publishing, 2015), h. 132.

kebosanan, memang banyak di antara mereka peserta didik merasa bosan dengan pelajaran bahasa Arab karena metode atau cara pembelajaran yang masih monoton. Hal ini bisa diatasi dengan adanya pemilihan metode permainan bahasa edukatif yang menyenangkan dan mampu mengikis kebosanan dari peserta didik dalam mempelajari Bahasa Arab.

Tidak hanya itu, ketika kita berhadapan pada permainan ini justru kita dapat menimbulkan perasaan gembira pada diri peserta didik dan menyebabkan mereka menjadi lupa akan keluhan yang sedang mereka alami, dari rasa mengantuk, perasaan lesu atau yang lainnya. Oleh karenanya, sebagai seorang pendidik perlu memperhatikan karakter dan kondisi peserta didiknya yang masih saja tidak minat atau belum senang dengan pelajaran bahasa Arab.⁹ Hal ini bisa diatasi dengan adanya inovasi metode pembelajaran yang mampu membuat peserta didik suka dan minat kembali atau bahkan ketagihan untuk belajar Bahasa Arab. Agar apa yang menjadi tujuan pembelajaran Bahasa Arab bisa tercapai sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru mata pelajaran bahasa Arab kelas VII-B di MTs As'adiyyah Putri 1 Pusat Sengakng Kab Wajo, sebagian besar siswa masih belum mencapai ketuntasan belajar karena kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran. Disamping itu, metode yang digunakan guru masih menggunakan metode ceramah yang mengharuskan guru

⁹Andang Ismail, *Education Games, Panduan Praktis Permainan Yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, Dan Saleh*. (Yogyakarta: Pro-U Media, 2009). hlm 112

lebih berperan aktif dibandingkan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa akan kesulitan dalam memahami materi yang telah dijelaskan. Banyak faktor yang menyebabkan kurangnya keterampilan membaca siswa. Diantaranya yaitu lemah dari segi metode, media, maupun strategi yang digunakan dan kurangnya evaluasi. Faktor yang paling mempengaruhi yakni dari segi metodenya. Metode yang tidak sesuai dan kurang menarik akan sangat berpengaruh pada kualitas belajar siswa seperti siswa menjadi kurang aktif di kelas, sulit memahami materi pembelajaran, lemahnya motivasi dan minat dalam belajar sehingga mengakibatkan tidak tercapainya tujuan keterampilan membaca. Dibutuhkan penerapan metode yang tepat dan sesuai dengan kondisi siswa agar dapat menjadikan siswa lebih berperan aktif, produktif dan tercipta suasana belajar yang kondusif dalam proses pembelajaran. Menurut penulis salah satu metode yang dapat mengatasi kesulitan belajar siswa adalah dengan menggunakan metode permainan edukatif.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti perlu melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Metode Permainan Edukatif Sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab di kelas VII-B MTS As’Adiyah Putri Pusat Sengkang Kabupaten Wajo”.

B. Rumusan Masalah (أسئلة البحث)

Rumusan masalah dari penelitian yang akan dilaksanakan sebagai berikut:

1. Bagaimana metode permainan edukatif mengatasi kesulitan belajar Bahasa Arab di kelas VII-B MTS As'Adiyah Putri pusat Sengkaang Kab. Wajo ?
2. Apakah metode permainan edukatif efektif dalam mengatasi kesulitan belajar Bahasa Arab di kelas VII-B MTS As'Adiyah Putri pusat Sengkaang Kab. Wajo ?

C. Tujuan Penelitian (أهداف البحث)

Tujuan dari penelitian yang akan dilaksanakan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui metode permainan edukatif dalam mengatasi kesulitan belajar Bahasa Arab di kelas VII-B MTS As'Adiyah Putri pusat Sengkaang Kab. Wajo.
2. Untuk mengetahui efektivitas metode permainan edukatif untuk mengatasi kesulitan belajar Bahasa Arab di kelas VII-B MTS As'Adiyah Putri pusat Sengkaang Kab. Wajo.

D. Manfaat Penelitian (فوائد البحث)

Manfaat dari penelitian yang akan dilaksanakan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan menyangkut hal-hal efektivitas penerapan metode permainan edukatif untuk mengatasi kesulitan belajar Bahasa Arab di kelas VII.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

- 1) Membantu dalam rangka perbaikan mutu dan sistem pembelajaran.
- 2) Sebagai alat penentu kebijakan sekolah khususnya dalam upaya meningkatkan sumber daya guru.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Menghilangkan kejenuhan peserta didik saat berlangsungnya proses belajar mengajar.
- 2) Agar menarik perhatian dan minat peserta didik dalam mempelajari bahasa Arab.
- 3) Menghantarkan peserta didik dalam proses belajar yang menyenangkan.
- 4) Peserta didik mampu memahami materi dengan baik.

c. Bagi Guru

- 1) Dapat meningkatkan kualitas mengajar bagi guru mata pelajaran Bahasa Arab.
- 2) Mampu menambahkan pengetahuan dan memberikan inspirasi tentang penerapan metode pembelajaran.
- 3) Dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

d. Bagi Peneliti

- 1) Tambahan pengalaman, bekal dan wawasan dalam tahapan pembinaan diri sebagai calon pendidik.
- 2) Berguna sebagai pedoman penelitian selanjutnya.

e. Bagi Pembaca

- 1) Sebagai referensi dalam melakukan penelitian lanjutan.
- 2) Memberikan motivasi dan gambaran umum kepada pembaca dalam menentukan topik penelitian.



BAB II (الباب الثاني)

TINJAUAN TEORITIS (الدراسة المكتتبية)

A. Deskripsi Teori (وصف النظرية)

1. Metode

Kata “metode” dalam bahasa Yunani yakni “methodos” yang memiliki arti yaitu cara atau jalan yang ditempuh. Berkaitan dengan upaya ilmiah, metode berkaitan dengan masalah cara kerja untuk bisa memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan. Fungsi metode adalah sebagai alat untuk mencapai tujuan, atau bagaimana cara melakukan atau membuat sesuatu.¹⁰

Abudin Nata menyatakan bahwa dalam bahasa Arab metode memiliki ungkapan dalam beberapa kata yakni: *Al-Thariqah* yang memiliki arti jalan, *manhaj* yang bermakna sistem dan *al-wasilah* yang bermakna perantara atau mediator. Dalam hal ini, kata yang sesuai digunakan adalah *Al-Thariqah*. Ali Bin Muhammad al-Jurjani menyatakan طريقة berarti cara yang tepat yang bisa digunakan demi tercapainya suatu tujuan.

Pengertian dari metode dapat disimpulkan bahwa metode merupakan suatu cara atau jalan yang ditempuh demi tercapainya tujuan yang diinginkan. Metode sangat penting dalam menetapkan keberhasilan suatu

¹⁰Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM* (Cet IV; Yogyakarta: Rasail Media Group, 2009), h.7.

proses pembelajaran, semakin baik metode yang digunakan, semakin baik juga pencapaian tujuan pembelajaran.

Metode yang dipilih oleh pendidik tidak boleh bertentangan dengan tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Begitu pula dengan metode pengajaran bahasa, termasuk bahasa Arab, berkembang dari masa ke masa seiring dengan perkembangan teori-teori yang melandasinya, hasil-hasil penelitian dan eksperimentasi dalam pengajaran bahasa, di samping perkembangan tuntutan masyarakat di bidang bahasa.¹¹

2. Metode Permainan Edukatif

Istilah permainan, menurut pengertiannya adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas atau kegiatan bermain. Permainan merupakan suatu aktivitas yang bertujuan memperoleh kemahiran tertentu dengan cara menggembarakan seseorang. Permainan merupakan sarana yang efektif dan efisien serta penting untuk menghibur, mendidik, memberikan dampak positif, dan membesarkan setiap pribadi. Parten, dalam Dockett dan Fler, memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi. Melalui bermain, diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam

¹¹Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Cet VII; Malang: Misykat, 2017), h. 8.

berekplorasi, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.¹² Setelah kita mengetahui penjelasan mengenai permainan, kemudian kita akan mengaitkan permainan yang edukatif pada pembelajaran bahasa Arab.

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri.¹³ Namun, dalam pembahasan ini kita fokuskan hanya pada permainan bahasa yang edukatif. Permainan Bahasa itu sendiri merupakan cara mempelajari bahasa melalui permainan. Suatu kegiatan dapat disebut permainan bahasa apabila suatu aktivitas tersebut mengandung unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa atau unsur bahasa tertentu.

Dengan demikian, permainan edukatif pembelajaran Bahasa Arab merupakan suatu metode pembelajaran yang di mana akan memberikan rangsangan kepada peserta didik dan tidak langsung sifat ketidaksukaannya terhadap pelajaran Bahasa Arab akan sedikit berangsur menjadi suka seiring dengan pembelajaran yang dilakukan dengan menyenangkan. Karenanya, ketika peserta didik terlibat dalam permainan secara serius sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri peserta didik sendiri secara spontan. Penerapan permainan bahasa merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam belajar

¹²Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab* (Jogjakarta: Diva Press, 2011), h. 26-27.

¹³Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, h. 29.

bahasa Arab. Permainan merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam kehidupan sehari-hari tampak bahwa setiap orang, laki-laki dan perempuan, anak-anak dan dewasa, kaya dan miskin, semuanya menyenangi permainan. Dengan demikian, semua yang terkait dengan permainan maka akan disenangi banyak orang, karena pada dasarnya setiap manusia memang senang pada permainan. Termasuk juga pada pembelajaran bahasa Arab yang kemudian akan menyenangkan dan disenangi oleh para peserta didik.

3. Contoh Permainan Edukatif

Unsur ketrampilan berbahasa terdiri dari empat macam, yaitu: *istima'*, kalam, *qiro'ah*, dan *kitabah*. Dalam rangka pembelajaran dan penempatan keempat macam ketrampilan tersebut, terdapat aneka ragam permainan bahasa edukatif yang bisa digunakan sebagai media pembelajarannya. Secara garis besar, ada empat kelompok permainan bahasa yang akan dibahas. Pertama, permainan membaca. Kedua, permainan berbicara. Ketiga, permainan menulis. Keempat, permainan mendengar.

a. Permainan Kemahiran Menyimak (*Istima'*)

Di antara permainan edukatif yang bisa digunakan pendidik pada pembelajaran

ketrampilan *istima'* yaitu:

Bisik Kata

Permainan ini dinamakan bisik berantai karena setiap pemain secara berurutan harus membisikkan suatu kalimat kepada pemain berikutnya.

Kalimat yang dibisikkan adalah kalimat hasil menyimak bisikan pemain sebelumnya. Materi yang dikomunikasikan disesuaikan dengan taraf perkembangan peserta didik. Pola kalimat yang dibisikkan hendaknya sejalan dengan pola kalimat yang diajarkan, dan bukan pola kalimat yang sudah dihafal peserta didik.

b. Permainan Kemahiran Berbicara (Kalam)

Permainan bahasa edukatif yang berkaitan dengan ketrampilan berbicara antara lain:

Cerita Berantai

Cerita Berantai merupakan permainan yang bertujuan melatih kecermatan, kreativitas, dan kecepatan siswa. alat yang harus dipersiapkan dalam permainan ini berupa buku bacaan atau materi yang akan dijadikan bacaan acuan bagi guru. Dan cara bermainnya, yaitu: siswa dibagi menjadi beberapa kelompok atau individual. Guru memulai cerita, lalu menunjuk siswa atau kelompok untuk meneruskan cerita. Setiap individu atau kelompok harus memperhatikan apapun yang diucapkan oleh kelompok lainnya. Sebab guru dapat menunjuk siapapun untuk meneruskan cerita. Jangan lupa, guru harus memberi batas waktu kepada siswa atau kelompok untuk berpikir dalam waktu yang ditentukan.

c. Permainan Kemahiran Membaca (Qira'ah)

Ada beberapa permainan yang bisa diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab pada maharotul qira'ah antara lain:

*Lu'ba al Thairah*¹⁴

Permainan ini bertujuan melatih peserta didik berani membaca nyaring dan menjawab pertanyaan. Adapun alat yang diperlukan adalah kertas dan daftar pertanyaan. Cara bermain:

1. Setiap kelompok mengirim satu perwakilannya untuk menulis kosa kata di papan tulis. Papan A diisi oleh kelompok A. sedangkan papan B diisi oleh kelompok B.
2. Guru memberi aba-aba menggunakan angka 1-10 dan memberi aturan kosa kata pertama diawali huruf tertentu. Misalnya, huruf alif atau ba, lalu start.
3. Setiap anggota kelompok harus mengambil bagian.
4. Masing-masing anggota berebut lebih dahulu sampai di tangga yang paling atas dengan penulisan kosa kata yang benar.
5. Stop permainan jika sudah ada yang selesai.

Strip Story (Potongan Kertas)¹⁵

Tujuan dari permainan ini adalah membantu kemampuan siswa dalam mengurutkan kalimat secara tepat dan benar. Teknik lewat media ini bertitik tolak dari suatu approach yang menggunakan aktivitas komunikasi yang sesungguhnya agar kelak siswa dapat dengan mudah dan tidak sungkan untuk berkomunikasi dengan bahasa asing. Berikut secara detail cara penggunaan dan pembuatan permainan strip story:

(1) Sebelum masuk kelas

¹⁴ Nasruni , *Teori dan Metode Praktis Pembelajaran Bahasa Arab* h. 103

¹⁵Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, h. 118-119.

- a) Guru memilih suatu topik cerita dalam muthola'ah atau mahfuzhah yang kira-kira dapat dibagi rata kalimat-kalimatnya kepada siswa.
- b) Kalimat-kalimat tersebut ditulis atau diketik dengan jelas dengan mengosongkan ruang ekstra antara setiap kalimat dengan kalimat.
- c) Lembaran kisah tersebut dipotong-potong dengan gunting menjadi berkeping-keping dengan satu kalimat untuk satu kepingan/potongan.

2) Dalam kelas

- a) Kepingan-kepingan kertas yang berisi kalimat-kalimat itu dibagi-bagikan secara random kepada siswa.
- b) Guru meminta siswa menghafal luar kepala kalimatnya dalam sekejap (satu-dua menit). Siswa-siswa dilarang menulis apa-apa atau memperlihatkan kalimatnya kepada orang lain.
- c) Guru meminta murid untuk mengumpulkan kembali strip tersebut.
- d) Guru meminta para siswa untuk berdiri dari kursi. Kalau kelas besar atau murid banyak, mereka dibagi per grup.
- e) Siswa sibuk berusaha menyusun cerita.
- f) Setelah kalimat itu teratur rapi dalam bentuk sebuah cerita dan mereka setuju, mereka lalu berdiam diri.
- g) Setiap individu menyebut kalimatnya secara berturut sehingga berbentuk satu cerita yang teratur.

- h) Kalau waktu masih mengizinkan, murid-murid bisa diminta untuk menulis kisah tersebut dalam buku mereka dan mereka saling mendiktekan kalimat mereka dengan temannya.
- i) Setelah semua dilakukan oleh murid, teks asli cerita tersebut dibagikan atau diperlihatkan melalui overhead projector. Dari permainan di atas, dapat kita ketahui bahwa median potongan-potongan kertas stir story bisa dipakai untuk mata pelajaran: imla', muhadatsah, muthola'ah, mahfuzhah, dan insya'. Dengan demikian, permainan stir story bisa digunakan dalam pembelajaran kemahiran menulis (maharatul kitabah).

d. Permainan Kemahiran Menulis (Kitabah)

Permainan edukatif yang terkait dengan ketrampilan menulis antara lain:

Menulis Kalimat Terpanjang¹⁶

Permainan ini bertujuan agar siswa berlatih memikirkan kata-kata yang tepat dan merangkainya dalam urutan logis berdasarkan tata bahasa yang benar dan tepat. Alat-alat yang diperlukan dalam permainan ini antara lain: pulpen atau spidol dan kertas. Permainan ini bisa dimainkan secara individu atau kelompok. Dan cara bermainnya, yaitu:

1. Guru membuat beberapa kelompok.
2. Setiap kelompok berdiri sejajar atau berbaris. Tiap barisan diberi satu kertas dan pulpen atau spidol.

¹⁶Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, h. 198-199.

3. Setiap barisan harus membuat kalimat yang berarti. Setiap barisan hanya boleh menuliskan satu kata dan dilakukan secara berurutan dimulai dari peserta paling ujung yang satu sampai ujung yang lain.

4. Jika kalimat belum selesai sampai pada orang yang terakhir, maka diulang lagi sampai kepada orang yang pertama, sampai kalimat berhenti dan benar.

f. Permainan Kemahiran istima' dan kalam (mendengar dan berbicara)

*Qum Qumii*¹⁷

Tujuan permainan ini agar peserta didik mampu membedakan kata perintah ('*amr*') untuk muzakkar dan mu'annats.

Cara bermain:

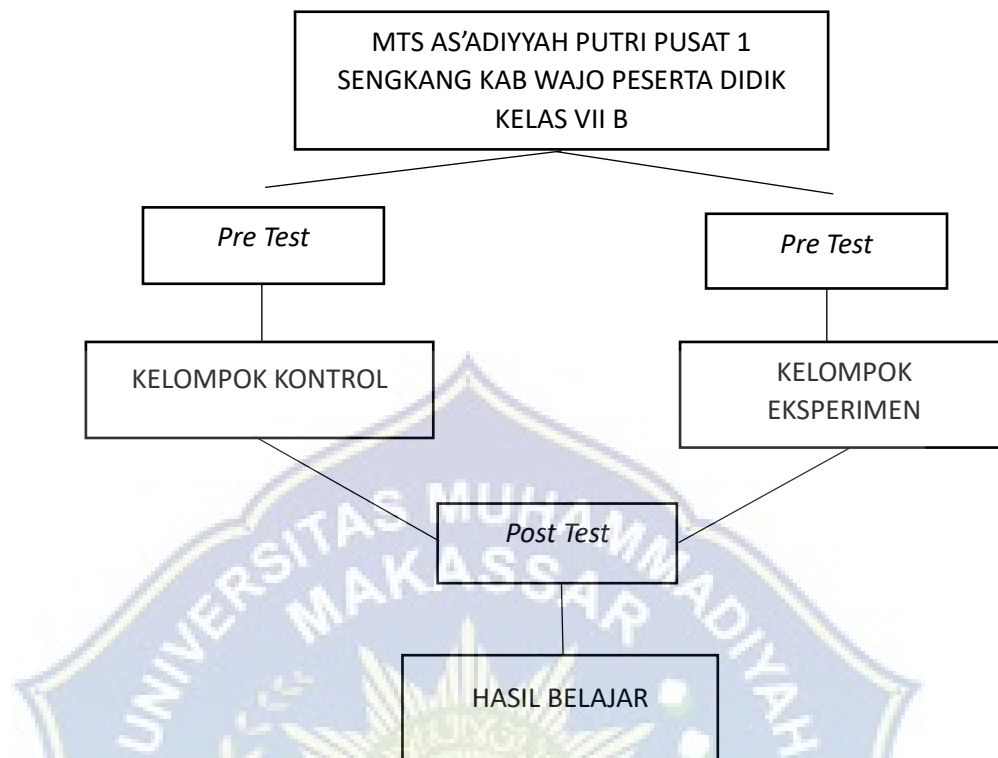
Sebelum permainan dimulai, terlebih dahulu guru menyiapkan beberapa kata perintah yang akan digunakan dalam permainan. Kemudian guru menjelaskan tata cara permainan, misalkan ketika guru menyebutkan kata *qum* maka yang berdiri adalah peserta didik laki-laki, namun ketika guru menyebutkan kata *qumi* maka yang berdiri adalah peserta didik Perempuan.

¹⁷Nasruni, *Teori dan Metode Praktis Pembelajaran Bahasa Arab* h. 116

B. Kerangka Pikir (المهيكل الفكري)

Berdasarkan deskripsi teori yang telah dikemukakan dapat disusun suatu kerangka pikir untuk memperjelas arah dan maksud dari penelitian ini. Kerangka pikir ini disusun berdasarkan variabel yang dipakai dalam penelitian ini yaitu metode permainan edukatif.

Keberhasilan pembelajaran tergantung pada bagaimana pendidik menerapkan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan siswa dalam rangka mewujudkan tujuan pembelajaran. Jika pendidik mampu menerapkan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai maka akan efektif untuk mengatasi kesulitan belajar Bahasa Arab. Dalam rangka memenuhi tujuan tersebut, maka akan diterapkan metode permainan edukatif sebagai metode pembelajaran yang diharapkan efektif dalam memberikan suasana pembelajaran yang aktif bagi siswa sehingga dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengatasi kesulitan belajar Bahasa Arab. Lebih jelasnya, kerangka pikir dalam penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut:



C. Hipotesis Penelitian (فروض البحث)

Hipotesis yaitu jawaban sementara yang ingin diuji kebenarannya melalui suatu penelitian, dikatakan sebagai jawaban sementara sebab pada dasarnya hipotesis adalah jawaban dari permasalahan yang telah dirumuskan dalam perumusan masalah, sedangkan hipotesis perlu diuji kebenarannya melalui analisis data penelitian di lapangan secara empirik.¹⁸

Hipotesis nol (H_0) yaitu hipotesis yang menyatakan tidak terdapat hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Berarti, dalam perumusan hipotesis nol yakni yang diuji adalah ketidakbenaran

¹⁸ Ma'ruf Abdullah, "Metodologi Penelitian Kuantitatif", (Banjarmasin: Aswaja Pressindo, 2015), h. 206.

variabel (X) mempengaruhi variabel (Y). Sedangkan, Hipotesis kerja (H_1) yaitu hipotesis yang menyatakan terdapat hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) yang diteliti.¹⁹

Berdasarkan latar belakang masalah, tinjauan teoritis dan kerangka pikir, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah:

H_1 = Metode permainan edukatif efektif untuk meningkatkan kesulitan belajar siswa kelas VII-B MTs As'Adiyah Putri Pusat 1 Sengkang kab Wajo.

H_0 = Metode permainan edukatif tidak efektif untuk meningkatkan belajar siswa kelas VII-B MTs As'Adiyah Putri Pusat 1 Sengkang kab Wajo.



¹⁹ Khaerul Muslim, “*Jenis-Jenis Hipotesis*”, (<https://prabugomong.wordpress.com/2013/11/30/jenis-jenis-hipotesis/>, 20 November, 2021).

BAB III (الباب الثالث)

METODE PENELITIAN (منهجية البحث)

A. Desain penelitian (نوع وتصميم البحث)

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang di gunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih, atau mencari pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain. Penelitian kuantitatif yaitu suatu proses dalam memperoleh data ringkasan dengan menggunakan cara-cara atau rumusan tertentu.

2. Pendekatan Penelitian

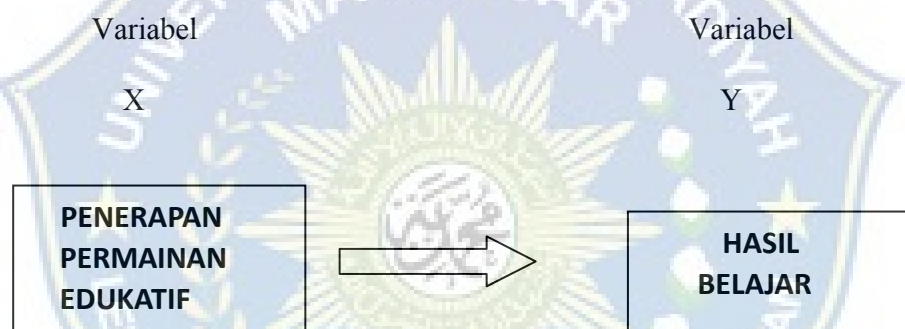
Penelitian eksperimen atau eksperimental menggunakan suatu percobaan yang dirancang secara khusus guna membangkitkan data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh* antara lain *pretest-posttest control group* desain. Penelitian ini adalah menggunakan sampel dari kelompok control yang diambil secara acak dari populasi tertentu. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui secara akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan.

B. Lokasi Dan Objek Penelitian (مكان و موضوع البحث)

Penelitian ini dilaksanakan di MTs As'Aduyyah Putri Pusat 1 Sengkang kab Wajo yang beralamat di jalan KH.M.As'Ad, kelurahan Siengkang, kecamatan Tempe, kabupaten Wajo, provinsi Sulawesi Selatan. Dan yang menjadi objek penelitian adalah mengatasi kesulitan belajar Bahasa Arab siswa kelas VII-B MTs As'Adiyah Putri Pusat 1 Sengkang kab Wajo.

C. Variabel Penelitian (متغير البحث)

Adapun variable yang peneliti gunakan sebagai berikut:



D. Defenisi Operasional Variabel (تعريف تشغيلي المتغير)

1. Variabel X Peneliti mengambil tiga permainan edukatif yaitu cerita berantai, dalam permainan ini berupa buku bacaan atau materi yang akan dijadikan bacaan acuan bagi peneliti. Dan cara bermainnya, yaitu: siswa dibagi menjadi beberapa kelompok atau individual. peneliti memulai cerita, lalu menunjuk siswa atau kelompok untuk meneruskan cerita. Permainan kedua yaitu, pindah gambar cara bermainnya membuat daftar sejumlah kata yang akan diacak perkata dan siswa menyusun kata tersebut berdasarkan petunjuk gambar. Dalam permainan ini dibentuk empat

kelompok setiap kelompok disediakan kamus bahasa Arab. Permainan ketiga yaitu *qum qumii* cara bermainnya guru menyebutkan kata *qum* maka yang berdiri adalah peserta didik laki-laki, namun ketika guru menyebutkan kata *qumii* maka yang berdiri adalah peserta didik Perempuan.

2. Variabel Y adalah hasil belajar, yaitu tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan yang dicapai tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau angka. Hasil belajar adalah suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Jadi yang dimaksud hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil ataupun nilai yang diperoleh oleh siswa yang diperoleh dari tes yang berupa soal, yang diberikan sebelum menggunakan Permainan Edukatif (*pre tes*) dan tes yang diberikan setelah menggunakan Permainan Edukatif (*post tes*).

E. Populasi dan Sampel (مجتمع و عينة)

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang berupa obyek/subyek yang memiliki kuantitas dan ciri tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan lalu diambil kesimpulannya.²⁰

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VII-B MTs As'Adiyah Putri Pusat 1 Sengkang kab Wajo sebanyak 26 orang.

²⁰ Sandu siyoto dan Ali Sodik, “*Dasar Metodologi Penelitian*”, (Kediri: Literasi Media publishing, 2015), h. 63.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII-B yang berjumlah 26 siswa di MTS As'adiyah Putri Pusat 1 Sengkang kab Wajo. Untuk menentukan sampel penelitian, peneliti menggunakan teknik *Sampling Jenuh*. Dimana pengambilan sampel ini dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 26 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan sangat kecil. Istilah lain *sampling jenuh* adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.²¹ Tabel sebagai berikut:

TABEL 1
SAMPEL PENELITIAN

NO	KELOMPOK	KELAS	JUMLAH
1.	KONTROL	VII B	26 ORANG
2.	EKSPERIMEN	VII B	26 ORANG

F. Instrumen Penelitian (أدوات البحث)

Menyusun instrumen merupakan langkah penting dalam pola prosedur penelitian. Instrumen memiliki fungsi yaitu sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan.²²

²¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. hal.85

²² *Ibid*, h. 78

Penelitian ini menggunakan metode tes yang instrumennya adalah teks bahasa Arab dan metode observasi menggunakan instrumen lembar observasi (chek-list).

G. Teknik Pengumpulan Data (تقنية جمع البيانات)

Berdasarkan bentuk penelitian dan sumber data, maka teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan dengan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin.

2. Tes

Pretest dan postes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. pretest diberikan pada kelas sampel sebelum diberi perlakuan, sedangkan postes diberikan kelas sampel setelah diberi perlakuan.

3. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data berupa pengamatan kegiatan yang sedang dilakukan untuk mengetahui kondisi di MTs As'Adiyah Putri Pusat 1 Senggang kab Wajo. Hasil observasi dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi (chek-list) untuk mengukur tingkah laku individu dan data tentang aktivitas siswa.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang diambil dari dokumen-dokumen yang menyangkut yayasan atau lembaga guna melengkapi penelitian. Adapun dokumen yang diambil oleh peneliti berupa gambar atau foto dan data-data mengenai MTs As'Adiyyah Putri Pusat 1 Sengkang kab Wajo.

H. Teknik Analisis Data (تقنية تحليل البيانات)

Proses menganalisis data, teknik analisis yang digunakan yaitu teknik analisis data yang bersifat kuantitatif, menganalisis data-data yang terkumpul, mengelola data dan mengambil kesimpulan dari data-data tersebut serta menggambarkan atau melaporkan apa yang terjadi pada lokasi penelitian.

Hasil nilai *pre test* dan *post test* yang diperoleh akan dianalisis secara deskriptif dan inferensial sebagai berikut :

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan/menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk generalisasi atau umum.²³

Mendeskripsikan data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest dengan menggunakan statistik deskriptif, yaitu *mean* (rata-rata), *median* (nilai tengah), *modus*, *range* dan standar deviasi.

a) Menghitung jumlah Nilai Presentasi Siswa

²³ Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Op. Cit.*, h. 111.

$$P = \frac{F}{N}$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah Sampel

b) Menyimpulkan Rata-rata dari *Pre-Test* dan *Post-Test*

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai mean

$\sum X$ = Jumlah keseluruhan dari nilai

N = Jumlah Sampel

c) Menghitung standar deviasi

$$SD = i \sqrt{\frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N - 1}}$$

Keterangan :

SD = Standar Deviasi

$\sum X$ = Jumlah keseluruhan

N = Jumlah Sample

$\sum X^2$ = Jumlah Keseluruhan x dikuadratkan

2. Statistik Inferensial

Statistik inferensial dipergunakan dalam menguji hipotesis penelitian. Dalam penelitian menggunakan analisis statistik *paired sampel T-test*, untuk menguji apakah metode permainan edukatif efektif dalam meningkatkan kesulitan belajar Bahasa arab siswa kelas VII-B MTs As'Adiyyah putri pusat 1 Sengkang kab. Wajo. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu menguji normalitas data belajar Bahasa arab siswa.

a) Uji normalitas

Uji ini digunakan untuk mengetahui data berdsistribusi normal atau tidak. pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 24*.

Adapun prosedurnya sebagai berikut :

1) Hipotesis

H_0 = Sampel berdistribusi normal

H_1 = Sampel tidak berdistribusi normal

2) Statistik Uji

Taraf signifikansi yakni angka yang menunjukkan kesalahan analisa. Adapun taraf signifikansinya yaitu 5% (0,05).

3) Keputusan Uji

H_0 diterima apabila nilai sig. pada uji Shapiro-Wilk lebih dari tingkat taraf signifikansi yang telah ditentukan (nilai $p > \alpha = 0,05$).

b) Uji Hipotesis

Penelitian ini akan dilakukan pemberian tes sebanyak dua kali yaitu sebelum perlakuan di berikan (O1) di sebut pre-test (tes awal) dan setelah perlakuan diberikan (O2) disebut pos-ttest (tes akhir). Untuk menentukan tingkat penguasaan peserta didik pada hasil tes yang diperoleh yakni :

Tabel 3.1 Menentukan hasil belajar peserta didik

90-100 %	Baik Sekali
80-89%	Baik
70-79%	Cukup
0-69%	Kurang

Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

H1 = Metode permainan edukatif efektif untuk meningkatkan kesulitan belajar siswa kelas VII-B MTs As'Adiyyah Putri Pusat 1 Sengkang kab Wajo.

H0 = Metode permainan edukatif tidak efektif untuk meningkatkan belajar siswa kelas VII-B MTs As'Adiyyah Putri Pusat 1 Sengkang kab Wajo.

Uji hipotesis yang dilakukan adalah *Paired Sample T-test* untuk mengetahui efektivitas permainan edukatif untuk mengatasi kesulitan belajar Bahasa arab siswa kelas VII-B MTs As'Adiyyah putri pusat 1 Sengkang kab. Wajo.

Rumus yang digunakan adalah :

$$t = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan :

t : nilai t hitung

\bar{D} : rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD : Standar Deviasi

n : Jumlah sampel²⁴

Hipotesis statistiknya yaitu :

$H_0 : \mu_{\bar{g}} \leq 0,30$ Versus $H_1 : \mu_{\bar{g}} > 0,30$

Keterangan :

$\mu_{\bar{g}}$: Parameter rata-rata gain ternormalisasi skor posttest dan pretest maharah qira'ah siswa.

Parameter ujinya yaitu :

- Jika $\mu_{\bar{g}} \leq 0,30$, maka H_0 diterima
- Jika $\mu_{\bar{g}} > 0,30$, maka H_0 ditolak

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi *SPSS* versi 26.

Kriteria pengambilan keputusan :

1) Menggunakan t_{tabel} dan t_{hitung}

²⁴ Nuryadi dkk, “*Dasar-Dasar Statistik Penelitian*”, (Yogyakarta: SIBUKU MEDIA), h.102.

Jika t_{hitung} yang diperoleh positif:

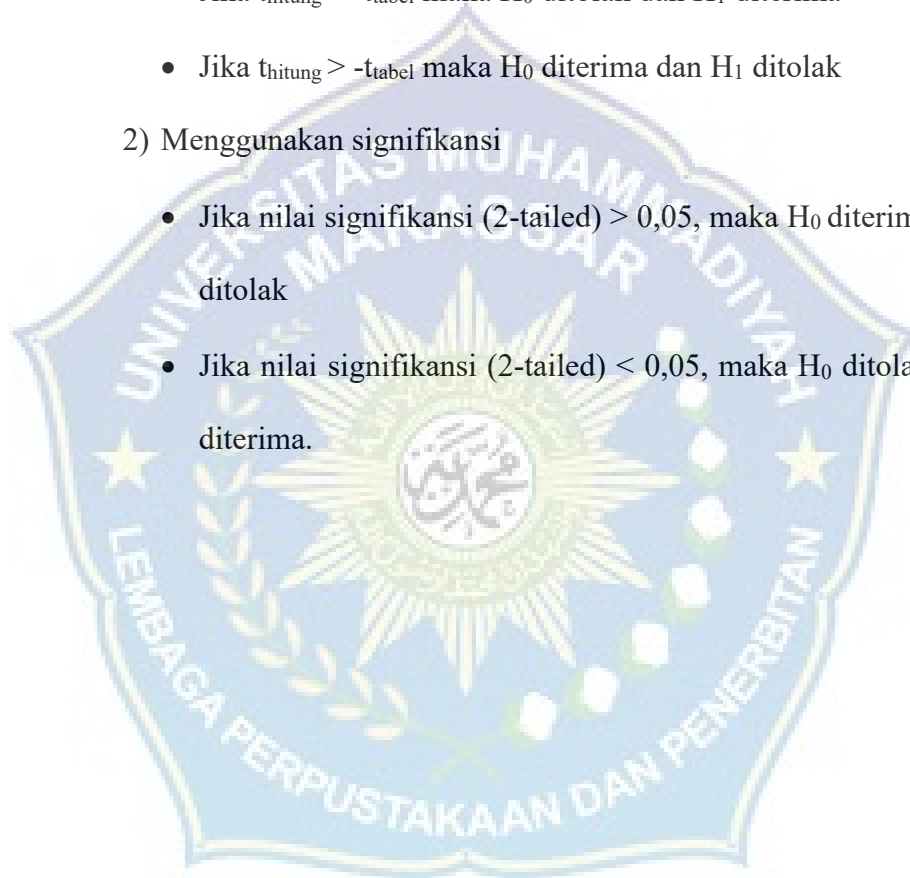
- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

Jika t_{hitung} yang diperoleh negatif:

- Jika $t_{hitung} < -t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima
- Jika $t_{hitung} > -t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

2) Menggunakan signifikansi

- Jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak
- Jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.



BAB IV (الباب الرابع)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN (نتائج البحث و مناقشته)

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian (نظرة عامة على موقع البحث)

1. Sejarah Singkat MTs As'adiyah Puteri Pusat Sengkang

Pondok Pesantren As'adiyah didirikan oleh seorang ulama Bugis yang bernama Al-Alimu AlAllamah Anre Gurutta Kiai Haji Muhammad As'ad Al-Bugisi yang lahir di tanah suci Mekkah pada tahun 1902, dan meninggal dunia pada tahun 1952 di Sengkang Kabupaten Wajo. Pada awalnya kegiatan pendidikan yang di selenggarakan Pondok Pesantren As'adiyah , hanya berupa pengajian khalaqah (Mangaji tudang). Kemudian pada Bulan Mei 1930 dikembangkan dengan mendirikan lembaga Pendidikan dengan sistem klasikal (Madrasy).

Pendidikan Madrasy ini mengambil tempat dan melaksanakan kegiatan Anre Gurutta K.H. Muhammad As'ad, Pendiri Pontren As'adiyah pendidikan di Mesjid Jami' Sengkang, yang selanjutnya diberi nama Madrasah Arabiyah Islamiyah (MAI), saat yang sama dibuka dan menerima santri tahfidz al Qur'an. Pada awal perkembangannya Pondok Pesantren As'adiyah kepemimpinan berada ditangan AG. K.H. Muhammad As'ad, dan dibantu beberapa ulama Arab Saudi sebagai pengasuh, antara lain Al 'Allamah syekh Mahmud Abdul Jawwad al Madany, Sayyid Ahmad al Afifi al Misry, Sayyid Sulaeman dan Syekh Haji Muhammad Ya'la. Madrasah Arabiyah Islamiyah (MAI) pada periode pertama membina jenjang pendidikan; Ibtidaiyah 4 Tahun, dan Tsanawiyah 3 Tahun, serta satu kelas

khusus Pengkaderan Ulama, Pada saat itu tidak ada klasifikasi usia, dalam arti santri yang belajar pada setiap jenjang umumnya sudah remaja, bahkan ada santri berusia dewasa. Setelah AG. K.H. Muhammad As'ad meninggal dunia pada tahun 1952, Kemudian ke

pemimpinan diteruskan oleh murid -murid beliau seperti:

AG. H. Muhammad Daud Ismail (1952 -1961)

AG. H. Muhammad Yunus Martan (1961 -1986)

AG. H. Hamzah Badawi (1980 – 1986)

AG. H. Abdul Malik Muhammad (1998 – 2000)

AG. Prof. Dr. H Abd Rahman Musa (2000-2002)

AG Prof. Dr. H M Rafii Yunus Martan, MA (2002-2018)

AG. Drs. H. Muhammad Sagena, MA (2018-2022)

AG. Prof. Dr. H Nasaruddin Umar MA (2022 – sekarang)

Muktamar XV Pondok Pesantren As'adiyah 2022 menetapkan pimpinan pusat yang baru dibawah kepemimpinan AG. Prof. Dr. KH. Nasaruddin Umar, MA Dengan semangat untuk berkhidmat kepada almamater. Anregurutta menawarkan pola pengelolaan. sistem manajemen yang baru dalam pondok pesantren dengan kurang lebih 320 cabang yang lersebar di seluruh pelosok nusantara ini Pondok Pesantren As'adiyah menyelenggarakan pendidikan dan dakwah Islamiyah dan dikebola secara organisasi kelembagaan. Saat ini Pondok Pesantren As adiyah membina lembaga pendidikan mulai dari lembaga pendidikan anak usia dini hingga lembaga pendidikan tinggi Pada tahun pelajaran 2023/2024 Pondok Pesantren

As'adiyah Pusat Sengkang mulai menerapkan sistem Penerimaan Santri Baru yang terintegrasi di bawah kendali pimpinan pusat.

Madrasah Tsanawiyah As'adiyah putri I Sengkang merupakan salah satu pondok pesantren ternama di Indonesia kawasan timur oleh yang didirikan oleh Assyeikh Haji Muhammad As'ad bin K. H. Abdul Rasyid di Sengkang Kabupaten Wajo, Sejak tanggal 21 Desember 1970 yang terletak di jalan KH. M. As'ad No. 79, kelurahan Siengkang, Kecamatan Tempe, Kabupaten Wajo, Provinsi Sulawesi Selatan. MTs. As'adiyah Puteri I Pusat Sengkang didirikan dengan status TERDAFTAR. Kemudian pada tanggal 20 Oktober 1994 menjadi DIAKUI. Tahun 1996 status madrasah AKREDITASI DISAMAKAN dan pada tanggal 16 Juli 2019 dengan status AKREDITASI A.

Pada tanggal 1 Januari 2024 MTs Assadiyah putri I pusat Sengkang di tetapkan menjadi MTs As'adiyah putri pusat Sengkang oleh anregurutta yang dimana pusat I dan Pusat II digabung atau disamakan.

2. Tujuan MTs As'Adiyah Putri Pusat Sengkang

- a. Unggul dalam aktivitas keagamaan dan berakhlakul karimah.
- b. Mampu menjadi madrasah berprestasi.
- c. Unggul dalam keterampilan dan skill.
- d. Mewujudkan kemampuan berpikir logis, kreatif dan inovatif.

3. Visi dan Misi MTs As'Adiyah Putri Pusat Sengkang

- a. Visi

Adapun visi MTs As'Adiyah Putri Pusat Sengkang adalah Terwujudnya Generasi yang Berakhlakul Karimah, Inovatif , dan Kompetitif.

b. Misi

Untuk memwujudkan visi MTs As'Adiyah Putri Pusat Sengkang maka hal-hal yang perlu dilakukan sebagai berikut:

- 1) Menyelenggarakan sistem pendidikan yang berkarakter dan berorientasi pada peningkatan mutu.
- 2) Melaksanakan pembelajaran yang berbasis multi kecerdasan.
- 3) Meningkatkan profesionalisme, tenaga pendidik dan tenaga kependidikan.
- 4) Menciptakan lingkungan Madrasah yang islami dan ramah anak.

4. Program Pendidikan MTs As'Adiyah Putri Pusat Sengkang

- a. Pembinaan baca tulis Al'Quran
- b. Peningkatan Kualitas Guru
- c. Peningkatan kualitas siswi
- d. Pembinaan kegiatan ekstra kurikuler (ekstrakurikuler bentuk kecakapan dan pematapan intrakurikuler)
- e. Peningkatan saran pembelajaran dan sarana lainnya.
- f. Pelaksanaan shalat jamaah
- g. Pelaksanaan bakti sosial
- h. Pelaksanaan pengajian khalaqah (pesantren)
- i. Pembinaan tenaga mubaligh

j. Pembinaan group kasidah

5. Kondisi Objektif MTs As'Adiyah Putri Pusat Sengkang

a. Sarana Prasarana

1) Tanah dan Halaman

Keadaan tanah MTs As'Adiyah Putri Pusat Sengkang

Status : Milik Yayasan Pondok Pesantren

As'Adiyah

Sertifikat Tanah : Sertifikat No. 3/XV-Tsn/79

Luas Halaman : 200 m²

Luas Pekarangan : 200 m²

Luas Lapangan : 298 m²

2) Gedung Sekolah

Bangunan sekolah pada umumnya dalam kondisi baik.

Jumlah ruang kelas menunjang kegiatan belajar memadai.

Keadaan Gedung MTs As'Adiyah Putri Pusat Sengkang

Ruang TU : 1 Baik

Ruang Guru : 1 Baik

Ruang Kelas : 25 Baik

Ruang Lab. IPA : 1 Baik

Ruang Lab Bahasa : 1 Baik

Ruang Komputer : 1 Baik

WC

• Guru dan Pegawai : 3 Baik

• Siswa : 9 Baik

b. Kondisi Objektif Siswa

Tabel 4.1
Keadaan siswa MTs As'Adiyah Putri Pusat Sengkang
tahun ajaran 2022/2023

No.	Kelas	Jumlah
1.	VII	252
2.	VIII	431
3.	IX	364
Jumlah		1.047

(Sumber: Tata Usaha MTs As'Adiyah Putri Pusat Sengkang)

c. Kondisi Objektif Guru dan Tenaga Kependidikan

Tabel 4.2
Keadaan guru dan tenaga kependidikan MTs As'Adiyah Putri Pusat
Sengkang tahun ajaran 2022/2023

NO.	STATUS	JUMLAH
1.	PNS	29
2.	HONORER	72
3.	STAFF	3
4.	CLEANING SERVICE	1

Gambaran umum lokasi MTs As'Adiyah Putri Pusat Sengkang dapat dilihat pada identitas Madrasah berikut:

Nama Madrasah : MTs As'adiyah Putri Pusat Sengkang

NSM : 121273130003

Alamat : KH. M. As'ad No. 79

Kelurahan : Siengkang

Kecamatan : Tempe

Kabupaten : Wajo

Provinsi : Sulawesi Selatan

Kode Pos : 90914

No. Telepon : 082380396711
Email : -
Akreditasi : A
Status : Swasta

B. Hasil Penelitian

1. Penerapan Metode Permainan Edukatif Untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Bhasa Arab di Kelas VII B MTs As'Adiyah Putri Pusat Sengkang Kabupaten Wajo

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan metode Permainan Edukatif. Perbedaan dilihat dari siswa sebelum diberi perlakuan (metode permainan edukatif) pada materi kosa kata kelas VII B di MTs As'Adiyah Putri Pusat Sengkang tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada kelompok kelas. Subyek penelitian ini adalah 26 orang siswa kelas VII B masing-masing siswa mengikuti kelas control dan eksperimen. Efektivitas metode permainan edukatif dapat dilihat dengan membandingkan antara *pretest* dan *posttest* siswa, sehingga dapat diketahui kesulitan belajar Bahasa Arab siswa pada materi tentang kosa kata dari penerapan metode permainan edukatif.

Proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan edukatif pada kelas dengan langkah sebagai berikut:

- a. Guru memberikan ice breaking kepada seluruh siswa.
- b. Guru membagikan tes kepada seluruh siswa

- c. Setelah itu guru mengajar tanpa diberi perlakuan (tanpa permainan edukatif) untuk siswa yang mendapat kelas control, lalu setelah selesai materi guru membagikan sebuah tes dan kuisisioner berisi pendapat siswa tentang kesulitan belajar Bahasa Arab.
- d. Selanjutnya Guru masuk di kelas eksperimen mengajar dan diberi perlakuan (metode permainan edukatif), lalu setelah itu siswa diberikan kertas berisi kuisisioner tentang pendapat siswa mengenai belajar diselingi dengan permainan edukatif.
- e. Guru memberikan pekerjaan rumah berupa hafalan *mufradat* (kosa kata) sesuai dengan teks bacaan yang telah diberikan.

Prosedur tersebut merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam menerapkan metode permainan edukatif selama 2 kali pertemuan dengan materi yang sama pada tiap pertemuannya yaitu tentang kosa kata dengan menggunakan 3 metode permainan yaitu cerita berantai, pindah gambar, dan *qum qumii*.

Pembelajaran dengan menggunakan permainan edukatif pada materi pelajaran tentang kosa kata memiliki tujuan agar mempermudah guru dalam mengajar dan memberikan pemahaman kepada siswa terkait materi yang dipelajari. Dengan belajar menggunakan metode tersebut siswa akan memperoleh pemahaman konsep yang kuat agar proses penerimaan siswa pada materi pembelajaran menjadi lebih berarti.

Berdasarkan analisis deskriptif hasil penelitian ini menggambarkan kesulitan belajar Bahasa Arab sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penerapan metode permainan edukatif pada kelas VII-B MTs As'Adiyah Putri Pusat Sengkang Kabupaten Wajo.

a. Siswa kelompok kontrol tanpa diberi perlakuan (*pretest*)

Data tes kesulitan belajar siswa kelompok kontrol diajar dengan menggunakan metode menjelaskan tanpa diberi perlakuan (tanpa metode permainan edukatif) diperoleh melalui tes tertulis. Berikut ini data yang diperoleh:

Tabel 4.3
Daftar nilai *pretest* Sebelum Menggunakan Metode Permainan Edukatif

NO.	NAMA	NILAI PRETEST
1.	ALFIATUR ROHMAH	60
2.	ANDI MIFTAHUL PURNAMA	70
3.	ANDI RATU AISYAH ALIEFU KHUMEIRA	50
4.	ANUGRA	50
5.	BESSE AFIFAH FITRIYAH	45
6.	BESSE NUR FADILAH AZZAHRAH	45
7.	BESSE RATU NABILA	50
8.	DZAKIATUS SYAKIRA	70
9.	ERINA DZAKIYYAH YUSRI	45
10.	FARHAH KARIIMAH	40
11.	FATIMAH AZZAHRAH	40
12.	FINA FEBRIANI	45
13.	ILFI AZKIAH KHAIRANI	45

14.	IZAH ALIYYA FATEH WARIS	50
15.	KHAERUNNISA	45
16.	KHANZA KANIA ALMIRA SUNUSI	40
17.	MUNIFA SYAIKHA AMIROH RUSDI	50
18.	NAILA SALSABILA	39
19.	NAYLA SALWA YUSRAM	40
20.	NUR FAISAH	40
21.	NUR ZHAFIRAH BURHANUDDIN	70
22.	NURUL ISTIQOMAH H	40
23.	SAFRIANTI	45
24.	SYAFIIQAH RIFQAH AWALIAH	40
25.	SYAHRIDA SALWA	40
26.	UMMU KALTSUM RANUR	45

(Sumber: Data Primer, 2024)

Setelah mengetahui hasil nilai post-test peserta didik, peneliti kemudian menganalisis nilai tersebut dengan menggunakan SPSS 26. Hasil analisis yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Nilai Pre Test				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	39	1	3.8	3.8
	40	9	34.6	38.5
	45	9	34.6	73.1
	50	7	26.9	100.0
Total	26	100.0	100.0	

Tabel 4.4 Frekuensi dan Persentase Nilai *Post-test* Peserta Didik

Sumber Data: Output SPSS 26 For Windows

Setelah mengetahui nilai *Pre-test* peserta didik, maka yang di lakukan selanjutnya oleh peneliti yakni mengkategorikan nilai tersebut agar dapat diketahui jumlah frekuensi peserta didik yang memiliki nilai baik sekali, baik, cukup dan kurang. Berikut tabel data hasil belajar siswa kelas VII-B di MTS

As'adiyah Putri Kab. Wajo

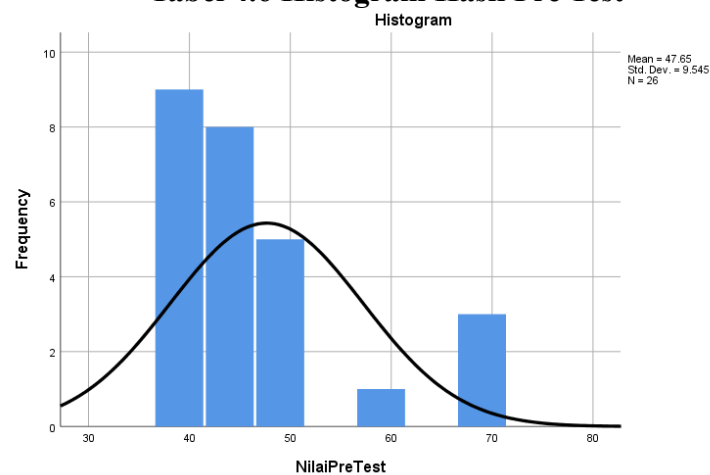
Tabel 4.5 Hasil Frekuensi dan Presentase Hasil *pre-test*

No	Nilai	Kategori Kemampuan	Frekuensi	Presentase
1	90-100	Baik Sekali	0	0
2	80-89	Baik	0	0
3	70-79	Cukup	3	10,71%
4	0-69	Kurang	23	88,46%
Jumlah			26	100%

Sumber : Olahan Peneliti

Bentuk histogram dari tabel yang ada di atas dapat kita perhatikan pada gambar berikut ini :

Tabel 4.6 Histogram Hasil Pre Test



Sumber Data: Output SPSS 26 For Windows

Tabel dan Histogram diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Arab di MTS As'adiyah Putri Sengkang dengan kategori sangat kurang sebanyak 23 peserta didik atau 88,46% dan kategori sedang sebanyak 3 peserta didik atau 10,71%

Data hasil pre-test diketahui maka langkah selanjutnya adalah menganalisis nilai pre-test melalui SPSS 26 untuk memperoleh nilai rata-rata dan standar deviasi, berikut hasil analisis nilai pre-test:

Tabel 4.7 Statistik Hasil Pre Test

Statistics		
Nilai Pre Test		
N	Valid	26
	Missing	0
Mean		44.38
Median		45.00
Mode		40 ^a
Std. Deviation		4.129
Variance		17.046
Range		11
Minimum		39
Maximum		50
Sum		1154

Sumber Data: Output SPSS 26 For Windows

Tabel diatas menunjukkan menunjukkan nilai rata-rata siswa yaitu 44,38, nilai median 45,00, nilai mode 40, std deviation 4.129, variance 17.046, range 11, minimum 39, maximum 50 dan total keseluruhan nilai yaitu 1.154.

Mengetahui berpengaruh atau tidak penerapan permainan edukatif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa kelas kelas VII B MTS As'adiyah Putri Pusat Sengkang Kabupaten Wajo, Peneliti memberikan *treatment* atau perlakuan sebanyak 2 kali pertemuan. Setelah memberi *treatment* pada setiap pertemuan menggunakan permainan edukatif, selanjutnya peneliti melakukan post-test atau tes akhir untuk mengetahui apakah penerapan permainan edukatif berpengaruh dalam mengatasi kesulitan belajar bahasa arab siswa kelas VII-B MTS As'adiyah Putri Sengkang Kab. Wajo dalam memahami dan mengetahui materi pelajaran yang telah di berikan, Sehingga diperoleh hasil post-test atau tes akhir peserta didik.

b. Siswa kelompok eksperimen diberi perlakuan (*post test*)

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di lokasi penelitian yakni di kelas VII-B MTs As'adiyah Putri Sengkang, penerapan permainan edukatif belum pernah diterapkan sebelumnya dalam pembelajaran bahasa Arab. Setelah memberikan *pre-test* kepada peserta didik di pertemuan sebelumnya, maka pada pertemuan berikutnya peneliti memulai pembelajaran dan memberikan *treatment* atau perlakuan sebanyak dua pertemuan dengan penerapan permainan edukatif

Setelah peneliti memberikan *treatment* atau perlakuan kepada peserta didik, maka peneliti memberikan post-test untuk mengetahui kesulitan belajar

bahasa arab pada materi mufradat peserta didik kelas VII MTs As'adiyah Putri Sengkang Kab. Wajo setelah penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab. Data tes kesulitan belajar siswa kelompok eksperimen diajar dengan menggunakan metode metode permainan edukatif) diperoleh melalui tes tertulis. Berikut ini data yang diperoleh

Tabel 4.8

Daftar nilai *post test* Menggunakan Metode Permainan Edukatif

NO.	NAMA	NILAI POST TEST
1.	ALFIATUR ROHMAH	75
2.	ANDI MIFTAHUL PURNAMA	80
3.	ANDI RATU AISYAH ALIEFU KHUMEIRA	80
4.	ANUGRA	85
5.	BESSE AFIFAH FITRIYAH	79
6.	BESSE NUR FADILAH AZZAHRAH	85
7.	BESSE RATU NABILA	92
8.	DZAKIATUS SYAKIRA	83
9.	ERINA DZAKIYYAH YUSRI	87
10.	FARHAH KARIIMAH	90
11.	FATIMAH AZZAHRAH	87
12.	FINA FEBRIANI	90
13.	ILFI AZKIAH KHAIRANI	86
14.	IZAH ALIYYA FATEH WARIS	91
15.	KHAERUNNISA	85
16.	KHANZA KANIA ALMIRA SUNUSI	90
17.	MUNIFA SYAIKHA AMIROH RUSDI	85

18.	NAILA SALSABILA	85
19.	NAYLA SALWA YUSRAM	85
20.	NUR FAISAH	80
21.	NUR ZHAFIRAH BURHANUDDIN	80
22.	NURUL ISTIQOMAH H	89
23.	SAFRIANTI	80
24.	SYAFIIQAH RIFQAH AWALIAH	85
25.	SYAHRIDA SALWA	85
26.	UMMU KALTSUM RANUR	80

(Sumber: Data Primer, 2024)

Setelah mengetahui hasil nilai post-test peserta didik, peneliti kemudian menganalisis nilai tersebut dengan menggunakan SPSS 26. Hasil analisis yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Frekuensi dan Persentase Nilai Post-test Peserta Didik

		Nilai_PostTest			Cumulative
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	75	1	3.8	3.8	3.8
	79	1	3.8	3.8	7.7
	80	6	23.1	23.1	30.8
	83	1	3.8	3.8	34.6
	85	8	30.8	30.8	65.4
	86	1	3.8	3.8	69.2
	87	2	7.7	7.7	76.9
	89	1	3.8	3.8	80.8
	90	3	11.5	11.5	92.3
	91	1	3.8	3.8	96.2
	92	1	3.8	3.8	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Sumber Data: Output SPSS 26 For Windows

Berdasarkan hasil nilai Post-test yang didapatkan oleh peserta didik setelah dilakukan treatment maka peneliti mengklasifikasikan skor penilaian hasil *post-test* untuk mengetahui jumlah peserta didik yang berada di kategori baik sekali, baik, cukup dan kurang. Adapun hasil tersebut dapat dilihat pada table berikut :

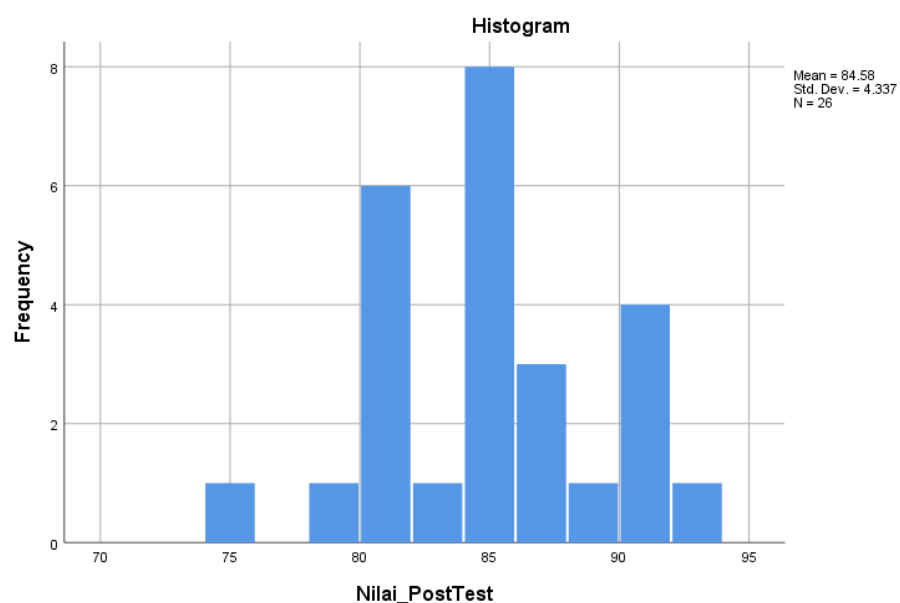
Tabel 4.10 Hasil Frekuensi dan Presentase Hasil *Post Test*

No	Nilai	Kategori Kemampuan	Frekuensi	Presentase
1	90-100	Baik Sekali	5	19,23 %
2	80-89	Baik	19	73,07 %
3	70-79	Cukup	2	7,69
4	0-69	Kurang	0	0 %
Jumlah			26	100%

Sumber : Olahan Peneliti

Berikut adalah bentuk histogram dari tabel yang ada di atas dapat kita perhatikan pada gambar berikut ini :/

Tabel 4.11 Hasil tabel Histogram Hasil Post Test




Sumber Data: Output SPSS 26 For Windows

Tabel dan Histogram diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Arab di MTS As'adiyah Putri Sengkang dengan kategori baik sekali kurang sebanyak 5 peserta didik atau 19,23% , kategori baik 19 peserta didik atau 73,07% dan kategori cukup sebanyak 2 peserta didik atau 7,69%.

Setelah data hasil *post-test* diketahui maka langkah selanjutnya adalah menganalisis nilai *post-test* melalui SPSS 26 untuk memperoleh nilai rata-rata dan standar deviasi, berikut hasil analisis nilai *post-test*:

Tabel 4.12 Analisis Nilai Post Test



Statistics		
Nilai_PostTest		
N	Valid	26
	Missing	0
Mean		84.58
Median		85.00
Mode		85
Std. Deviation		4.337
Variance		18.814
Range		17
Minimum		75
Maximum		92
Sum		2199

Sumber Data: Output SPSS 26 For Windows

Tabel diatas menunjukkan menunjukkan nilai rata-rata siswa yaitu 84,58 nilai median 85.00, nilai mode 85, std deviation 4.337, variance 18,814, range 17, minimum 75, maximum 92 dan total keseluruhan nilai yaitu 2.199.

Hasil *post-test* di atas dapat dilihat bahwa setelah penerapan permainan edukatif dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik kelas VIII-B MTs As'Adiyah Putri Sengkang Kab. Wajo mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil *pre-test* yang di lakukan sebelum penerapan permainan edukatif. Hal tersebut bisa dilihat dari hasil *post-test* peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan yaitu 5 dari 28 peserta yang mendapatkan nilai kriteria baik sekali, 19 dari 26 peserta didik mengalami nilai kriteria baik dan 2 dari 26 peserta didik mengalami nilai kriteria cukup dan tidak ada peserta didik yang mendapat nilai kurang.

2. Pengujian Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Analisis data dilakukan terkait efektif atau tidaknya penerapan Permainan Edukatif dalam mengatasi kesulitan belajar Bahasa Arab siswa kelas VII-B di MTS As'adiyah Putri Pusat Sengkang Kab. Wajo, maka terlebih dahulu peneliti melakukan uji normalitas. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu sebaran data. Untuk memperoleh hasil uji normalitas, peneliti menggunakan Shapiro-Wilk SPSS 26. Berikut hasil uji normalitas yang telah dilakukan melalui SPSS 26 :

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		26
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000

	Std. Deviation	4.30248186
Most Extreme Differences	Absolute	.127
	Positive	.121
	Negative	-.127
Test Statistic		.127
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Tabel 4.12 Uji Normalitas Pretest dan Post Test

Sumber Data: Output SPSS 26 For Windows

Kriteria pengujian yang diambil berdasarkan nilai probabilitas dengan menggunakan aplikasi SPSS 26. Jika probabilitas (sig) $> 0,05$. Maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika probabilitas (sig) $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal. Adapun hasil dari uji Normalitas *Pre-test* dan *Post-test* yaitu $0,200 > 0,05$ dari hasil Uji Normalitas tersebut menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan Levene Test melalui SPSS 26. Berikut hasil uji homogenitas *Pre-test* dan *Post-test* peserta didik:

Tabel 4.13 Hasil Uji Homogenitas Pretest dan Post test

Test of Homogeneity of Variance^a

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.653	2	22	.530
	Based on Median	.503	2	22	.612
	Based on Median and with adjusted df	.503	2	18.070	.613
	Based on trimmed mean	.630	2	22	.542

a. Hasil is constant when Hasil = 39. It has been omitted.

Sumber Data: Output SPSS 26 For Windows

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas di atas pada baris based on mean diketahui nilai sig = 0.53, dimana nilai sig. Baik pre-test maupun post-test lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut homogen.

c. Uji Hipotesis

Langkah selanjutnya yaitu pengujian hipotesis melalui SPSS 26. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak. Adapun Kreteria diterima atau tidaknya suatu hipotesis yaitu : (1) jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka hipotesis diterima dan (2) jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka hipotesis ditolak. Berikut ini hasil dari Uji hipotesis I, II, dan III.

1) Uji Hipotesis 1 (Nilai Pre Test)

Tabel 4.14 One Sampel Statistik 1

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kesulitan Belajar Bahasa Arab Sebelum Penerapan Permainan Edukatif	26	44.38	4.129	.810

One-Sample Test

Test Value = 0					
t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
				Lower	Upper

Kesulitan Belajar Bahasa Arab Sebelum Penerapan Permainan Edukatif	54.816	25	.000	44.385	42.72	46.05
--	--------	----	------	--------	-------	-------

Sumber Data: Output SPSS 26 For Windows

Berdasarkan tabel diatas pada kolom sig.(2-tailed) menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa Hipotesis I atau hasil nilai pre test diterima.

2) Uji Hipotesis II (Hasil *Post Test*)

Tabel 4.12 Uji One Sampel Statistik 2
One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kesulitan Belajar Bahasa Arab Sebelum Penerapan Permainan Edukatif	26	78.81	16.221	3.181

One-Sample Test

Test Value = 0

	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Kesulitan Belajar Bahasa Arab Sebelum Penerapan Permainan Edukatif	24.773	25	.000	78.808	72.26	85.36

Berdasarkan tabel diatas pada kolom sig. (2-tailed) menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0.005 ($0,000 < 0,05$) sehingga disimpulkan bahwa hipotesis II ata diterima.

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	47.65	26	9.545	1.872
	Post Test	84.58	26	4.337	.851

3) Uji T (Berpasangan)

Tabel 13 Uji T (Berpasangan)

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre Test & Post Test	26	-.421	.032

Paired Samples Test

		Mean	Std. Deviation	Paired Differences		T	df	Sig. (2-tailed)
				Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
				Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-36.923	12.033	2.360	-41.783	-32.063	25	.000

Berdasarkan table paired samples nilai signifikansi 2-tailed $0,000 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variable awal dan variable

akhir (PreTest dan Post test) ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variable .

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini, peneliti melakukan *pre-test* pada peserta didik kelas VII-B MTS As'adiyah Putri Sengkang Kab. Wajo selanjutnya peneliti memberi perlakuan atau *treatment* dalam proses pembelajaran yang menggunakan permainan edukatif. Setelah peserta didik diberikan *pre-test* dan telah diketahui kemampuan mufradat bahasa Arabnya, maka tahap selanjutnya adalah melakukan *treatment*.

Berdasarkan waktu pelaksanaan penelitian di atas, maka dapat dilihat bahwa langkah pertama yang dilakukan adalah pemberian *pre-test*, kemudian memberi perlakuan atau *Treatment* yang dilakukan sebanyak 2 kali, adapun waktu dalam setiap pemberian perlakuan atau *Treatment* yaitu 2 x 40 menit. Setelah pemberian perlakuan atau *Treatment* maka selanjutnya memberi *post-test*.

1. Metode Permainan Edukatif dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab Di Kelas VII-B MTS As'adiyah Putri Pusat Sengkang Kab. Wajo.

Keadaan peserta didik sebelum penerapan metode permainan edukatif masih mengalami berbagai kesulitan, hal tersebut dapat dilihat dari hasil pemberian *pre-test* sebagai berikut: kategori kurang sebanyak 23 peserta didik atau 88,46% dan kategori cukup sebanyak 3 peserta didik atau 10,71% Hasil tersebut menunjukkan bahwa dari 26 jumlah peserta didik belum ada peserta didik yang mendapatkan nilai tinggi.

Hasil *post-test* peserta didik menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil tes yang signifikan yaitu 5 dari 26 peserta yang mendapatkan nilai kriteria baik sekali, 19 dari 26 peserta didik mendapatkan nilai kriteria baik dan 2 dari 26 peserta didik mendapatkan dengan kriteria cukup. Dari hasil analisis yang dilakukan peneliti dapat dilihat bahwa kemampuan awal peserta didik dalam pembelajaran yang di peroleh dari *pre-test* berada pada kategori sangat rendah dan *post-test* berada pada kategori sangat tinggi. Setelah di adakan pembelajaran selama 3 kali pertemuan dengan menerapkan media permainan edukatif, dari hal tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan peserta didik mengalami peningkatan dan tidak lagi terjadi kesulitan dalam belajar Bahasa Arab.

2. Efektivitas Metode Permainan Edukatif Untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab Di Kelas VII-B MTS As'Adiyah Putri Pusat Sengkaang Kab. Wajo.

Penerapan metode permainan edukatif dalam mengatasi kesulitan belajar Bahasa Arab siswa di Kelas VII-B MTS As'adiyah Putri Pusat Sengkang Kab. Wajo dikatakan efektif, hal tersebut dapat dilihat dari antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Dengan penerapan metode permainan pula, peserta didik tidak lagi kesulitan didalam memahami pelajaran Bahasa arab. Dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan permainan edukatif dapat mengatasi kesulitan belajar peserta didik kelas VII-B MTS As'adiyah Putri Pusat Sengkang Kab. Wajo.

Penerapan metode permainan edukatif dalam mengatasi kesulitann belajar Bahasa Arab peserta didik kelas VII-B MTS As'adiyah Putri Pusat

Sengkang Kab. Wajo dikatakan efektif. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji hipotesis dengan nilai signifikansi = 0,000 yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga hipotesis diterima. Selain itu, nilai rata-rata yang diperoleh pada *pre-test* = 44,34 dan nilai rata-rata yang diperoleh pada *post-test* = 84,38.

Tahap selanjutnya peneliti melakukan uji paired sampel t-test untuk menguji hipotesis dan diperoleh nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,000 ($0,000 < 0,05$), maka berdasarkan kriteria yang telah disebutkan sebelumnya bahwa jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis diterima dan dapat dinyatakan bahwa penerapan metode permainan edukatif efektif dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik.



BAB V (الباب الخامسة)

PENUTUP (الخاتمة)

A. Kesimpulan (الخلاصة)

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan sebelumnya dan berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan tentang Efektivitas Metode Permainan Edukatif Sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab Di Kelas VII-B Mts As'adiyah Putri Pusat Sengkang Kabupaten Wajo, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dari hasil analisis yang dilakukan peneliti dapat dilihat bahwa kemampuan awal peserta didik dalam pembelajaran yang di peroleh dari pre-test berada pada kategori sangat rendah yaitu 44,34 dan post-test berada pada kategori sangat tinggi yaitu 84,38. Setelah di adakan pembelajaran selama 2 kali pertemuan dengan menerapkan 3 metode permainan edukatif yaitu cerita berantai, tebak gambar, dan *qum qumii*, dari hal tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan peserta didik mengalami peningkatan dan tidak lagi terjadi kesulitan dalam belajar Bahasa Arab.
2. Penerapan metode permainan edukatif dalam mengatasi kesulitan belajar Bahasa Arab peserta didik kelas VII-B MTS As'adiyah Putri Pusat Sengkang Kab. Wajo dikatakan efektif. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji hipotesis dengan nilai signifikansi = 0,000 yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga hipotesis diterima.

Selain itu, nilai rata-rata yang diperoleh pada pre-test = 44,34 dan nilai rata-rata yang diperoleh pada post-test = 84,38. Untuk tahap selanjutnya peneliti melakukan uji paired sampel t-test untuk menguji hipotesis dan diperoleh nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,000 ($0,000 < 0,05$), maka berdasarkan kriteria yang telah disebutkan sebelumnya bahwa jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis diterima dan dapat dinyatakan bahwa penerapan metode permainan edukatif efektif dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik.

B. Saran (الإقتراحات)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas VII-B MTS As'adiyah Putri Pusat Sengkang Kab. Wajo dapat diketahui bahwa penerapan permainan edukatif efektif digunakan dalam mengatasi kesulitan belajar siswa, oleh karena itu penulis menyarankan sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran bahasa arab tentu saja menemukan beberapa kesulitan, diharapkan guru menggunakan berbagai strategi dan media dalam pembelajaran, karena dengan penggunaan strategi dan media dapat memberikan motivasi belajar bagi peserta didik, mengurangi kejenuhan dan kebosanan sehingga pembelajaran bahasa Arab lebih menarik.
2. Penerapan media pembelajaran permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab dapat mengatasi kesulitan belajar Bahasa arab, maka diharapkan menjadikan salah satu alternatif penggunaan strategi dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

3. Penggunaan permainan edukatif dapat efektif dalam meningkatkan mengatasi kesulitan belajar Bahasa arab peserta didik, oleh karena itu diharapkan penggunaan permainan edukatif dapat dilakukan secara berkesinambungan dalam pembelajaran bahasa Arab, sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar.



DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim.

Abdullah, Ma'ruf, 2015 *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.

Asrori, Imam, 1000 *Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*.

Effendy, Ahmad Fuad, 2017. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.

Fitri, Siti Fadila Nurul, 2021. *Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5 (1618).

Mujib Fathul dan Nailur Rahmawati, 2011. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta: Diva Press.

Muslim, Khaerul, "*Jenis-Jenis Hipotesis*",
(<https://prabugomong.wordpress.com/2013/11/30/jenis-jenis-hipotesis/>,

Nasruni, dkk. 2023. *Teori dan Metode Praktis Pembelajaran Bahasa Arab*. Makassar: Unismuh Press.

Nurcholis, Ahmad, Syaikhu Ihsan Hidayatullah dan Muhammad Asngad Rudisunhaji. 2019. *Karakteristik dan Fungsi Qira'ah dalam Era Literasi Digital*. *Jurnal Jurusan PBA*, 18 (1).

Nuryadi, dkk. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.

Oensyar, Kamil Ramma dan Ahmaf Hifni. 2015. *Pengantar Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.

Rahmaini. 2012. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif dan Menarik*. Medan: Perdana Publishing.

Riswanda, Rian, "*pengertian Bahasa*",
<https://www.scribd.com/doc/242129666/PENGERTIAN-BAHASA-docx>,

(11 November, 2021)

Rohma Fatur, 2015. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Madani : Kelompok Intrans Publishing.

SM, Ismail, 2009. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. Yogyakarta: Rasail Media Group.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharsono, Suparlan, 2008. *Wawasan Pendidikan Sebuah Pengantar Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media

Taubah, Miftachul. 2019. *Maharah dan Kafa'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 10 (1).

Universitas Muhammadiyah Yoyakarta. *Pengajaran Bahasa Arab Kurang Optimal*. <https://www.umy.ac.id/pengajaran-bahasa-arab-kurang-optimal> (diakses tanggal 23 November 2021).

Yusuf, Munir. 2018. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.

Zulkifli. 2011. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab (konvensional Dan Kontemporer)*. Pekan Baru: Zanafa Publishing.vember, 2021)



LAMPIRAN

Soal pre-test dan post-test


4.  ما هذا؟ 9. 

A. هذا دفتر

A. ممحاة

B. هذا كتاب

B. محاة

5. دفتر - 

10. قلم تلوين





1. ما هذه؟

- A. هذه حقيبة
- B. هذه مبراة

6. مسطرة



A.



B.



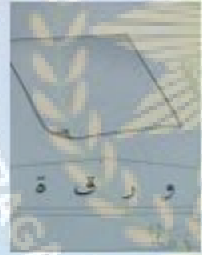
2. ما هذا؟

- A. هذا قلم
- B. هذا قلم رصاص



7. ما هذه؟

- A. هذه مبراة
- B. هذه مقلمة



3. ما هذه؟

- A. هذه ملعقة
- B. هذه ورقة

8. ق م

- A. ل
- B. م

Dokumentasi pretest dan posttest

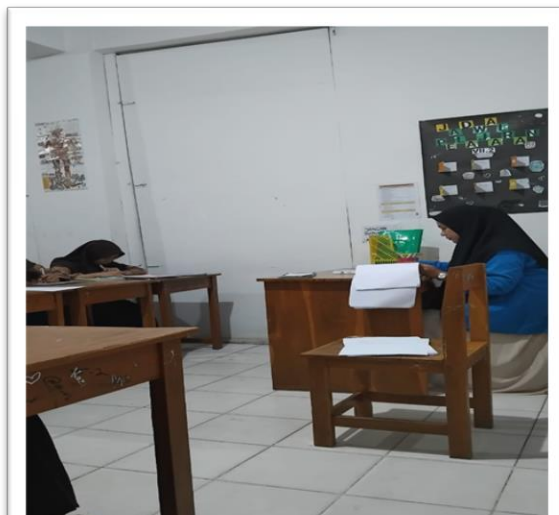
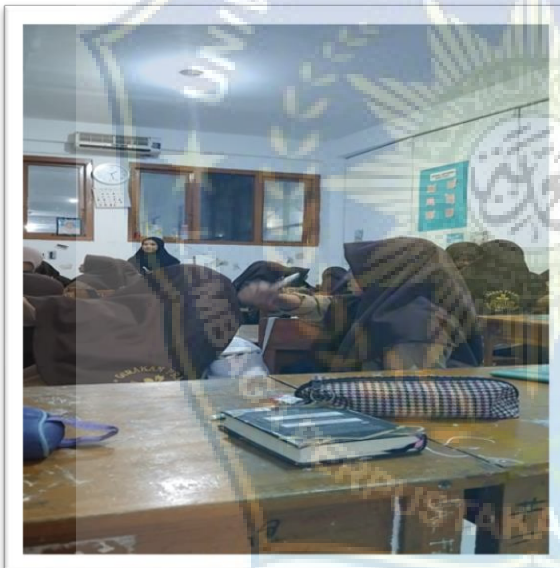
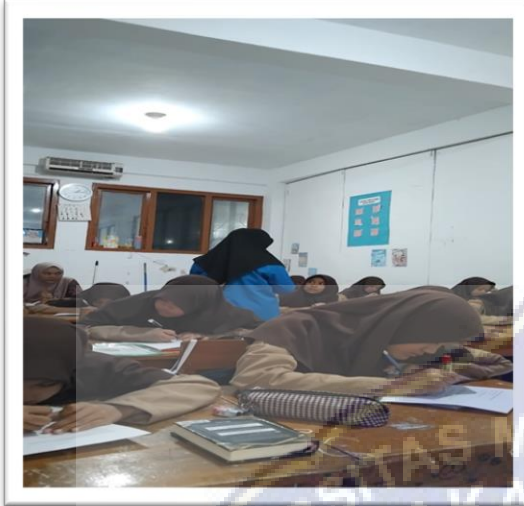
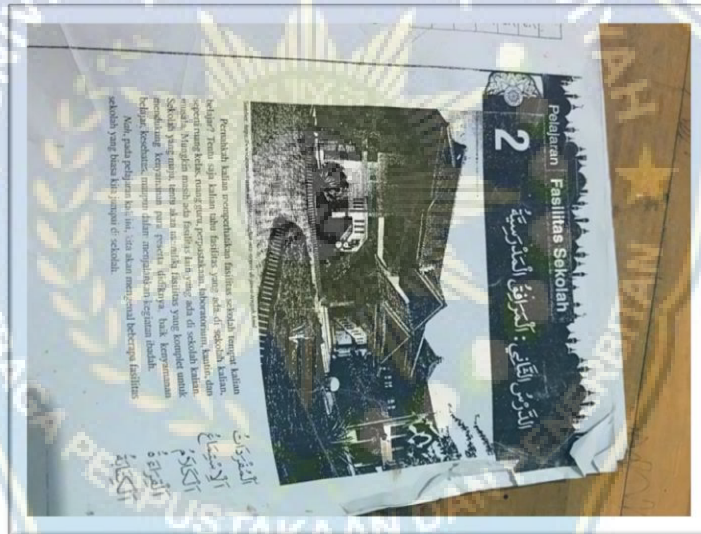
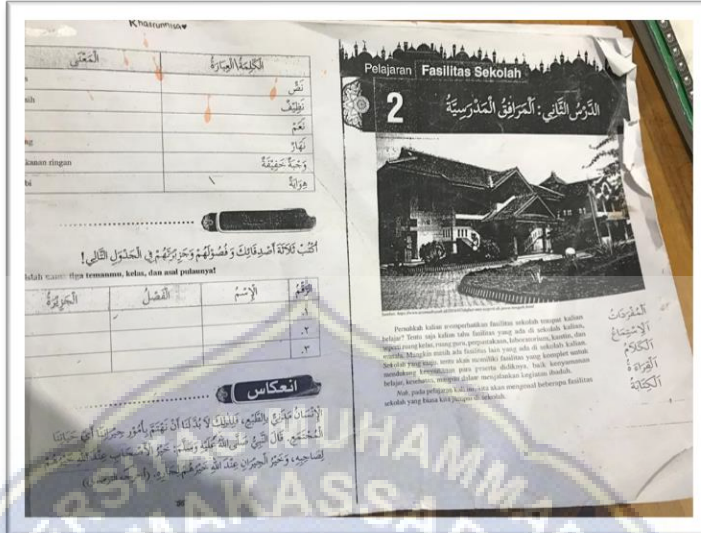


Foto Bersama Kepala Sekolah dan Guru Bahasa Arab



BUKU AJAR





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar 90221 Tlp. (0411) 866972, 881593, Fax. (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Sulfiani, M
Nim : 105241101320

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	22 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	5 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 21 Mei 2024
Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



RIWAYAT HIDUP



Sulfiani. M, lahir di Sengkang pada tanggal 11 Februari 2001, anak pertama dari 2 bersaudara, buah kasih dari pasangan Bapak Muliadi dan Ibu Nurfaidah. Penulis pertama kali menempuh Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) di TK Bhayangkari pada tahun 2007 dan selesai pada tahun 2008, dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan Sekolah Dasar di Madsarasah Ibtidaiyyah Negeri Makale Pada tahun 2008 dan selesai pada tahun 2013, dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMPN 1 Makale dan selesai pada tahun 2016, dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA S Nur Milad Boardiing School dan selesai pada tahun 2019. Pada tahun 2020 penulis terdatar di salah satu Perguruan Tinggi Swasta sebagai Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Agama Islam di Universitas Muhamamdiyah Makassar.