

**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT BERBANTU MEDIA *POP-UP*
BOOK TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA
BAHASA ARAB PESERTA DIDIK KELAS III
MIM AL-QOMARIYAH WATES BOYOLALI
TAHUN AJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

SALSA NAFISATUL UMAMI
NIM: 2003096040

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2024**

KEASLIAN NASKAH

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salsa Nafisatul Umami

NIM : 2003096040

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan skripsi yang berjudul:

PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTU MEDIA *POP-UP BOOK* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB PESERTA DIDIK KELAS III MIM AL-QOMARIYAH WATES BOYOLALI TAHUN AJARAN 2023/2024

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 12 Juni 2024
Pembuat Pernyataan,



Salsa Nafisatul Umami
NIM: 2003096040

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang
Telp. (024) 7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah Skripsi berikut ini:

Judul : Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantu Media *Pop-Up Book* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas III MIM Al-Qomariyah Wates Boyolali Tahun Ajaran 2023/2024

Penulis : Salsa Nafisatul Umami

NIM : 2003096040

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah diujikan dalam sidang *munqasyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 08 Juli 2024

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang/Penguji I,

Kristi Lani Purwanti, S.Si., M.Pd.
NIP.198107182009122002

Sekretaris Sidang/Penguji II,

Nur Khikmah, M.Pd.I.
NIP.199203202023212042

Penguji III,

Mohammad Rafiq, M.Pd.
NIP.199101152019031013



Penguji IV,

Achmad Muchamad Kamil, M.Pd.
NIP.199202172020121003

Pembimbing

Dr. Ubaidillah, M.Ag.
NIP.197308262002121001

NOTA PEMBIMBING

NOTA DINAS

Semarang, 15 Mei 2024

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Walisongo

di Semarang

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan :

Judul : **PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTU MEDIA *POP UP BOOK* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB PESERTA DIDIK KELAS III DI MIM AL-QOMARIYAH WATES BOYOLALI TAHUN 2023/2024**

Nama : Salsa Nafisatul Umami

NIM : 2003096040

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya memandang bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang untuk diujikan dalam Sidang Munaqosah.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. Ubaidillah, M.Ag.
NIP. 197308262002121001

ABSTRAK

Judul : **Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantu Media *Pop-Up Book* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas III MIM Al-Qomariyah Wates Boyolali Tahun Ajaran 2023/2024**

Penulis : Salsa Nafisatul Umami

NIM : 2003096040

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model *Teams Games Tournament* berbantu media *pop-up book* terhadap penguasaan kosakata bahasa arab peserta didik kelas III MIM Al-Qomariyah Wates, Boyolali. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen serta menggunakan desain *posttest only control group design*. Pengumpulan data dengan tes, dokumentasi, dan observasi. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III yang terbagi dalam dua kelas, yaitu kelas III A (Kelas Eksperimen) dan Kelas III B (Kelas Kontrol). Teknik pengujian data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* berbantu media *pop-up book* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik kelas III di MIM Al-Qomariyah Wates, Boyolali. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji analisis data yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan perhitungan tersebut, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Adapun rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen adalah 82,89, dan rata-rata yang diperoleh kelas kontrol adalah 67,06. Maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata penguasaan kosakata bahasa Arab antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Artinya model *Teams Games Tournament* berbantu media *Pop-Up Book* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik kelas III MIM Al-Qomariyah Wates, Boyolali.

Kata kunci : pengaruh, model *Teams Games Tournament*, media *pop-up book*, penguasaan kosakata bahasa Arab.

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten agar sesuai teks Arabnya.

ا	a	ط	ṭ
ب	b	ظ	ẓ
ت	t	ع	‘
ث	s	غ	g
ج	J	ف	f
ح	ḥ	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	ẓ	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	sy	ء	‘
ص	ṣ	ي	y
ض	ḍ		

Bacaan Madd:

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

Bacaan Diftong:

au = أو

ai = أي

iy = إي

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantu Media *Pop-Up Book* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas III MIM Al-Qomariyah Wates Boyolali Tahun Ajaran 2023/2024”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-sebesarannya kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Bapak Prof. H. Nizar, M.Ag.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Bapak Prof. Dr. H. Fatah Syukur, M.Ag.
3. Ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Ibu Kristi Liani Purwanti, S.Si.,M.Pd. dan sekretaris jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Bapak Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I. yang telah memberikan fasilitas dan dukungan.
4. Dosen Wali Ibu Hj. Zulaikhah, M.Ag.,M.Pd. yang telah membimbing serta memotivasi.

5. Dosen Pembimbing Bapak Dr. Ubaidillah, M.Ag. yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini.
6. Seluruh Dosen PGMI yang telah membimbing, mengarahkan serta memotivasi selama menempuh perkuliahan.
7. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Al-Qomariyah Wates Boyolali, Bapak Alif Syarifuddin, S.Pd.I. yang telah memberikan izin penelitian dan mendukung peneliti dalam melakukan penelitian.
8. Ungkapan terima kasih yang penulis haturkan dengan rasa hormat kepada kedua orang tua serta Adik tersayang yang selalu memotivasi, mendukung serta mendoakan penulis hingga saat ini.
9. Sahabat-sahabatku Sri Wahyuningsih, Siti Nurhalisa, Maulidia Rahmawati, Fadilatuzzahro, Via Lutfiana, Hana Humaeroh, dan Nadia Mutmainnah yang selalu memberikan dukungan kepada peneliti.
10. Teman-teman mahasiswa Prodi PGMI angkatan 2020, khususnya kelas PGMI-B yang telah memberikan dukungan.
11. Kepada seluruh pihak yang telah dengan tulus dan ikhlas memberikan doa dan motivasi sehingga dapat skripsi ini dapat diselesaikan.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih mengandung kekurangan, baik dari sisi pembahasan maupun penulisan, mengingat adanya keterbatasan kemampuan, waktu, dan pengetahuan yang penulis miliki. Penulis berterima kasih atas

masukan dan saran yang disampaikan beberapa pihak kepada penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung. Skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca pada umumnya.

Semarang, 10 Juni 2024

Penulis

Salsa Nafisatul Umami

NIM. 2003096040

DAFTAR ISI

KEASLIAN NASKAH	i
PENGESAHAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
ABSTRAK	iv
TRANSLITERASI ARAB-LATIN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
BAB II MODEL PEMBELAJARAN <i>TEAMS GAMES TOURNAMENT</i>, MEDIA <i>POP-UP BOOK</i>, PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB	9
A. Deskripsi Teori.....	9
1. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	9
2. Media Pembelajaran <i>Pop-Up Book</i>	16
3. Hakikat Penguasaan Kosakata Bahasa Arab.....	21
B. Kajian Pustaka	30
C. Hipotesis	34
BAB III METODE PENELITIAN	36

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	38
C. Populasi Penelitian.....	39
D. Variabel dan Indikator Penelitian.....	40
E. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Teknik Analisis Data	44
BAB IV DESKRIPSI DATA DAN ANALISIS DATA	58
A. Deskripsi Data.....	58
B. Analisis Data.....	60
C. Pembahasan	74
D. Keterbatasan Penelitian.....	76
BAB V PENUTUP	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran	79
C. Kata Penutup.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	89
RIWAYAT HIDUP.....	154

DAFTAR TABEL

- Tabel 3.1 Desain *Posttest Only Control Group Design*, 38.
- Tabel 3.2 Kriteria Koefisien Reliabilitas Instrumen, 49.
- Tabel 3.3 Kategori Tingkat Kesukaran Soal, 50.
- Tabel 4.1 Data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kontrol, 59.
- Tabel 4.2 Kriteria Kelayakan Media, 61.
- Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi, 61.
- Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media, 63.
- Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal, 65.
- Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen, 68.
- Tabel 4.7 Kriteria Tingkat Kesukaran Soal, 68.
- Tabel 4.8 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal, 69.
- Tabel 4.9 Hasil Uji Daya Pembeda Soal, 70.
- Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Data *Posttest*, 71.
- Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas Data *Posttest*, 72.
- Tabel 4.12 Hasil Uji *Independent Sample t-Test*, 73.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Profil Madrasah
- Lampiran 2 Surat Izin Riset
- Lampiran 3 Surat Telah Melakukan Riset
- Lampiran 4 Daftar Peserta Didik Uji Coba Soal
- Lampiran 5 Daftar Peserta Didik Kelas Eksperimen
- Lampiran 6 Daftar Peserta Didik Kelas Kontrol
- Lampiran 7 Kisi-kisi Soal Uji Coba
- Lampiran 8 Soal Uji Coba
- Lampiran 9 Hasil Analisis Soal Uji Coba
- Lampiran 10 Kisi-kisi Soal *Posttest*
- Lampiran 11 Soal *Posttest*
- Lampiran 12 Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol
- Lampiran 13 Hasil Uji Data
- Lampiran 14 Tabel r
- Lampiran 15 Tabel t
- Lampiran 16 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 17 Kosakata yang Diajarkan
- Lampiran 18 Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 19 Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 20 Media Pembelajaran *Pop-Up Book*
- Lampiran 21 Pengerjaan *Posttest* Peserta Didik
- Lampiran 22 Dokumentasi Pembelajaran

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran melibatkan sejumlah aktivitas pendidik dan peserta didik guna tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.¹ Pembelajaran menjadi pondasi untuk mencapai pendidikan yang berkualitas. Keberhasilan pembelajaran ditandai oleh keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, baik secara fisik, mental maupun sosial.² Dalam pembelajaran, terdapat banyak sekali konsep yang dipelajari salah satunya adalah bahasa Arab.

Pembelajaran bahasa Arab tidak lagi menjadi hal yang baru di dunia pendidikan khususnya di Madrasah Ibtidaiyah. Mata pelajaran bahasa Arab memberikan kontribusi positif terhadap peserta didik agar lebih mudah memahami pelajaran agama lainnya.³ Dalam pembelajaran bahasa Arab tentu saja tidak bisa lepas dari kosakata, karena kosakata memiliki peranan penting dalam menunjang keberhasilan pada keterampilan berbahasa seseorang.⁴ Jika dapat

¹Ifan Junaedi, 'Proses Pembelajaran yang Efektif', *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, (Vol.3, No. 2, tahun 2019), hlm. 19–25.

²E Mulyasa, *Kurikulum yang Disempurnakan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2006), hlm 32.

³Azkie Muharom Albantani, 'Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah: Sebuah Ide Terobosan', *Attadib Journal Of Elementary Education*, 2.2 (2018), 147–160.

⁴Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malang: UIN-Maliki Press, 2017), hlm. 60.

menguasai kosakata bahasa Arab, maka akan memiliki keterampilan berbahasa Arab yang baik.

Salah satu tujuan pembelajaran bahasa Arab adalah penguasaan kosakata bahasa Arab.⁵ Oleh karena itu, penerapan pembelajaran bahasa Arab diupayakan lebih menekankan pada penguasaan kosakata. Untuk dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab, pendidik telah melakukan berbagai cara. Akan tetapi, masih banyak peserta didik yang kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Arab. Untuk mengatasi kesulitan peserta didik dalam menguasai kosakata bahasa Arab, maka seorang pendidik harus pandai dalam mengemas pembelajaran agar peserta didik dapat memiliki semangat belajar serta aktif saat mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dengan memiliki semangat belajar tinggi dan dapat berperan aktif dalam pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu menguasai kosakata dengan mudah. Penggunaan model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar dan peran aktif peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.⁶

Model Pembelajaran merupakan komponen yang dianggap penting dalam kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran menggambarkan seluruh aktivitas pendidik dan peserta didik yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung untuk meraih

⁵Azkie Muharom Albantani, 'Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah: Sebuah Ide Terobosan', *Attadib Journal Of Elementary Education*, (Vol. 3, No.2, tahun 2018), 160–173.

⁶Wasti Soemanto, *Psikologi Pendidikan: Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm. 104.

tujuan pembelajaran.⁷ Model pembelajaran memberikan panduan bagi para pendidik dalam melakukan pembelajaran dari awal sampai akhir.⁸ Model pembelajaran yang asik dan menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya di jenjang MI, karena peserta didik cenderung lebih suka bermain. Oleh sebab itu, pendidik harus menggunakan model pembelajaran yang bersifat santai namun tetap berkualitas. Selain model pembelajaran, pembelajaran yang berkualitas juga ditunjang oleh media pembelajaran. Istilah “media pembelajaran” mengacu pada pemanfaatan alat pendidikan oleh pendidik untuk membantu penyampaian materi kepada peserta didik, sehingga meningkatkan kejelasan materi yang disajikan serta mudah dipahami.⁹

Berdasarkan fakta yang ditemukan di lapangan melalui pengamatan secara langsung ketika pra riset di MIM Al-Qomariyah, ditemukan suatu permasalahan bahwa peserta didik kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Arab yang disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan serta belum adanya pemanfaatan media dalam pembelajaran. Peserta didik masih kesulitan dalam memahami dan menghafal kosakata yang dipelajari, kesulitan dalam membaca

⁷Hanna Sundari, ‘Model-Model Pembelajaran dan Pemerolehan Bahasa Kedua/Asing’, *Jurnal Pujangga*, (Vol. 1, No. 2, tahun 2015), hlm. 106–117.

⁸Jamal Mirdad, ‘Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)’, *Indonesia Jurnal Sakinah: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Islam*, (Vol. 2, No.1, tahun 2020), hlm. 14–23.

⁹Amelia Putri Wulandari and others, ‘Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar’, *Journal on Education*, (Vol. 2, No. 5, tahun 2023), hlm. 3928–3936 <<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>>.

kosakata yang ada di LKS dan kesulitan dalam memahami penulisan dari kosakata tersebut.

Adapun model pembelajaran bahasa Arab yang digunakan guru di MIM Al-Qomariyah Wates adalah model konvensional dengan ceramah dan penugasan, dimana ketika pembelajaran guru yang menerjemahkan teks-teks bahasa Arab yang ada di LKS dan peserta didik hanya mendengarkan dan menulis artinya saja, sehingga tidak ada partisipasi aktif dari peserta didik. Dengan kata lain model pembelajaran yang guru gunakan masih terpusat kepada guru (*teacher oriented*), sehingga dapat menimbulkan rasa bosan pada siswa dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Mereka lebih tertarik untuk bermain, berpindah-pindah tempat duduk, asik bercerita dengan temannya, dan meninggalkan kelas untuk ke kamar mandi. Hal ini menyebabkan penguasaan kosakata bahasa Arab yang menjadi tujuan pembelajaran bahasa Arab di MIM Al-Qomariyah khususnya di kelas III belum tercapai secara maksimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantu media *pop-up book*. Dalam penelitian ini peneliti berharap dapat membantu dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik yang merupakan komponen penting dan menjadi aspek yang menentukan keberhasilan dalam pembelajaran bahasa Arab. Model pembelajaran ini dipilih karena pada usia anak kelas 3 masih diperlukan suatu pembelajaran dalam bentuk permainan, khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah

model pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik dengan cara mengemas pembelajaran dalam bentuk permainan turnamen akademik antar kelompok.¹⁰

Selain itu, media *pop-up book* digunakan sebagai alat untuk mempermudah peserta didik menguasai kosakata bahasa Arab. Media *pop-up book* adalah media berbentuk buku yang ketika halamannya dibuka akan menampilkan unsur tiga dimensi serta menampilkan ilustrasi yang menarik dan dapat ditegakkan sehingga dapat menarik minat siswa untuk memahami materi yang diajarkan di kelas.¹¹ Dengan demikian, peserta didik yang pembelajarannya dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments* berbantu media *pop-up book* ini diharapkan akan meningkat motivasi belajar serta keaktifannya, memiliki pengalaman belajar yang menarik, bermakna, dan mudah menguasai kosakata bahasa Arab.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Melisa Aidillah Ritonga yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan", menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* dan

¹⁰Nelly Astuti Dkk, *Model Pembelajaran Kooperatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2020), hlm 1.

¹¹Sinta & Syofyan, 'Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Pembelajaran IPA di SD', *JPD (Jurnal Pendidikan Dasar)*, (Vol. 11, No. 2, tahun 2020), hlm. 248–265.

posttest akhir kelas eksperimen dengan perolehan nilai rata-rata *pretest* 46,5 dan nilai rata-rata *potstest* 83.¹²

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Siti Wahyuni yang berjudul “Implementasi Model *Cooperative Learning Teams Games Tournament* (TGT) - *Giant Ladder Snake* dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab” menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran *Kolaborasi Cooperative Learning Teams Games Tournaments* (TGT) – *Giant Ladder Snake* sangat membantu dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Arab. Hal ini dapat dilihat dari presentase aktivitas siswa mengalami peningkatan dalam aktivitas yang awalnya 73% menjadi 94,2%.

Pada penelitian telah yang dilakukan oleh sebelumnya sudah banyak yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, akan tetapi belum ada yang menggunakan media pembelajaran *pop-up book* sebagai media pembantu, khususnya untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan judul: “PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTU MEDIA *POP-UP BOOK* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS III DI MIM AL-QOMARIYAH WATES BOYOLALI TAHUN AJARAN 2023/2024”.

¹²Melisa Aidillah Ritonga, ‘Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan’ *Skripsi* (Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2020).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti merumuskan masalah supaya penelitian bisa lebih difokuskan dan mendalam. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media *pop-up book* terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik kelas III MIM Al-Qomariyah?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media *pop-up book* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata Bahasa Arab peserta didik kelas III MIM Al-Qomariyah.

2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak diantaranya:

a. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis yaitu dapat menambah pengetahuan tentang penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan

bantuan media *pop-up book* pada mata pelajaran bahasa Arab, dan dapat dijadikan sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

1) Manfaat Bagi Sekolah

Manfaat penelitian bagi sekolah yaitu memberikan masukan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.

2) Manfaat Bagi Guru

Manfaat penelitian bagi pendidik yaitu sebagai referensi/alternatif dalam memilih model dan media pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

3) Manfaat Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. Peserta didik menjadi lebih aktif dan memiliki semangat belajar yang tinggi.

4) Manfaat Bagi Pembaca

Sebagai tambahan referensi bagi mahasiswa-mahasiswa atau peneliti-peneliti lain yang ingin meneliti lebih dalam terkait penerapan model *Teams Games Tournament* berbantu media *pop-up book* di Madrasah Ibtidaiyah.

BAB II

MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*, MEDIA *POP-UP BOOK*, PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan pola sistematis yang menjadi acuan pendidik untuk merencanakan serta memfasilitasi pembelajaran untuk meraih tujuan pembelajaran.¹ Seluruh kegiatan selama proses pembelajaran dari mulai awal, pada saat, sampai akhir telah terinci dalam suatu model pembelajaran.² Model pembelajaran yaitu kerangka konseptual, didalamnya berisi tahapan-tahapan dalam melaksanakan pembelajaran, dengan tujuan mengorganisasikan pengalaman belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.³ Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola sistematis berupa penggambaran keseluruhan proses pembelajaran secara rinci yang dijadikan

¹Marjuki, *181 Model Pembelajaran PAIKEM Berbasis Pendekatan Saintifik* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020), hlm. 13.

²Hanna Sundari, 'Model-Model Pembelajaran dan Pemerolehan Bahasa Kedua/Asing', *Jurnal Pujangga*, (Vol. 1, No. 2, tahun 2015), hlm. 106–117.

³Fauza Djalal, 'Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, dan Model Pembelajaran', *Jurnal Dharmawangsa*, (Vol. 2, No. 1, tahun 2017), hlm. 31–52.

sebagai acuan bagi pendidik dalam merancang pembelajaran di kelas untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik tanpa melihat perbedaan status dan kemampuan dengan cara mengemas pembelajaran dalam bentuk permainan turnamen akademik, sehingga peserta didik terlibat aktif dalam berlomba-lomba mendapatkan nilai paling tinggi.⁴ Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament*, peserta didik terbagi menjadi beberapa kelompok dengan beranggotakan 5 sampai 6 orang yang mempunyai kemampuan akademis yang berbeda-beda.⁵ Model pembelajaran *Teams Games Tournament* tidak hanya memberikan kesempatan kepada peserta didik yang mempunyai kemampuan akademis tinggi untuk berperan lebih dominan, peserta didik yang mempunyai kemampuan akademik lebih rendah juga dapat berperan aktif dalam kelompoknya.⁶ Fokus utama dalam model ini yaitu aktivitas

⁴Nelly Astuti dkk, *Model Pembelajaran Kooperatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2020), hlm. 1.

⁵Ni Kd Dewiyanti and the others, 'Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika', *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, (Vol. 2, No. 1, tahun 2018), hlm. 29–37.

⁶Nurhayati, Asep Sukenda Ekok, and Aswarliansyah, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, (Vol. 6, No. 5, tahun 2022), hlm. 9118–9126

belajar dengan permainan dan pertandingan beberapa kelompok, dimana setiap anggota kelompok mempunyai kesempatan untuk menjadi perwakilan dari kelompoknya dalam menjawab soal yang telah disiapkan guru.⁷ Dengan demikian, peserta didik dalam kegiatan ini harus berusaha untuk memenangkan pertandingan dengan mencapai nilai tertinggi untuk kelompoknya, kemudian nilai masing-masing kelompok akan dijumlahkan pada akhir kegiatan, dan hadiah akan diberikan kepada kelompok yang mendapatkan nilai paling tinggi.⁸

Pengelompokkan dalam model pembelajaran ini bertujuan agar peserta didik dapat aktif bekerja sama dalam kelompoknya. Adanya kerjasama dalam kelompok ini sesuai dengan kalam Allah SWT dalam surat al-Maidah ayat 2 yaitu:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۗ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۗ إِنَّ
اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ (٢)

Artinya : “...dan tolong-menolonglah kamu dalam berbuat kebaikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam

<<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>>.

⁷Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2022), hlm. 204.

⁸Ni Kd Dewiyanti, ‘Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika’, *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, (Vol. 2, No. 1, tahun 2018), hlm. 29–37 <<https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13977>>.

berbuat dosa dan pelanggaran, dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya siksa Allah sangat berat.” (QS. Al-Maidah : 2)⁹

Ayat di atas menjelaskan bahwa manusia telah diberikan perintah oleh Allah SWT agar saling membantu dalam berbuat kebajikan. Sikap saling membantu dalam model pembelajaran ini ditunjukkan melalui kerja sama antar tim dalam proses pembelajaran.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Agar suatu model pembelajaran dapat diterapkan dengan benar, diperlukan langkah-langkah yang telah ditetapkan. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki langkah-langkah antara lain:¹⁰

1. Penyajian kelas

Pertama-tama pendidik menyampaikan materi pelajaran. Peserta didik hendaknya bersungguh-sungguh dalam menyimak serta memahami penjelasan guru, karena akan membantunya untuk memperoleh nilai tertinggi pada saat pertandingan antar kelompok. Metode yang digunakan dalam penyampaian materi dalam penelitian ini adalah metode berulang, yaitu guru

⁹Ismail Marzuki and Lukamanul Hakim, ‘Model Pembelajaran Kooperatif Perspektif Al-Qur’an’, *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, (Vol. 14, No. 2, tahun 2018), hlm. 39–52.

¹⁰Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2022), hlm. 204-205.

membacakan materi terlebih dahulu, kemudian diikuti oleh peserta didik secara berulang.¹¹ Metode ini juga salaras dengan metode pembiasaan yang dikemukakan oleh al-Ghazali, bahwa dalam mengembangkan kemampuan berpikir, bahasa, dan pengetahuan anak diperlukan suatu latihan secara terus menerus atau berulang.¹²

2. Tim atau kelompok

Peserta didik terbagi menjadi beberapa kelompok yang mempunyai perbedaan kemampuan akademis dalam setiap anggotanya. Adanya pengelompokkan berfungsi untuk melihat adanya kesungguhan belajar dan bekerja sama pada setiap anggota kelompok.

3. *Game* (Permainan)

Game dirancang untuk mengetes kepeahaman peserta didik. *Game* terdiri dari pertanyaan yang berkaitan dengan materi. *Game* dilaksanakan di atas meja turnamen oleh setiap kelompok. Peserta didik mengambil kartu bernomor, kemudian harus menjawab pertanyaan berdasarkan pada kartu yang telah diambalnya.

¹¹Emeliya Sukma Dara, 'Efektivitas Penggunaan Metode Berulang dalam Membentuk Penghafal Qur'an diusia Dini', *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, (Vol. 6, No. 2, tahun 2020), hlm. 273–281.

¹²Mardiyah, 'Metode Pembiasaan Mendidik Anak Dalam Perspektif Al-Ghazali dan Relevansinya di Era Modern', *Journal of Elementary Education Research*, (Vol. 1, No. 2, tahun 2022), hlm. 99–115.

4. Turnamen

Turnamen termasuk struktur belajar, dimana permainan berlangsung. Turnamen dilaksanakan secara berkelompok ketika guru telah selesai menyampaikan materi dan kelompok telah melakukan kerja kelompok.

5. Rekognisi Tim

Kelompok yang memperoleh nilai tertinggi akan mendapatkan hadiah sebagai bentuk penghargaan. Pemberian penghargaan atau *reward* tercantum dalam surat az-Zalzalah ayat 7:

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ (٧)

Artinya : “Barangsiapa yang mengerjakan kebaikan seberat dzarrahpun niscaya dia akan melihat (balasannya).” (Q.S Az Zalzalah: 7)¹³

Berdasarkan ayat tersebut dapat didapatkan pemahaman bahwa apabila peserta didik berprestasi, maka hendaknya diberi penghargaan. Tujuan pemberian penghargaan yaitu agar memotivasi peserta didik lainnya untuk dapat meningkatkan prestasinya. Dalam hal ini, pemberian penghargaan atau *reward* ditujukan kepada tim atau kelompok yang memiliki poin unggul.

¹³Ushwa Dwi Masrurah Arifin Bando and Wahdaniya, ‘Kajian Pendidikan Islam, Reward Dan Punishment Dalam Perspektif Hadits’, *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, (Vol. 3, No. 2, tahun 2023), hlm. 100–114.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

1. Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

- a) Setiap peserta didik diberi peluang yang sama dalam berpartisipasi aktif dalam kelompoknya.
- b) Meningkatkan rasa solidaritas diantara anggota kelompok.
- c) Dengan adanya pemberian hadiah, dapat meningkatkan semangat peserta didik saat mengikuti kegiatan belajar mengajar.
- d) Penggabungan permainan dan turnamen ke dalam proses pembelajaran, dapat membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pembelajaran sehingga akan menghilangkan kebosanan.¹⁴

2. Kelemahan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

- a) Memerlukan waktu yang lama.
- b) Pendidik dituntut untuk menentukan materi pelajaran yang cocok diterapkan dengan model ini.
- c) Pendidik hendaknya melakukan persiapan dengan sebaik mungkin, seperti membuat soal serta

¹⁴Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2022), hlm 207-208.

pendidik perlu mengetahui kemampuan akademis peserta didik.¹⁵

2. Media Pembelajaran *Pop-Up Book*

a. Pengertian Media Pembelajaran *Pop-Up Book*

Media Pembelajaran yaitu suatu alat untuk memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mampu memahami pesan atau informasi belajar yang diajarkan pendidik dengan mudah.¹⁶ Istilah “Media pembelajaran” digunakan untuk menggambarkan alat yang berfungsi untuk memfasilitasi penyampaian materi.¹⁷ Penggunaan media pembelajaran dapat menunjang pendidik saat memaparkan materi agar tidak sulit dipahami.¹⁸ Jadi, bisa dipahami bahwa media pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung bagi pendidik dalam menyajikan materi.

Media pembelajaran *pop-up book* yaitu media pembelajaran 3 dimensi dengan tampilan efek visual menarik, dimana ketika dibuka, akan menampilkan ilustrasi yang muncul dari dalam.¹⁹ *Pop-up book* adalah alat peraga

¹⁵Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2022), hlm. 208.

¹⁶Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Jawa Timur: UMSIDA Press, 2019). hlm 45.

¹⁷Tejo Nurseto, ‘Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik’, *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, (Vol. 8, No. 1, tahun 2011), hlm. 19–35 <<https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>>.

¹⁸Teni Nurrita, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa’, *Misykat*, (Vol. 3, No. 1, tahun 2018), hlm. 171–187.

¹⁹Hasan Syukur and Sopwan Mulyawan, ‘Penggunaan Media Pop Up

tiga dimensi yang dapat mendorong imajinasi siswa dan membantu mereka memahami bentuk benda dengan lebih mudah, dapat meningkatkan perbendaharaan kata dan meningkatkan pengetahuan siswa.²⁰ Jadi dapat disimpulkan bahwa *pop-up book* yaitu salah satu media pembelajaran dalam bentuk buku dengan elemen 3 dimensi. Hal ini menjadikan suatu hal yang menarik bagi siswa serta dapat memfasilitasi perolehan pengetahuan.

Penggunaan *pop-up book* menawarkan sejumlah keuntungan, termasuk menumbuhkan rasa hormat terhadap buku di kalangan siswa, yang didorong untuk merawat dan menjaganya dengan baik. Selain itu, *pop-up book* dapat merangsang kreativitas, imajinasi, dan pengetahuan siswa, serta memberikan gambaran visual dari bentuk suatu objek.²¹

b. Prosedur Pembuatan Media *Pop-Up Book*

Prosedur pembuatan *pop-up book* terdiri dari beberapa langkah berikut:

Book Dan Pengaruhnya Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Dalam Memahami Teks-Teks Bahasa Arab', *El-Ibtikar*, (Vol. 8, No. 1, tahun 2019), hlm. 53–77.

²⁰Tisna Umi Hanifah, 'Pemanfaatan Media Pop-Up Book Berbasis Tematik Untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen Di Tk Negeri Pembina Bulu Temanggung)', *Early Childhood Education Papers (Belia)*, (Vol. 3, No. 4, tahun 2014), hlm. 46–54 <<https://doi.org/https://doi.org/10.15294/belia.v3i2.3727>>.

²¹Weli Nivita, 'Pengembangan Media *Pop-Up Book* Sebagai Media Pembelajaran Ekosistem Di SD/MI Kelas V', *Skripsi* (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2020), hlm. 22.

1) Mempersiapkan alat dan bahan

Pada fase awal, alat dan bahan yang dibutuhkan harus dikumpulkan dan dipersiapkan. Bahan-bahan yang diperlukan diantaranya karton, dupleks, origami serta gambar. Selain itu, alat-alat yang diperlukan termasuk gunting, penggaris, pensil, dan *double tape*.

2) Membuat desain untuk membentuk buku

Karton didesain untuk berfungsi sebagai alas untuk menerapkan gambar. Hal ini memastikan bahwa gambar akan muncul ketika buku dibuka. Ukuran pola buku adalah 30 cm x 25 cm. Selanjutnya karton digunting dengan menyesuaikan pola yang telah dibuat.

3) Memotong pola gambar

Siapkan gambar yang telah disesuaikan dengan materi dan telah dicetak. Setelah pola buku dibuat, pola tersebut digunakan sebagai dasar untuk gambar, yang kemudian akan timbul ketika buku dibuka. Langkah berikutnya adalah menggunting gambar yang sudah disediakan.

4) Menempelkan gambar ke halaman buku

Setelah memotong pola buku dan gambar, langkah berikutnya yaitu menerapkan gambar yang telah digunting pada halaman buku menggunakan *double tape*.

5) Menghiasi setiap halaman media

Setelah gambar ditempelkan pada bagian dasar buku, langkah selanjutnya adalah menghias setiap halaman pada *pop-up book*. *Pop-up book* dihias sesuai dengan kreativitas masing-masing.

6) Pembuatan *cover pop-up book*

Tahap akhir yaitu pembuatan *cover* dari dupleks. Ukuran dupleks harus sesuai dengan ukuran halaman *pop-up book* yang berisi gambar dan hiasan.²²

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Pop-Up Book*

Media *pop-up book* mempunyai beberapa kelebihan, yaitu:

- 1) Keterbatasan ruang, waktu serta pengamatan terhadap suatu objek, peristiwa ataupun benda yang tidak dapat dibawa ke dalam kelas secara langsung dapat diatasi oleh media *pop-up book*.
- 2) Media *pop-up book* bersifat konkret serta dapat dijadikan sumber belajar untuk semua jenjang/usia karena informasi dan gambar yang ada di setiap halaman buku dapat disesuaikan dengan materi.

²²Nina Puspitaloka and Shinta Nur Hasanah, 'Pelatihan Pembuatan Pop Up Book Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Guru- Guru Raudhatul Athfal (RA)', *Ikraith-Abdimas*, (Vol. 3, No. 1, tahun 2020), hlm. 20–24.

- 3) Media *pop-up book* dapat meningkatkan minat baca karena didalamnya berisi gambar berbentuk tiga dimensi.²³

Selain memiliki kelebihan, kelemahan juga dimiliki oleh media *pop-up book*. Kelemahan tersebut yaitu ketika pembuatan media *pop-up book* menuntut ketelitian yang lebih ekstra untuk dapat menghasilkan gambar tiga dimensi, sehingga menyebabkan waktu pengerjaannya cenderung lebih lama. Selain itu, banyaknya alat dan bahan yang dibutuhkan dalam proses produksi juga menyebabkan biaya yang digunakan cukup banyak.²⁴

Kelebihan dan kelemahan tentu dimiliki oleh setiap jenis model pembelajaran masing-masing. Untuk meminimalisir kelemahan, guru harus mampu mengatur kelas dengan baik. Apabila guru bisa memanfaatkan kelebihan yang dimiliki model pembelajaran *Teams Games Tournament*, maka keaktifan dan hasil belajar peserta didik akan meningkat.

²³Sri Reftining Tyas, `Implementasi Media Pop Up Book Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SDN 89 Bengkulu Utara`, *Skripsi* (Bengkulu: Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno, 2022), hlm. 30-31.

²⁴Intan Sri Ayu Wulandari, `Pengaruh Penggunaan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD Islam Taman Quraniyah`, *Skripsi* (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2019), hlm. 23.

3. Hakikat Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

a. Pengertian Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

Penguasaan memiliki makna yang tidak jauh berbeda dengan pengertian *skill*, yaitu keterampilan.²⁵ Penguasaan adalah kemampuan serta kesanggupan melakukan sesuatu.²⁶ Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah “penguasaan” didefinisikan sebagai berikut : (1) proses, cara, perbuatan menguasai; (2) pemahaman dan kemampuan untuk menggunakan pengetahuan dan kepandaian.²⁷ Jadi dapat disimpulkan bahwa penguasaan adalah kemampuan memahami konsep tertentu serta mengimplementasikan konsep.

Jumlah kata dalam suatu bahasa serta kata-kata yang dipahami dan digunakan seseorang dalam menulis dan berbicara disebut kosakata.²⁸ Istilah “kosakata” mengacu pada sekumpulan kata yang diketahui serta digunakan oleh seseorang dalam bahasa tertentu.²⁹ Kosakata adalah unsur

²⁵Hunaidu, ‘Pengaruh Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Terhadap Kemampuan Berbahasa Arab Siswa Pondok Darul Arqam Muhammadiyah Punnia Pinrang’, *Jurnal Al-Maraji*, (Vol. 3, No. 1, tahun 2019), hlm. 75–92.

²⁶Sri Wahyuningsih, ‘Pengajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Melalui Media Permainan Pohon Pintar’, *Al-Af'idah*, (Volume II, No. I, tahun 2018), hlm. 18–32.

²⁷Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), hlm. 604.

²⁸Ratna Susanti, ‘Penguasaan Kosakata Dan Kemampuan Membaca Bahasa’, *Academia*, (Vol. 1, No. 1, tahun 2002), hlm. 87–93.

²⁹Jepri Nugrawiyati, ‘Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah’, *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, (Vol. 3, No. 2,

bahasa yang harus diperoleh dan dikuasai. Kosakata dapat digunakan melalui bahasa tulis maupun lisan, dan berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa.³⁰ Jadi dapat dipahami bahwa kosakata adalah kumpulan kata yang seseorang ketahui dan mengandung informasi tentang makna dan pemakaiannya.

Bahasa Arab merupakan bahasa al-Qur`an serta menjadi kunci untuk dapat mempelajari ilmu-ilmu agama.³¹ Musthafa Al-Ghulayain mengemukakan bahwa bahasa Arab adalah kalimat yang digunakan orang Arab gunakan untuk mengungkapkan perasaan serta pemikirannya.³² Bahasa Arab berkaitan erat dengan Al-Qur`an dan Hadits yang menjadi sumber hukum Islam. Dalam surat az-Zukhruf ayat 3 disebutkan betapa pentingnya mempelajari bahasa Arab, yaitu:

إِنَّا جَعَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَّعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ (۳)

tahun 2015), hlm. 194–212.

³⁰Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malang: UIN-Maliki Press, 2017), hlm. 59.

³¹M. Khalilullah, ‘Strategi Pembelajaran Bahasa Aarab Aktif (Kemahiran Qira`ah Dan Kitabah)’, *Jurnal Sosial Budaya*, (Vol. 8, No. 1, tahun 2011), hlm. 152–167.

³²Ulin Nuha, *Ragam Metodologi Dan Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Diva Press, 2016), hlm. 25.

Artinya: “Sesungguhnya Kami menjadikan al-Qur`an dalam bahasa Arab supaya kamu dapat memahaminya.” (Q.S az-Zukhruf:3)³³

Dari ayat di atas dapat diketahui bahasa yang digunakan dalam al-Qur`an adalah bahasa Arab. Jadi, ketika seseorang mampu menguasai kosakata bahasa Arab, maka dia dapat memahami isi al-Qur`an. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran kosakata bahasa Arab di tingkat MI/SD yaitu untuk memudahkan peserta didik mempelajari mata pelajaran agama lainnya yang diajarkan di sekolah.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosa kata bahasa Arab merupakan keterampilan dalam berkomunikasi atau berinteraksi atau mengungkapkan ide/gagasan dengan lingkungan sekitarnya dengan menggunakan kosakata yang dimiliki. Hal ini dapat dilakukan secara lisan ataupun tulisan, dan diiringi dengan meningkatnya kemahiran berbahasa yaitu menyimak (istima’), menulis (kitabah), berbicara (kalam), dan membaca (qiro’ah).

b. Tujuan Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab

Tujuan pembelajaran kosakata bahasa Arab meliputi:

- 1) Mengenalkan kosakata baru kepada siswa melalui membaca atau mendengar.

³³Ikwan Nur Rois and Rubini Rubini, ‘Urgensi Pembelajaran Bahasa Perspektif Al-Qur`an Dan Hadits Di Era Disruptif’, *Jurnal Ihtimam*, (Vol. 4, No. 2, tahun 2021), hlm. 142–155 <<https://doi.org/10.36668/jih.v4i2.311>>.

- 2) Melatih siswa untuk mengucapkan kosakata tersebut dengan baik dan benar.
 - 3) Memahami kosakata baru, baik secara denotasi atau leksikal (berdiri sendiri) maupun ketika digunakan dalam konteks kalimat tertentu (makna konatatif dan gramatikal).
 - 4) Menggunakan kosakata dalam ekspresi lisan maupun tulisan berdasarkan konteksnya.³⁴
- c. Prinsip-prinsip Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di MI
- Pembelajaran mufrodat didasarkan oleh tujuh prinsip, antara lain:
- 1) Tawatur (*Frequency*), yaitu mengacu pada pemilihan kosakata yang umum digunakan.
 - 2) Tawazzu' (*Range*), yaitu berkaitan dengan pemilihan kosakata yang umum digunakan di negara Arab atau oleh penutur asli.
 - 3) Mataahiyah (*Availability*), yaitu kosakata yang mudah dipelajari atau digunakan lebih diutamakan.
 - 4) Ulfa (*Familiarity*), yaitu kata-kata yang sudah diketahui dan cukup familiar didengar lebih didahulukan.
 - 5) Syumul (*Coverage*), yaitu mengacu pada pemilihan kosakata yang mempunyai kemampuan untuk mencakup beberapa makna.

³⁴Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malang: UIN-Maliki Press, 2017), hlm. 63.

- 6) ‘Alammiyah (*Significance*), yaitu pemilihan kata yang mempunyai makna yang penting atau relevan guna menghindari kata yang kurang umum atau jarang digunakan.
- 7) ‘Urubah (*Arabisme*), yaitu mengutamakan kata Arab dari pada kata serapan yang di Arabisasi dari bahasa lain.³⁵

d. Indikator Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

Mustofa mengemukakan bahwa peserta didik dianggap memiliki penguasaan kosakata bahasa Arab ketika mereka mencapai berbagai indikator penguasaan kosakata, antara lain:

- 1) Kemampuan dalam menerjemahkan kosakata dengan baik.
- 2) Kemampuan dalam membaca serta memahami penulisan kosakata.
- 3) Kemampuan dalam menggunakan kosakata dalam jumlah (kalimat) dengan benar, baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan.³⁶

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

Terdapat beberapa hal yang dapat mempengaruhi penguasaan kosakata bahasa Arab, diantaranya:

³⁵Rizka Widayanti, ‘Strategi Pembelajaran Ashwat Arabiyah dan Mufradat’, *Al-Furqan*, (Vol. 3, No. 2, tahun 2016), hlm. 111–125.

³⁶Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malang: UIN-Maliki Press, 2017), hlm. 59.

1) Faktor Minat Peserta Didik

Minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Arab menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi penguasaan kosakata bahasa Arab. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, minat didefinisikan sebagai “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan, atau hasrat yang besar terhadap sesuatu”.³⁷ Minat adalah ketertarikan, keterlibatan sepenuhnya seseorang pada bidang studi tertentu dan merasa suka, senang mempelajari materi itu untuk memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang baru.³⁸ Ketertarikan peserta didik terhadap suatu pelajaran mempunyai pengaruh besar dalam aktifitas belajar khususnya pembelajaran Bahasa Arab. Apabila peserta didik mempunyai ketertarikan yang tinggi pada pembelajaran Bahasa Arab, maka akan memudahkannya untuk menguasai kosakata Bahasa Arab dan keterampilan-keterampilan berbahasa lainnya.

2) Faktor Guru

Guru merupakan seseorang yang berperan sebagai fasilitator, memberikan pengetahuan serta keterampilan

³⁷Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, hlm. 775.

³⁸Asnawati Matondang, ‘Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia’, *BAHAISTRA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, (Vol. 2, No. 2, tahun 2018), hlm. 24–32.

kepada peserta didik.³⁹ Dapat dikatakan bahwa guru memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran kosakata bahasa Arab. Guru harus bisa meningkatkan minat peserta didik untuk belajar. Menurut al-Ghazali seperti yang dikutip oleh M. Saiyid Mahadir, mengemukakan bahwa seorang guru harus memiliki kemampuan untuk merancang kegiatan pembelajaran yang bervariasi agar meningkatkan ketertarikan peserta didik.⁴⁰

3) Faktor Fasilitas Belajar

Fasilitas belajar juga menempati posisi yang sangat penting dalam pembelajaran. Istilah “fasilitas pembelajaran” mencakup semua elemen yang memfasilitasi dan memudahkan pembelajaran.⁴¹ Fasilitas belajar merupakan alat pembelajaran yang digunakan guru pada saat mengajarkan materi serta digunakan peserta didik untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan.⁴² Fasilitas belajar adalah segala sesuatu yang disediakan

³⁹Muhammad Asri Amin, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Nuansa Cendekia, 2013), hlm. 18.

⁴⁰Alimudin, ‘Konsep Pendidikan Anak Dalam Prespektif Al-Ghazali’, *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, (Vol. 6, No. 1, tahun 2022), hlm. 86–98.

⁴¹Bahrudi Efendi Damanik, ‘Pengaruh Fasilitas dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar’, *UNM: Jurnal Publikasi Pendidikan*, 9.1 (Vol. 9, No. 1, tahun 2019), hlm. 46–52.

⁴²Kiki Putri, *Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD Negeri 18 Seluma* (Bengkulu, 2019), hlm. 23.

untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah, seperti papan tulis, buku, ruang kelas, meja dan kursi.⁴³

Jadi dapat disimpulkan bahwa fasilitas belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Jika sarana atau fasilitas pembelajaran tidak dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya dalam berbagai aktivitas pembelajaran, maka dapat diartikan bahwa kegunaannya masih belum optimal. Fasilitas belajar ini sangat berpengaruh pada keberhasilan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.

4) Faktor Lingkungan

Lingkungan berperan dalam keberhasilan belajar peserta didik, termasuk dalam pembelajaran bahasa Arab. Lingkungan didefinisikan sebagai segala yang terlihat dan ada dalam kehidupan, termasuk manusia, benda-benda buatan manusia, dan alam.⁴⁴ Lingkungan memberikan pengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab, yang dapat dikategorikan menjadi dua yaitu lingkungan keluarga serta lingkungan sekolah.⁴⁵

⁴³Ratna Khairunnisa, Andi Aslindah, and Aji Fitri Rahmadana, 'Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V di SDN 001 Samarinda Utara', *Jurnal Pendas Mahakam*, (Vol. 4, No. 2, tahun 2019), hlm. 146–151.

⁴⁴Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 63.

⁴⁵Yusrul Hana, "Pengaruh Metode Bernyanyi Berbantu Media Pop Up Book Terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Pada Siswa Kelas V Materi Al-Madrasatu Fil Maktabati Di MI Natijatul Islam Sumberejo, Jaken

Lingkungan keluarga yaitu lingkungan pertama yang dapat menjadi penentu dalam berkembangnya pendidikan seseorang dan menjadi faktor utama yang menentukan keberhasilannya.⁴⁶ Oleh karena itu, setiap anggota keluarga yang ada di lingkungan keluarga khususnya orang tua terhadap anak-anak harus mempunyai sikap saling mendukung, membimbing, dan memberi motivasi. Dengan adanya pemberian motivasi, bimbingan, dan dukungan orang tua terhadap anak untuk terus belajar, maka dapat meningkatkan prestasi belajar mereka.

Lingkungan sekolah mencakup berbagai faktor yang mempengaruhi pembelajaran atau berbagai lingkungan tempat terjadinya proses pendidikan. Lingkungan sekolah juga mencakup kesatuan ruang dalam lembaga pendidikan yang mempengaruhi pembentukan sikap dan pengembangan potensi peserta didik.⁴⁷ Proses pembelajaran terjadi di lingkungan sekolah, maka dalam lingkungan sekolah harus tercipta suatu kondisi atau keadaan yang mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan terciptanya

Pati Tahun Ajaran 2019/2020", *Skirpsi* (Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo, 2020), hlm. 29.

⁴⁶Thursan Hakim, *Belajar Secara Efisien* (Jakarta: Puspa Suara, 2000), hlm. 7.

⁴⁷Benny Prasetya, 'Studi Korelasi Persepsi Kompetensi Profesionalisme Guru dan Lingkungan Sekolah dengan Motivasi Belajar PAI Kelas XI Di SMA/SMK/MA Se Kota Probolinggo', *Edukasi*, (Vol. 5, No. 2, tahun 2017), hlm. 148–170.

lingkungan sekolah yang kondusif, maka pembelajaran bahasa Arab akan berjalan dengan baik dan peserta didik dapat menguasai kosakata bahasa Arab dengan mudah. Jadi dapat disimpulkan bahwa kedua jenis lingkungan ini berpengaruh terhadap penguasaan kosakata Bahasa Arab peserta didik. Jika lingkungan sekitar ikut serta mendukung, maka penguasaan Bahasa Arab siswa akan terus meningkat.

B. Kajian Pustaka

Kajian pustaka atau literatur adalah komponen penting dalam sebuah penelitian yang memuat analisis dan ulasan terhadap berbagai literatur sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian.⁴⁸ Melakukan kajian pustaka berarti kegiatan menelaah, mencermati, dan mengidentifikasi hasil penelitian atau referensi yang menjadi acuan atau pembandingan terhadap penelitian yang sedang dilakukan.⁴⁹ Adapun kajian pustaka tersebut adalah:

1. Jurnal penelitian oleh Siti Wahyuni yang berjudul “Implementasi Model *Cooperative Learning Teams Games Tournament (TGT)-Giant Ladder Snake* dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab”, menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT sangat bermanfaat untuk meningkatkan

⁴⁸Nanang Faisol Hadi and Nur Kholik Afandi, ‘Literature Review Is A Part of Research’, *Sultra Educational Journal*, (Vol. 1, No. 3, tahun 2021), hlm. 64–71 <<https://doi.org/10.54297/seduj.v1i3.203>>.

⁴⁹Ma`ruf Abdullah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015), hlm. 149.

kemampuan berbicara bahasa Arab. Hal ini dapat dilihat dari presentase aktivitas siswa yang meningkat dari 73% menjadi 94,2%. Penelitian ini memiliki kesamaan pada model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab. Sedangkan, perbedaan penelitian ini adalah fokus utamanya pada penguasaan kosakata dalam bahasa Arab. Sementara penelitian Siti Wahyuni berfokus pada kemampuan berbicara bahasa Arab, penelitian ini akan menilai penguasaan kosakata bahasa Arab, yang merupakan aspek yang berbeda dari kompetensi berbahasa.⁵⁰

2. Skripsi karya Melisa Aidillah Ritonga yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan”, menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol. Persamaan dan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu penelitian tersebut meneliti efektivitas model pembelajaran TGT, tetapi pada hasil belajar bahasa Indonesia. Meskipun variabel bebasnya sama dengan penelitian ini, yaitu model pembelajaran TGT, perlu ditegaskan

⁵⁰Siti Wahyuni, ‘Implementasi Model Cooperative Learning Teams Games Tournaments (TGT)-Giant Ladder Snake dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab’, *Al-Mada: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, (Vol. 6, No. 1, tahun 2023), hlm. 25–43.

bahwa penelitian ini akan mengukur penguasaan kosakata bahasa Arab, bukan hasil belajar bahasa Indonesia seperti yang dilakukan oleh Melisa Aidillah Ritonga.⁵¹

3. Skripsi Nisfu Lailatul Masruroh yang berjudul “Penerapan Model Cooperative Learning Tipe *Teams Games Tournament* Dengan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas IV MI Nurul Huda Dawuhan Trenggalek”, menunjukkan peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT dalam mata pelajaran bahasa Arab. Hal ini dapat diketahui dari hasil angket yang menyebutkan adanya peningkatan motivasi belajar dengan persentase motivasi belajar sebesar 58,51 % pada siklus I menjadi 88,00 % pada siklus II. Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT dalam mata pelajaran bahasa Arab. Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus utamanya yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar dan menggunakan bantuan media *Flash Card*. Perlu diperjelas bahwa penelitian ini akan mengukur penguasaan kosakata bahasa Arab dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *pop-up book*.⁵²

⁵¹Melisa Aidillah Ritonga, ‘Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan’ *Skripsi* (Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2020).

⁵²Nisfu Lailatul Masruroh, ‘Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament Dengan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas IV MI

4. Jurnal oleh Wiwi Noorfaedah meneliti hasil belajar siswa pada materi sumber daya alam dengan model pembelajaran TGT. Hal ini dibuktikan dengan nilai yang diperoleh siswa pada siklus II telah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata kelas 80. Meskipun variabel bebasnya sama dengan penelitian ini, yaitu model pembelajaran TGT, perlu ditekankan bahwa penelitian ini akan mengukur penguasaan kosakata bahasa Arab, bukan hasil belajar pada materi sumber daya alam.⁵³
5. Skripsi oleh Yusrul Hana yang berjudul “Pengaruh Metode Bernyanyi Berbantu Media *Pop-Up Book* Terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Pada Siswa Kelas V Materi Al-Madrasatu Fil Maktabati Di MI Natijatul Islam Sumberejo, Jaken Pati Tahun Ajaran 2019/2020”, menunjukkan adanya pengaruh metode bernyanyi berbantuan media *pop-up book* terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, dan nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen lebih besar dari nilai rata-rata kelas kontrol. Meskipun variabel terikatnya sama dengan penelitian ini, perlu ditegaskan bahwa penelitian ini akan

Nurul Huda Dawuhan Trenggalek` *Skripsi* (Tulungagung: Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, 2017).

⁵³Wiwi Noorfaedah, ‘Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDn 040 Pasawahan Pada Materi Sumber Daya Alam’, *AKSELERASI: Jurnal Ilmiah Nasional*, (Vol. 4, No. 3, tahun 2022), hlm. 134–141 <<https://doi.org/10.54783/jin.v4i3.623>>.

menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *pop-up book*, yang merupakan model pembelajaran yang berbeda.⁵⁴

Dengan menegaskan perbedaan-perbedaan dari penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dilaksanakan oleh penulis memiliki perbedaan, terutama dalam variabel penelitian, baik itu variabel bebas maupun terikat. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki perbedaan dan relevansi yang membuatnya layak untuk dilaksanakan.

C. Hipotesis

Hipotesis yaitu pernyataan sementara yang kebenarannya akan diuji melalui analisis data yang diperoleh dalam penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif.⁵⁵ Perumusan hipotesis memberikan arah yang jelas bagi para peneliti untuk melakukan pengujian, sehingga mengarahkan mereka ketika di lapangan.⁵⁶ Hipotesis peneliti ajukan yaitu:

H_0 : model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media *pop-up book* tidak berpengaruh terhadap penguasaan kosakata Bahasa Arab peserta didik kelas III MI Al-

⁵⁴Yusrul Hana, `Pengaruh Metode Bernyanyi Berbantu Media *Pop Up Book* Terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Pada Siswa Kelas V Materi Al-Madrasatu Fil Maktabati Di MI Natijatul Islam Sumberejo, Jaken Pati Tahun Ajaran 2019/2020` *Skripsi* (Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo, 2020).

⁵⁵Ma`ruf Abdullah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015), hlm. 205.

⁵⁶Awaluddin Tjalla, *Metode Penelitian Kuantitatif Bidang Pendidikan* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2019), hlm. 48.

Qomariyah Wates.

H_a : model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media *pop-up book* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata Bahasa Arab peserta didik kelas III MI Al-Qomariyah Wates.

BAB III

METODE PENELITIAN

Istilah “metode” mengacu pada cara yang digunakan agar dapat menggapai tujuan. Metode penelitian adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.¹ Sedangkan metodologi penelitian adalah usaha untuk meneliti suatu masalah yang terjadi secara ilmiah dengan cermat dan teliti dengan cara mengumpulkan, mengolah serta menganalisis data untuk kemudian disimpulkan secara sistematis dan objektif guna memperoleh wawasan dan pengetahuan yang bermanfaat bagi kehidupan manusia.²

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Metode ini berfungsi untuk mengkaji populasi atau sampel dengan cara mengumpulkan data melalui instrumen dan analisis data statistik untuk menguji kebenaran hipotesis.³ Penelitian eksperimen adalah jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian eksperimen dilakukan melalui pemberian suatu *treatment* pada suatu kelompok.⁴ Penelitian eksperimen digunakan untuk menguji ada atau

¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2009), hlm. 2.

²Indra Efendi dan Zulfani Sesmiarni, ‘Pentingnya Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Islam’, *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, (Vol. 1, No. 2, tahun 2022), hlm. 59–68.

³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2009), hlm. 8.

⁴Hardani, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, 2020), hlm. 349.

tidaknya pengaruh variabel sebab (*independent variable*) terhadap variabel akibat (*dependent variable*).⁵ Penelitian eksperimen sangat tepat digunakan dalam penelitian ini karena suatu eksperimen di bidang pendidikan bertujuan untuk menguji ada tidaknya pengaruh dari suatu tindakan (*treatment*) terhadap perilaku atau kemampuan peserta didik.

Desain penelitian yang digunakan adalah *True Experimental Posttest Only Control Group Design*. Penelitian eksperimen *Posttest Only Control Group Design* ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media *pop-up book* terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik kelas III di MIM Al-Qomariyah Wates, Boyolali. Dalam penelitian ini peneliti memberikan materi yang sama dan melakukan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, akan tetapi kelas eksperimen saja yang mendapat perlakuan (*treatment*).⁶ Kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media *pop-up book*, sedangkan kelompok kontrol tetap diberikan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* tanpa menggunakan media *pop-up book*. Adapun desain penelitian *Posttest Only Control Group Design* dapat dilihat pada tabel berikut:

⁵Djaali, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), hlm. 139.

⁶John W Creswell, *Research Desain Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif Dan Campuran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018), hlm. 232.

Tabel 3.1 Desain *Posttest Only Control Group Design*

Kelompok	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	X	O ₁
Kontrol	-	O ₂

Keterangan:

X = Perlakuan (model *Teams Games Tournament* berbantu media *pop-up book*)

O₁ = *Posttest* kelas eksperimen

O₂ = *Posttest* kelas kontrol⁷

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di MIM Al-Qomariah Wates, Boyolali. Alasan peneliti melaksanakan penelitian di MIM Al-Qomariah Wates karena beberapa faktor, seperti: ditemukan adanya masalah yang harus segera diatasi dalam pembelajaran bahasa Arab di MIM Al-Qomariah Wates, Boyolali, dan telah mendapatkan izin untuk melakukan riset dari pihak sekolah. Peneliti melakukan penelitian di MIM Al-Qomariah dari tanggal 16 Februari sampai dengan 10 Maret 2024.

⁷Irfan Abraham and Yetti Supriyati, 'Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review', *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, (Vol. 8, No. 3, tahun 2022), hlm. 2476–2482.

C. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan objek analisis yang dipilih oleh peneliti dengan tujuan menarik kesimpulan.⁸ Populasi adalah seluruh unit analisis yang hendak dipelajari karakteristiknya dalam penelitian.⁹ Populasi merupakan sekelompok individu atau objek lainnya yang menjadi perhatian dalam penelitian.¹⁰ Berdasarkan beberapa pendapat dapat dipahami bahwa populasi penelitian adalah seluruh objek yang hendak dianalisis dalam penelitian.

Populasi penelitian ini mencakup seluruh peserta didik kelas III A dan kelas III B di MIM Al-Qomariah Wates Boyolali yang berjumlah 36 peserta didik. Peneliti menjadikan populasi sebagai objek penelitian secara keseluruhan. Berdasarkan pendapat Suharsimi Arikunto yaitu apabila subjek yang diteliti tidak lebih dari 100 lebih baik diteliti semua, sehingga menjadi penelitian populasi.¹¹ Selain itu, alasan peneliti mengambil seluruh populasi karena penelitian ini menggunakan desain *Posttest Only Control Group Design* yang memerlukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas III A sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol.

⁸Ari Setiawan dan Dedek Adrian, *Metodologi Dan Aplikasi Statistik* (Yogyakarta: Nuha Medika, 2019), hlm. 12.

⁹Djaali, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), hlm. 40.

¹⁰Arfatin Nurrahmah, dkk, *Pengantar Statistika 1* (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021), hlm. 35.

¹¹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm. 136.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian yaitu segala sesuatu yang ditentukan peneliti untuk dianalisis dan disimpulkan.¹² Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas ialah variabel yang mempengaruhi variabel lain.¹³ Variabel bebas berfungsi sebagai penyebab atau memiliki kemungkinan untuk mempengaruhi variabel lain dan umumnya dilambangkan dengan huruf X.¹⁴ Adapun variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model *Teams Games Tournament* berbantu media *pop-up book*.

Adapun indikator model *Teams Games Tournament* berbantu media *pop-up book* yaitu:

- 1) Guru memaparkan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari pada pembelajaran tersebut.
- 2) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang anggotanya dipilih secara heterogen.
- 3) Setiap kelompok diberi media *pop-up book*.
- 4) Guru membaca mufrodad yang ada pada media *pop-up book* dan diulangi oleh seluruh peserta didik dengan

¹²Rafika Ulfa, 'Variabel Dalam Penelitian Pendidikan', *Al-Fathonah : Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, (Vol. 10, tahun 2021), hlm. 345.

¹³Sangkot Nasution, 'Variabel Penelitian', *Raudhah*, (Vol 5, No. 2, tahun 2017), hlm. 2.

¹⁴Rafika Ulfa, 'Variabel Dalam Penelitian Pendidikan', *Al-Fathonah : Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, (Vol. 10, tahun 2021), hlm. 346.

memperhatikan tulisan mufrodatnya pada media *pop-up book*.

- 5) Peserta didik beserta kelompoknya bersama-sama mengamati dan menghafal kosakata tentang حَدِيثٌ beserta maknanya dengan bantuan media *pop-up book*.
- 6) Guru mengajak peserta didik untuk mengikuti *game* dan *tournament* untuk mengetahui pengetahuan yang didapat dari penjelasan dan belajar kelompok.
- 7) Guru menjumlahkan skor yang didapat dari setiap kelompok, dan kelompok yang meraih skor tertinggi akan mendapat hadiah.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas yang pada umumnya dilambangkan dengan huruf Y.¹⁵ Penguasaan kosakata bahasa Arab menjadi variabel terikat penelitian ini. Adapun indikator dalam variabel terikat yaitu:

- 1) Kemampuan dalam menerjemahkan kosakata tentang حَدِيثٌ.
- 2) Kemampuan dalam membaca dan menentukan bacaan yang benar kosakata tentang حَدِيثٌ, jika melihatnya dalam tulisan.
- 3) Kemampuan dalam memahami penulisan kosakata tentang حَدِيثٌ.

¹⁵Rafika Ulfa, 'Variabel Dalam Penelitian Pendidikan', *Al-Fathonah : Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, (Vol. 10, tahun 2021), hlm. 347.

- 4) Kemampuan dalam menggunakan kosakata tentang حَدِيثٌ dalam jumlah (kalimat) sederhana.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara untuk mendapatkan informasi ataupun data penelitian.¹⁶ Penulis menggunakan metode sebagai berikut:

1. Tes

Tes yaitu alat ukur berupa sederetan pertanyaan yang dirancang untuk menilai pengetahuan atau penguasaan materi pelajaran.¹⁷ Tes adalah sekumpulan pertanyaan yang berfungsi untuk mengukur intelegensi, pengetahuan, bakat atau kemampuan seseorang maupun sekelompok orang.¹⁸ Tes adalah metode yang digunakan untuk mengukur sejauh mana pengetahuan siswa, didalamnya terdiri dari serangkaian pertanyaan atau tugas yang harus diselesaikan.¹⁹ Jadi, dapat dipahami bahwa tes yaitu alat ukur yang didalamnya berisi sederetan pertanyaan yang harus

¹⁶Sofia Febri Nurissoraya, "Pengaruh Metode Make A Match Berbantu Media Flashcard Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Terhadap Kemampuan Menghafal Kosakata Pada Siswa Kelas III MI Salafiyah Sidorejo Warungasem Batang Tahun Pelajaran 2022/2023", *Skripsi* (Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo, 2023), hlm. 38.

¹⁷Djaali, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), hlm. 60.

¹⁸Sudaryono, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), hlm. 218.

¹⁹Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm 118.

untuk mengukur intelegensi, pengetahuan, bakat atau kemampuan kelompok ataupun individu.

Dalam penelitian ini, tes dilakukan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) berupa tes tertulis yang berbentuk pilihan ganda. Alasan peneliti menggunakan teknik tes adalah untuk mengukur pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media *pop-up book* terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik.

2. Dokumentasi

Metode pengumpulan data yang berbentuk catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, serta keterangan yang dapat mendukung penelitian disebut metode dokumentasi.²⁰ Dalam konteks pengumpulan data, dokumentasi didefinisikan sebagai teknik pengumpulan data dari dokumen atau arsip.²¹ Tujuan penggunaan metode dokumentasi ialah mengumpulkan informasi dari lokasi penelitian secara langsung, dimana data yang diperoleh bisa berbentuk tulisan atau gambar seperti laporan kegiatan, foto kegiatan, dan lain-lain.²² Berdasarkan beberapa pendapat bahwa dokumentasi ialah metode pengumpulan data berbentuk tulisan atau gambar. Alasan peneliti menggunakan teknik dokumentasi adalah untuk mendapatkan data berupa daftar

²⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*, Cetakan Ke (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2009).

²¹Djaali, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), hlm. 55.

²²Sudaryono, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), hlm. 219.

nama peserta didik, daftar nama guru, profil sekolah, foto saat kegiatan belajar mengajar, dan data lain yang dapat membantu penelitian.

3. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara langsung terhadap objek, keadaan, suasana yang akan diteliti.²³ Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik selama pembelajaran. Observasi dilakukan secara langsung setiap kali pertemuan.

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Validitas Media Pembelajaran *Pop-Up Book*

Penentuan layak tidaknya media pembelajaran *pop-up book* harus dilakukan uji validitas oleh ahli dengan menggunakan kuesioner dengan skala Likert. Adapun uji validitas media pembelajaran *pop-up book* dalam penelitian ini dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Data hasil validasi media pembelajaran *pop-up book* ini dianalisis secara deskriptif, yaitu dengan menjumlahkan nilai dari setiap pernyataan dalam angket penilaian yang telah diisi oleh validator. Skala disusun dengan menggunakan penilaian 5 kriteria yaitu: sangat layak (5), layak (4), cukup layak (3), kurang layak (2), sangat tidak layak

²³Sofia Febri Nurissoraya, *Pengaruh Metode Make A Match Berbantu Media Flashcard Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Terhadap Kemampuan Menghafal Kosakata Pada Siswa Kelas III MI Salafiyah Sidorejo Warungasem Batang Tahun Pelajaran 2022/2023* (Semarang, 2023), hlm. 38.

(1).

2. Uji Coba Instrumen

Instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan dalam melakukan pengukuran terhadap suatu objek ukur atau mengumpulkan data tentang suatu variabel dalam bentuk tes ataupun non-tes.²⁴ Tes berupa pilihan ganda adalah instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Untuk mengetahui kelayakan soal yang akan diujikan, penulis melakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran serta daya beda yaitu:

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauhmana alat ukur dapat mengukur objek ukur.²⁵ Soal dikatakan valid jika r hitung $>$ r tabel atau nilai signifikansi $<0,05$. Rumus yang digunakan uji validitas adalah rumus Korelasi Point Biserial, yaitu:

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

r_{pbi} = koefisien korelasi biserial

²⁴Baso Intang Sappaile, 'Konsep Instrumen Penelitian Pendidikan', *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 13.66 (2007), hlm. 381.

²⁵Ma`ruf Abdullah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015), hlm. 256.

M_p = rerata skor dari subyek yang menjawab benar bagi item yang dicari validitasnya

M_p = rerata skor total

S_t = standar deviasi dari skor total

P = proporsi peserta didik yang menjawab benar

$$(P = \frac{\text{jumlah peserta didik yang menjawab benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}})$$

q = proporsi peserta didik yang menjawab salah

$$(q = 1 - P)^{26}$$

Uji validitas instrumen menggunakan bantuan perangkat lunak *SPSS for Windows*. SPSS (Statistical Product and Service Solution) adalah sebuah program komputer yang berfungsi menganalisis data, antara lain analisis korelasi, regresi linier, One Way ANOVA, dan teknik-teknik statistik lainnya.²⁷ Proses pengujian validitas dengan SPSS adalah sebagai berikut:

- 1) Mulailah dengan membuka SPSS.
- 2) Setelah itu, input data ke dalam tampilan *Data View*.
- 3) Pada tampilan *Variable View*, pastikan untuk menyesuaikan kolom *Name* dengan setiap *item*. Pada kolom *Measure*, pilih opsi *Scale*.

²⁶Suharismi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 79.

²⁷Duwi Priyatno, *Teknik Mudah Dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian Dengan SPSS Dan Tanya Jawab Ujian Pendarasan* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm. 4.

- 4) Pilih opsi *Analyze – Correlate – Bivariate*, yang akan memunculkan kotak dialog *Bivariate Corelations*.
- 5) Pindahkan semua data ke *Variables* dengan memilih *Pearson* pada kolom *Correlation Coefficients*, lalu tekan *Ok*.²⁸

b. Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menyatakan keterandalan suatu alat ukur.²⁹ Uji reliabilitas dapat menentukan konsistensi alat ukur jika pengukuran dilakukan berulang kali.³⁰ Rumus KR-20 digunakan untuk menguji reliabilitas soal, yaitu:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(\frac{st^2 - \sum Pq}{st^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Koefisien reliabilitas tes

k = Jumlah item

P = Proporsi jawaban benar pada sebuah butir soal

q = Proporsi jawaban salah pada sebuah butir soal

²⁸Imam Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan Dan Analisis Dalam Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: FITK UIN Sunan Kalijaga, 2021), hlm. 92.

²⁹Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 207.

³⁰Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah* (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 30.

$st^2 = \text{Varians total}$ ³¹

Pada uji reliabilitas peneliti juga menggunakan *SPSS 23 for Windows*, sebagai berikut:

- 1) Mulailah dengan membuka SPSS.
- 2) Pada bagian Data View, masukkan skor item soal.
- 3) Klik *Analyze* kemudian klik *Scale* dan klik *Reability Analysis*.
- 4) Selanjutnya, pindahkan semua butir item kebagian *Items* pada kotak dialog *Reability Analysis*, pada opsi Model, pilih *Alpha*, kemudian pilih *Statistics*.
- 5) Berikan tanda ceklis pada bagian *Scale if item deleted* pada kolom *Descriptive for*, selanjutnya klik *Continue* dan *Ok*.³²

Ketentuan interpretasi hasil uji reliabilitas yaitu:

- 1) Instrumen dinyatakan reliabel jika koefisien reliabilitas (r_{11}) atau nilai *Cronbach`s Alpha* (SPSS) $> 0,6$.
- 2) Instrumen dinyatakan reliabel jika koefisien reliabilitas (r_{11}) atau nilai *Cronbach`s Alpha* (SPSS) $< 0,6$.³³

³¹Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 101.

³²Imam Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan Dan Analisis Dalam Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: FITK UIN Sunan Kalijaga, 2021), hlm. 107-109.

³³Ricki Yulardi dan Zuli Nuraeni, *Statistika Penelitian Plus Tutorial SPSS* (Yogyakarta: Innosain, 2017), hlm. 104.

Hasil perhitungan reliabilitas disesuaikan dengan tabel kriteria tingkat kereliablean soal.

Tabel 3.2 Kriteria Koefisien Reliabilitas Instrumen³⁴

No	Koefisien Korelasi	Kategori
1	0,90 – 1,00	Sangat tinggi
2	0,70 – 0,89	Tinggi
3	0,40 – 0,69	Sedang
4	0,20 – 0,39	Rendah
5	< 0,20	Sangat rendah

c. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran berfungsi mengukur derajat kesukaran soal.³⁵ Soal dikatakan baik jika soal yang seimbang tingkat kesukarannya, yang berarti soal tersebut hendaknya memiliki derajat kesukaran yang sedang.³⁶ Adapun rumus menghitung tingkat kesukaran soal yaitu:

³⁴Maria Agustina Amelia, 'Analisis Soal Tes Hasil Belajar High Order Thinking Skills (Hots) Matematika Materi Pecahan Untuk Kelas 5 Sekolah Dasar', *Jurnal Penelitian*, 20 (2016), 123–131.

³⁵Isna Dina Askiya, *Pengaruh Media Diorama Dalam Pembelajaran Tema 9 Subtema 1 (Benda Tunggal Dan Campuran) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Salafiyah Kajen* (Semarang, 2022), hlm. 46.

³⁶Indrawati, Yuniawatika, Yuniawatika, and Suminah Suminah, 'Pengembangan Instrumen Tes Setipe PISA Untuk Melatih Kemampuan Literasi Matematika Siswa Kelas V SD LAB UM', *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, (Vol. 2, No. 7, tahun 2022), hlm. 629–639 <<https://doi.org/10.17977/um065v2i72022p629-639>>.

$$P = \frac{B}{Js}$$

Keterangan :

P = Indeks kesukaran

B = Jumlah eserta didik yang menjawab soal dengan benar

Js = Jumlah peserta tes³⁷

Kategori koefisien tingkat kesukaran butir soal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Kategori Tingkat Kesukaran Soal³⁸

No	Range Tingkat Kesukaran	Kategori
1	0,00 – 0,29	Sukar
2	0,30 – 0,69	Sedang
3	0,70 – 1,00	Mudah

Untuk memudahkan dalam melakukan perhitungan dan analisis data, peneliti juga menggunakan *SPSS 23 for Windows*.

d. Daya Beda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan soal untuk membedakan peserta didik yang pandai atau memiliki

³⁷Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 223.

³⁸Maria Agustina Amelia, 'Analisis Soal Tes Hasil Belajar High Order Thinking Skills (Hots) Matematika Materi Pecahan Untuk Kelas 5 Sekolah Dasar', *Jurnal Penelitian*, 20 (2016), 123–131.

kemampuan tinggi (kelompok atas) dengan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah (kelompok bawah).³⁹ Besar dan kecilnya angka indek daya beda (D) dapat digunakan untuk mengetahui daya beda soal.⁴⁰ Adapun rumus daya beda soal sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan :

D = Daya beda

J_A = Jumlah peserta didik kelompok atas

J_B = Jumlah peserta didik kelompok bawah

B_A = Jumlah peserta didik kelompok atas yang menjawab butir soal dengan benar

B_B = Jumlah peserta didik kelompok bawah yang menjawab butir soal dengan benar

P_A = Proporsi peserta didik kelompok atas yang menjawab butir soal dengan benar

P_B = Proporsi peserta didik kelompok bawah yang menjawab butir soal dengan benar⁴¹

³⁹Sri Nurhalimah and others, 'Hubungan Antara Validitas Item Dengan Daya Pembeda dan Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda Pas', *Natural Science Education Research*, (Vol. 4, No. 3, tahun 2022), hlm. 249–257 <<https://doi.org/10.21107/nser.v4i3.8682>>.

⁴⁰Eka Mayasari, 'Instrumen Tes Sebagai Alat Evaluasi', *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, (Vol. 2, No. 1, tahun 2023), hlm. 56–66.

⁴¹Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 228-229.

Untuk memudahkan dalam menghitung dan menganalisis data, peneliti menggunakan bantuan perangkat lunak, yaitu *SPSS 23 for Windows*. Kriteria yang digunakan dalam melakukan interpretasi hasil perhitungan yaitu:

D : 0,00 – 0,20 : jelek (*poor*)

D : 0,21 – 0,40 : cukup (*satisfactory*)

D : 0,41 – 0,70 : baik (*good*)

D : 0,71 – 1,00 : baik sekali (*excellent*)

D : negatif, semuanya tidak baik. Jadi semua butir soal yang mempunyai nilai D negatif sebaiknya dibuang saja.⁴²

3. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Sebelum menerapkan teknik analisis statistik parametrik, perlu dilakukan uji normalitas untuk memastikan apakah data yang bersangkutan menunjukkan distribusi normal.⁴³ Apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05, data dinyatakan berdistribusi normal.⁴⁴ Peneliti menggunakan

⁴²Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 228-229, hlm. 232.

⁴³Nornadiah Mohd Razali and Yap Bee Wah, 'Power Comparisons of Shapiro-Wilk, Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors and Anderson-Darling Tests', *Journal of Statistical Modeling and Analytics*, 2.I (Vol. 2, No. 1, tahun 2011), hlm. 21–33.

⁴⁴Tri Hidayati, Dkk. *Statistika Dasar Panduan Bagi Dosen dan Mahasiswa* (Purwokerto: Pena Persada, 2019), hlm. 79.

Shapiro-Wilk karena sampel kurang dari 50.⁴⁵ Rumus yang digunakan adalah:⁴⁶

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$$

Keterangan:

D = Koefisien tes *Shapiro-Wilk*

X_i = Angka ke-1 pada data

\bar{X} = Rata-rata data

T_3 = Konversi statistik *Shapiro-Wilk*

Pengujian normalitas data juga menggunakan SPSS versi 23, dengan langkah-langkah:

- 1) Mulailah dengan membuka SPSS.
- 2) Pilih opsi *Variable View*, yang akan membuka halaman *Variable View*.
- 3) Buka tampilan *Variabel View*. Ketikkan “Nilai” dan “Kelas” pada kolom *Name*, pada kolom *Decimal*, ubah nilainya menjadi 0, pada kolom “Nilai”, masukkan nama nilai yang akan diujikan misalnya “Hasil Belajar Matematika”, pilih *none* pada kolom *value*.

⁴⁵Mitha Arvira Oktaviani and Hari Basuki Notobroto, ‘Perbandingan Tingkat Konsistensi Normalitas Distribusi Metode Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors, Shapiro-Wilk, Dan Skewness-Kurtosis.’, *Jurnal Biometrika Kependudukan*, (Vol. 3, No. 2, tahun 2020), hlm. 127–135.

⁴⁶Sudjana, *Metode Statistik* (Bandung: Tarsito, 2005), hlm. 27.

- 4) Klik *Data View* untuk membuka halaman. Selanjutnya, input data yang telah disiapkan.
- 5) Pilih *Analyze >> Descriptive Statistics >> Explore*.
- 6) Nilai dimasukkan ke *Dependent List* dan kelas ke kotak *factor List*. Lalu pilih *Options*.
- 7) Pilih *Plots*, kemudian *Normality plots with test*, *Continue* lalu OK.
- 8) Lihat tabel *Test of Normality* pada *Output SPSS*.⁴⁷

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk memastikan kedua kelompok data yang telah diambil memiliki kesamaan variansi atau tidak.⁴⁸ Pengujian ini menjadi syarat uji *t-test* dilakukan.⁴⁹ Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi >0,05.⁵⁰ Rumus uji homogenitas sebagai berikut:⁵¹

$$W = \frac{(N - k) \sum_{i=1}^k n_i (\bar{z}_i - z)^2}{(k - 1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (z_{ij} - \bar{z}_i)^2}$$

⁴⁷Duwi Priyatno, *Teknik Mudah Dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian Dengan SPSS Dan Tanya Jawab Ujian Pendaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm. 36-39.

⁴⁸Sianturi, 'Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis', *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, (Vol. 8, No. 1, tahun 2022), hlm. 386–397 <<https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>>.

⁴⁹Sianturi, Sianturi, 'Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis', *Jurnal Pendidikan, Sains, Sosial, dan Agama*, (Vol. 8, No. 1, tahun 2022), hlm. 386–397 <<https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>>.

⁵⁰Rochmat Aldy Purnomo, *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis dengan SPSS* (Ponorojo: Wade Group, 2017), hlm. 150.

⁵¹Sudjana, *Metode Statistik* (Bandung: Tarsito, 2005), hlm. 273.

Keterangan:

N = jumlah sampel

k = banyaknya kelompok

\bar{z}_i = rata-rata kelompok ke i

z_{ij} = rata-rata keseluruhan dari z_{ij}

Penelitian ini menguji homogenitas aplikasi SPSS.

Adapun langkah–langkah pengujiannya yaitu:

- 1) Buka program SPSS.
- 2) Pilih *Variable View*, kemudian akan terbuka halaman *Variable View*.
- 3) Kemudian buka variabel. Ketik “Kelas” dan “Nilai” pada kolom *Name*, *Decimal* diganti menjadi 0, pada label “Nilai” ketik nama nilai yang akan diujikan misalnya “Hasil Belajar Matematika”, pada kolom *value*, klik *none*.
- 4) Setelah itu, buka halaman *Data View*. Selanjutnya isikan data berdasarkan nilai.
- 5) Kemudian pilih *Analyze >> Compare Means >> One Way ANOVA*.
- 6) Pada *Dependent List*, masukkan “Nilai”. Pada *factor*, masukkan “Kelas”, lalu pilih *Options*.
- 7) Pilih *Homogeneity of variance test*, *Continue*, lalu OK untuk melihat *Output* SPSS.⁵²

⁵²Ricki Yulardi dan Zuli Nuraeni, *Statistika Penelitian Plus Tutorial SPSS* (Yogyakarta: Innosain, 2017), hlm. 137-139.

4. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis yang diterapkan peneliti yaitu uji *independent sample t-test*. Uji *independent sample t-test* bertujuan untuk melihat adakah perbedaan rata-rata penguasaan kosakata bahasa Arab pada kedua kelompok.⁵³

Rumus yang digunakan sebagai berikut:⁵⁴

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \text{ dengan } S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

\bar{X}_1 = Nilai rata-rata dari kelompok eksperimen

\bar{X}_2 = Nilai rata-rata dari kelompok kontrol

n_1 = Jumlah subjek dari kelompok eksperimen

n_2 = Jumlah subjek dari kelompok kontrol

S_1^2 = Varians kelompok eksperimen

S_2^2 = Varians kelompok kontrol

S^2 = Varians gabungan

Dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan SPSS untuk melakukan uji *independent sample t-test*. Adapun langkah-langkah uji *independent sample t-test* dengan SPSS adalah :

- 1) Buka SPSS. Pilih opsi *variable view* pada SPSS.

⁵³Rochmat Aldy Purnomo, *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis dengan SPSS* (Ponoro: Wade Group, 2017), hlm. 105.

⁵⁴Sudjana, *Metode Statistika* (Bandung: Tarsito, 2005), hlm. 239.

- 2) Setelah itu, ketik “Kelas” dan “Nilai” pada kolom *Name*, ubahlah menjadi 0 pada *Decimal*, pada label “Nilai” ketik nama nilai misalnya “Hasil Belajar Matematika”, pada kolom *value*, klik *none*.
- 3) Setelah itu, pilih *Data View*, lalu inputkan data.
- 4) Pilih opsi *Analyze*, lalu *Compare Means*, dan terakhir pilih opsi *Independent Sample T-test*.
- 5) Pindahkan “Nilai” pada *test variable*, dan “Kelas” pada *grouping variables*.
- 6) Pilih *Define Groups*, ketik angka “1” pada grup 1 dan ketik angka “2” pada grup 2. Kemudian pilih *continue*, lalu *Ok*.⁵⁵

Kriteria hasil uji *t-test* yaitu H_a diterima jika nilai signifikansi tidak lebih besar dari 0,05 atau nilai *t*-hitung tidak lebih kecil dari *t*-tabel dengan derajat kebebasan $(df) = (n_1 + n_2 - 2)$.⁵⁶

⁵⁵Albert Kurniawan, *Belajar Mudah SPSS untuk Pemula* (Yogyakarta: Media Kom, 2009), hlm. 67.

⁵⁶Budi Susetyo, *Statistik Untuk Analisis Data Penelitian dilengkapi Cara Perhitungan dengan SPSS dan Ms Office Excel* (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), hlm. 205.

BAB IV

DESKRIPSI DATA DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di MIM Al-Qomariyah Wates yang berlokasi di Wates, Desa Bade, Kecamatan Klego, Kabupaten Boyolali tepatnya pada 16 Februari sampai dengan 10 Maret 2024. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas III yang terdiri dari dua kelas dengan jumlah keseluruhan 36 peserta didik. Penelitian ini adalah penelitian populasi yang melibatkan seluruh populasi sebagai objek penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan *posttest only control group design*, maka ditentukan kelas III A sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol. Secara garis besar, penelitian ini dibagi menjadi tiga tahapan yaitu:

1. Tahap persiapan

Peneliti melakukan pra-riset dengan melakukan observasi untuk menentukan objek dan subjek penelitian. Setelah itu peneliti mulai menyiapkan instrumen-instrumen yang akan digunakan, seperti menyusun kisi-kisi instrumen, menyusun instrumen tes, merancang media, serta RPP. Untuk mengetahui kelayakan instrumen tes yang telah disusun, instrumen tes diuji cobakan kepada peserta didik kelas IV MIM Al-Qomariyah yang telah mempelajari materi حَدِيثُهُ. Hasil uji coba instrumen

dianalisis validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Selain menguji instrumen tes, peneliti juga melakukan uji validasi media oleh ahli.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan pembelajaran bahasa Arab secara langsung selama dua kali pertemuan (2 x 60 menit). Kelas eksperimen menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantu media *pop-up book*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model *Teams Games Tournament* tanpa bantuan media *pop-up book*. Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti melakukan *posttest* dengan 20 soal pilihan ganda.

3. Tahap evaluasi

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis data yang diperoleh melalui *posttest* untuk menguji hipotesis penelitian. Adapun data hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu:

Tabel 4.1 Data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kontrol

Kode Nilai	Nilai Posttest	Kode Nilai	Nilai Posttet
E1	80	K1	65
E2	75	K2	75
E3	75	K3	80
E4	70	K4	80
E5	85	K5	75
E6	90	K6	75
E7	95	K7	60

E8	85	K8	60
E9	75	K9	55
E10	80	K10	70
E11	85	K11	80
E12	90	K12	65
E13	85	K13	50
E14	85	K14	55
E15	80	K15	65
E16	95	K16	55
E17	70	K17	75
E18	85	-	-
E19	90	-	-

Data bersumber dari penelitian Salsa Nafisatul Umami di MIM Al-Qomariyah Wates Boyolali.

B. Analisis Data

1. Analisis Validitas Media *Pop-Up Book*

Media pembelajaran *pop-up book* yang telah dibuat terlebih dahulu diuji validitas oleh ahli. Tujuan uji validitas ini adalah untuk menentukan apakah media pembelajaran memiliki kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Apabila media dinyatakan kurang valid, maka diperlukan perbaikan. Adapun kriteria kualifikasi penilaian media yang menjadi acuan untuk menentukan kelayakan media yaitu:¹

¹Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta:

Tabel 4.2 Kriteria Kelayakan Media

No	Skor dalam persen	Kategori Kelayakan
1	< 21%	Sangat Tidak Layak
2	21 – 40%	Tidak Layak
3	41 – 60 %	Cukup Layak
4	61 – 80%	Layak
5	81 – 100%	Sangat Layak

Penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran *pop-up book* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Nilai Validator
A. Kelayakan isi		
1.	Kesesuaian materi pada media <i>pop-up book</i> dengan kurikulum 2013	5
2.	Materi yang ada dalam media <i>pop-up book</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
3.	Media <i>pop-up book</i> dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami materi pembelajaran	5
4.	Materi dalam media <i>pop-up book</i> dapat	5

	digunakan sebagai sumber belajar	
B. Kebenaran konsep		
1.	Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	4
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kebenaran keilmuan	5
3.	Materi yang disajikan pada media <i>pop-up book</i> dapat memberikan tambahan informasi kepada peserta didik	5
4.	Kedalaman materi sesuai dengan kematangan berfikir peserta didik	4
C. Bahasa		
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah yang telah ditentukan	5
2.	Jelas dalam memberikan informasi	5
Jumlah		48
Rata-rata		4,8

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Hasil} = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Hasil perhitungan uji validasi ahli materi oleh Dr. Ubaidillah, M.Ag. menunjukkan presentase sebesar 96%. Dengan demikian, materi yang disajikan dalam media pembelajaran *pop-up book* dinyatakan sangat layak untuk disampaikan dalam pembelajaran.

Penilaian ahli media terhadap media pembelajaran *pop-up book* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Nilai Validator
A. Kelayakan isi (materi) dalam media		
1.	Kesesuaian materi pada media <i>pop-up book</i> dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	5
2.	Materi yang ada dalam media <i>pop-up book</i> sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari yaitu kebun (حَدِيثَةٌ)	5
3.	Media <i>pop-up book</i> dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami materi pembelajaran	5
4.	Materi dalam media <i>pop-up book</i> disajikan dengan jelas	5
B. Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik		
1.	Penggunaan media <i>pop-up book</i> membantu pemahaman peserta didik	5
2.	Ketepatan media <i>pop-up book</i> dalam memfasilitasi peserta didik untuk melakukan aktivitas	5
C. Penyajian media <i>Pop-Up Book</i>		

1.	Desain media <i>pop up book</i> menarik	4
2.	Media <i>pop up book</i> menyajikan konsep berbentuk gambar dengan jelas	4
3.	Kesesuaian gambar pada media <i>pop up book</i> dengan materi	5
4.	Gambar yang disajikan sesuai dengan dunia peserta didik atau anak-anak	5
5.	Penyajian gambar dalam media <i>pop up book</i> menarik perhatian peserta didik	5
6.	Pemilihan gambar dan keterangan gambar pada media <i>pop up book</i> dapat meningkatkan pemahaman peserta didik	5
D. Komponen penyusunan media		
1.	Kualitas gambar	4
2.	Posisi gambar	5
3.	Ketepatan memilih gambar	4
4.	Pemilihan warna <i>background</i> yang sesuai dan menarik perhatian peserta didik	5
5.	Ketepatan ukuran media	5
6.	Media <i>pop up book</i> mudah dibawa	5
7.	Media <i>pop up book</i> tahan lama (awet)	4
8.	Bahan pembuatan media <i>pop up book</i> terbuat dari bahan yang aman	5
Jumlah		95

Rata-rata	4,7
------------------	-----

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Hasil} = \frac{95}{100} \times 100\% = 95 \%$$

Hasil perhitungan uji validasi ahli media adalah 95%. Dengan demikian, media pembelajaran *pop-up book* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Adapun kesimpulan yang dinyatakan oleh Bapak Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I. selaku validator adalah media pembelajaran sudah layak dan bisa digunakan.

2. Analisis Butir Soal Hasil Uji Coba Instrumen Tes
 - a. Analisis Validitas Instrumen

Pengujian validitas dilakukan pada butir soal yang diujicobakan kepada seluruh peserta didik kelas IV MIM Al-Qomariyah Wates yang berjumlah 34 orang. Pengujian validitas ini menggunakan SPSS 23 untuk mengukur r_{hitung} dan nilai signifikansi, sedangkan r_{tabel} dicari dengan melihat tabel r dengan derajat kebebasan $34 - 2 = 32$, sehingga didapatkan nilai r_{tabel} 0,339.

Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal

No. Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Nilai Sig.	Keterangan
Soal 1	0,806	0,339	0,000	Valid
Soal 2	0,477	0,339	0,004	Valid
Soal 3	0,579	0,339	0,000	Valid
Soal 4	0,638	0,339	0,000	Valid

Soal 5	0,439	0,339	0,009	Valid
Soal 6	0,456	0,339	0,007	Valid
Soal 7	0,674	0,339	0,000	Valid
Soal 8	0,417	0,339	0,014	Valid
Soal 9	0,573	0,339	0,000	Valid
Soal 10	0,030	0,339	0,868	Tidak Valid
Soal 11	0,458	0,339	0,007	Valid
Soal 12	0,357	0,339	0,038	Valid
Soal 13	0,550	0,339	0,001	Valid
Soal 14	0,463	0,339	0,006	Valid
Soal 15	0,436	0,339	0,010	Valid
Soal 16	0,561	0,339	0,001	Valid
Soal 17	0,549	0,339	0,001	Valid
Soal 18	0,507	0,339	0,002	Valid
Soal 19	0,729	0,339	0,000	Valid
Soal 20	0,559	0,339	0,001	Valid
Soal 21	0,499	0,339	0,003	Valid
Soal 22	0,456	0,339	0,007	Valid
Soal 23	0,353	0,339	0,041	Valid
Soal 24	0,135	0,339	0,445	Tidak Valid
Soal 25	0,262	0,339	0,135	Tidak Valid
Soal 26	-0,094	0,339	0,596	Tidak Valid
Soal 27	0,546	0,339	0,001	Valid
Soal 28	0,409	0,339	0,016	Valid

Soal 29	0,467	0,339	0,005	Valid
Soal 30	0,132	0,339	0,456	Tidak Valid
Soal 31	0,406	0,339	0,017	Valid
Soal 32	0,266	0,339	0,128	Tidak Valid
Soal 33	0,513	0,339	0,002	Valid
Soal 34	0,445	0,339	0,008	Valid
Soal 35	0,259	0,339	0,139	Tidak Valid
Soal 36	0,807	0,339	0,000	Valid
Soal 37	0,478	0,339	0,004	Valid
Soal 38	0,578	0,339	0,000	Valid
Soal 39	0,639	0,339	0,000	Valid
Soal 40	0,438	0,339	0,009	Valid

Data ini bersumber dari penelitian Salsa Nafisatul Umami di MIM Al-Qomariah Wates Boyolali.

Dari hasil pengujian validitas soal tersebut, didapatkan 33 soal yang dinyatakan valid karena r_{hitung} memberikan hasil lebih besar dari ketentuan r_{tabel} yaitu 0,339 dengan perhitungan $df = 34 - 2 = 32$. Hal ini juga diperkuat dengan hasil uji validitas berdasarkan nilai signifikansi yang memiliki nilai lebih kecil daripada 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa soal yang dinyatakan valid (tervalidasi) berjumlah 33 butir soal.

b. Analisis Reliabilitas Instrumen

Uji Reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi suatu butir soal apabila digunakan secara terus

menerus. Uji reliabilitas ini menggunakan SPSS versi 23, dan didapatkan hasil sesuai pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,920	33

Data di atas adalah hasil pengujian reliabilitas, diperoleh hasil 0,920. Dengan demikian, 33 butir soal dinyatakan valid dan reliabel karena $0,920 > 0,6$.

c. Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen

Uji tingkat kesukaran soal menentukan besar kecilnya derajat kesukaran suatu butir soal. Adapun kriteria yang digunakan sebagai acuan dalam menentukan tingkat kesukaran soal yaitu:

Tabel 4.7 Kriteria Tingkat Kesukaran Soal²

No	Range Tingkat Kesukaran	Kategori
1	0,00 – 0,29	Sukar
2	0,30 – 0,69	Sedang
3	0,70 – 1,00	Mudah

²Maria Agustina Amelia, 'Analisis Soal Tes Hasil Belajar High Order Thinking Skills (Hots) Matematika Materi Pecahan Untuk Kelas 5 Sekolah Dasar', *Jurnal Penelitian*, 20 (2016), 123–131.

Tabel 4.8 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

Kategori	Nomor Soal	Jumlah
Mudah	2, 37	2
Sedang	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 27, 28, 29, 31, 33, 34, 36, 38, 39, 40	29
Sukar	11, 17	2

Data bersumber dari penelitian Salsa Nafisatul Umami di MIM Al-Qomariyah Wates Boyolali.

Berdasarkan tabel di atas, dari 33 soal yang dinyatakan valid, terdapat 2 soal dinyatakan mudah, 29 soal dinyatakan sedang, dan 2 soal dinyatakan sukar.

d. Analisis Daya Beda Instrumen

Daya pembeda soal merupakan kemampuan soal dalam membedakan antara peserta didik yang pandai atau memiliki kemampuan tinggi (kelompok atas) dengan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah (kelompok bawah). Kriteria berikut ini dapat digunakan untuk menjelaskan hasil perhitungan daya pembeda.

D : 0,00 – 0,20 : jelek (*poor*)

D : 0,21 – 0,40 : cukup (*satisfactory*)

D : 0,41 – 0,70 : baik (*good*)

D : 0,71 – 1,00 : baik sekali (*excellent*)

D : negatif, semuanya tidak baik. Jadi semua butir soal yang mempunyai nilai D negatif sebaiknya dibuang saja.³

Tabel 4.9 Hasil Uji Daya Pembeda Soal

Kriteria	Butir Soal	Jumlah
Jelek	-	0
Cukup Baik	5, 8, 12, 15, 23, 28, 31, 34, 40	9
Baik	2, 3, 4, 6, 7, 9, 11, 13, 14, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 27, 29, 33, 37, 38, 39	21
Sangat Baik	1, 19, 36	3

Data bersumber dari penelitian Salsa Nafisatul Umami di MIM Al-Qomariyah Wates Boyolali.

Berdasarkan hasil uji daya pembeda terhadap 33 butir soal, diperoleh 9 butir soal dengan kategori cukup baik, 21 butir soal dengan kategori baik, dan 3 soal dengan kategori sangat baik. Setelah melakukan analisis instrumen, dapat diambil keputusan bahwa jumlah butir soal yang digunakan untuk mengambil data melalui *posttest* di kelas eksperimen

³Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 232.

maupun kelas kontrol berjumlah 20 soal berbentuk pilihan ganda.

3. Analisis Hipotesis
 - a. Uji Prasyarat Analisis Data
 - 1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pada uji normalitas ini, suatu data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $>0,05$. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Data *Posttest*

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai Signifikansi
Kelompok Eksperimen (III A)	19	0,264
Kelompok Kontrol (III B)	17	0,114

Data bersumber dari penelitian Salsa Nafisatul Umami di MIM Al-Qomariyah Wates Boyolali.

Berdasarkan hasil uji normalitas data *posttest*, diperoleh nilai signifikansi pada kelompok eksperimen yaitu 0,264, dan nilai signifikansi pada kelompok kontrol yaitu 0,114. Dengan demikian, data *posttest* baik dari kedua kelompok berdistribusi normal karena nilai signifikansi $>0,05$.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kedua kelompok berasal dari populasi yang mempunyai kesamaan varians atau tidak. Pada uji homogenitas ini, data dinyatakan homogen jika nilai signifikansi $>0,05$. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas Data *Posttest*

<i>Based on</i>	<i>Lavene Statistics</i>	<i>Sig.</i>
<i>Mean</i>	3,074	0,089

Data bersumber dari penelitian Salsa Nafisatul Umami di MIM Al-Qomariyah Wates Boyolali.

Dari tabel diatas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,089, berarti nilai signifikansi $>0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data *posttest* yang berasal dari kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau homogen.

b. Analisis Hipotesis

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan menguji hipotesis dengan *independent sample t-test*. Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* berbantu media *pop-up book* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik. Adapun dasar pengambilan keputusan hasil uji

t-test yaitu H_a diterima jika nilai $\text{sig} < 0,05$ atau nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ dan menolak H_a jika nilai $\text{sig} > 0,05$ atau nilai $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ dengan derajat kebebasan (df) untuk daftar distribusi *t* adalah: $(n_1 + n_2 - 2)$.⁴

H_0 : tidak ada perbedaan penguasaan kosakata bahasa Arab pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H_a : ada perbedaan penguasaan kosakata bahasa Arab pada kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 4.12 Hasil Uji *Independent Sample t-Test*

Uji Statistik	Sig.	t_{hitung}	t_{tabel}	Keputusan
<i>Independent sample t-test</i>	0,000	5,405	2,032	Ada perbedaan

Data bersumber dari penelitian Salsa Nafisatul Umami di MIM Al-Qomariyah Wates Boyolali.

Menurut hasil perhitungan uji *independent sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi $< 0,05$ yaitu dengan perolehan nilai signifikansi 0,000, dan diperoleh nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ dengan $t_{\text{hitung}} = 5,405$, $t_{\text{tabel}} = 2,032$, dan $df = 34$ ($n_1 + n_2 - 2$), dengan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 82,89 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 67,06. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil *posttest* penguasaan kosakata bahasa Arab antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model

⁴Budi Susetyo, *Statistik Untuk Analisis Data Penelitian dilengkapi Cara Perhitungan dengan SPSS dan Ms Office Excel* (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), hlm. 205.

Teams Games Tournament berbantu media *pop-up book* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik.

C. Pembahasan

Kegiatan pertama dalam pelaksanaan penelitian ini adalah melakukan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol dengan perlakuan yang berbeda. Pembelajaran pada kelas eksperimen (kelas III A) dilakukan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantu media *pop-up book*. Sedangkan pada kelas kontrol (kelas III B) dilakukan dengan model *Teams Games Tournament* tanpa berbantu media *pop-up book*. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan selama dua kali pertemuan (2 x 60 menit). Setelah pembelajaran selesai, peserta didik mengerjakan soal *posttest* yang berjumlah 20 soal dalam bentuk pilihan ganda.

Setelah memperoleh data penelitian melalui *posttest*, peneliti melakukan uji prasyarat (uji normalitas dan uji homogenitas) dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan teknik *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,264, dan nilai signifikansi kelas kontrol sebesar 0,114. Maka nilai signifikansi data *posttest* baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi $>0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Kemudian berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas diperoleh nilai

signifikansi sebesar 0,089. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, yang berarti data nilai *posttest* yang berasal dari kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau homogen.

Langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample t-test*. Dari hasil uji *Independent sample t-test* diperoleh nilai signifikansi 0,000, artinya nilai signifikansi $< 0,05$. Kemudian diperoleh nilai $t_{hitung} = 5,405$, $t_{tabel} = 2,032$, dengan taraf signifikansi 5% dan $df = 19 + 17 - 2 = 34$. Dari hasil uji tersebut menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat diambil keputusan bahwa terdapat perbedaan rata-rata penguasaan kosakata bahasa Arab antara kelas eksperimen (kelas III A) dengan kelas kontrol (kelas III B). Hasil uji diperoleh nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen (kelas III A) sebesar 82,89, sedangkan nilai rata-rata *posttest* pada kelas kontrol (kelas III B) sebesar 67,06.

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran, peserta didik kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantu media *pop-up book* terlihat sangat berantusias dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan peserta didik kelas kontrol. Peserta didik kelas eksperimen terlihat lebih fokus dalam memahami dan menghafal kosakata bahasa Arab yang ada di media *pop-up book* pada saat belajar kelompok dan dapat menjawab pertanyaan pada saat *game* dan *tournament* dengan mudah. Sedangkan peserta didik kelas kontrol

terlihat kurang tertarik untuk menghafal kosakata yang ada di LKS sehingga mereka masih kesulitan dalam menjawab pertanyaan pada saat *game* dan *tournament*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantu media *pop-up book* dan kelas kontrol dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* tanpa berbantu media *pop-up book* mempunyai perbedaan. Hasil tersebut menunjukkan rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata *posttest* kelas kontrol. Hal ini menunjukkan penguasaan bahasa Arab kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis yang telah dirumuskan sudah terjawab bahwa model *Teams Games Tournament* berbantu media *pop-up book* memiliki pengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab pada kelas III materi حَدِيثٌ di MIM Al-Qomariyah Wates, Boyolali tahun ajaran 2023/2024.

D. Keterbatasan Penelitian

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan yang disebabkan oleh berbagai faktor. Hal ini menyebabkan adanya keterbatasan dalam penelitian yang dilakukan, yaitu :

1. Keterbatasan tempat

Penelitian hanya dilaksanakan pada satu madrasah yakni di MIM Al-Qomariyah Wates, Boyolali. Hal ini memberikan

kemungkinan adanya perolehan hasil yang berbeda apabila penelitian juga dilakukan di madrasah lain.

2. Keterbatasan waktu

Pelaksanakan penelitian terdapat batasan waktu, dimana penelitian dilaksanakan sesuai dengan perizinan waktu yang diberikan oleh madrasah. Walaupun waktu yang diberikan terbatas, peneliti tetap melakukan penelitian sesuai dengan prosedur penelitian ilmiah dan melakukan penelitian dengan sebaik-baiknya.

3. Keterbatasan kemampuan

Dengan terbatasnya kemampuan yang peneliti miliki dalam melakukan penelitian dan menyusun karya ilmiah, peneliti tetap berusaha secara maksimal dalam melaksanakan penelitian dengan keilmuan yang sesuai dengan bimbingan dosen pembimbing skripsi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan mengenai pengaruh model *Teams Games Tournament* berbantu media *pop-up book* terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik kelas III di MIM Al-Qomariyah Wates, dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* berbantu media *pop-up book* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab pada peserta didik kelas III di MIM Al-Qomariyah Wates. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan perhitungan tersebut, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen adalah 82,89, dan rata-rata yang diperoleh kelas kontrol adalah 67,06. Maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Artinya penguasaan kosakata bahasa Arab kelas eksperimen yang menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantu media *pop-up book* lebih baik dari pada kelas kontrol yang menggunakan model *Teams Games Tournament* tanpa berbantu media *pop-up book*. Maka dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* berbantu media *pop-up book* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik kelas III MIM Al-Qomariyah Wates, Boyolali.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan tersebut, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi pihak sekolah diharapkan untuk lebih sering mengadakan pelatihan bagi guru, supaya dapat meningkatkan kreativitas dan dapat menjadikan pembelajaran lebih aktif serta menarik.
2. Bagi pendidik diharapkan dapat memilih model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik supaya dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik.
3. Bagi peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dalam pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian serupa pada variabel-variabel lain dan lebih inovatif, sehingga hasil yang didapat lebih baik dan lebih maksimal lagi.

C. Kata Penutup

Puji syukur dihaturkan atas rahmat Allah SWT, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan adanya keterbatasan yang penulis miliki, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum bisa dinyatakan sempurna. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk dapat menyempurnakan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ma`ruf, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015)
- Abraham, Irfan, and Yetti Supriyati, 'Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review', *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8.3 (2022), 2476–82 <<https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>>
- Albantani, Azkia Muharom, 'Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah: Sebuah Ide Terobosan', *Attadib Journal Of Elementary Education*, 3.2 (2018), 160–73 <<https://jurnalfai-uikabogor.org/index.php/attadib/article/view/417>>
- , 'Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah : Sebuah Ide Terobosan', *Attadib Journal Of Elementary Education*, 2.2 (2018), 147–60
- Alimudin, 'Konsep Pendidikan Anak Dalam Presfektif Al-Ghazali', *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6.1 (2022), 86–98
- Amelia, Maria Agustina, 'Analisis Soal Tes Hasil Belajar High Order Thinking Skills (Hots) Matematika Materi Pecahan Untuk Kelas 5 Sekolah Dasar', *Jurnal Penelitian*, 20 (2016), 123–31
- Amin, Muhammad Asri, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Nuansa Cendekia, 2013)
- Ari Setiawan, Dedek Adrian, *Metodologi Dan Aplikasi Statistik* (Yogyakarta: Nuha Medika, 2019)
- Arifin, Zainal, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011)
- Arikunto., Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013)
- , *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006)

- Arikunto, Suharismi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007)
- Askiya, Isna Dina, *Pengaruh Media Diorama Dalam Pembelajaran Tema 9 Subtema 1 (Benda Tunggal Dan Campuran) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Salafiyah Kajen* (Semarang, 2022)
- Creswell, John W, *Research Desain Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif Dan Campuran*, 4th edn (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018)
- Damanik, Bahrudi Efendi, 'Pengaruh Fasilitas Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar', *UNM: Jurnal Publikasi Pendidikan*, 9.1 (2019), 46–52
- Dara, Emeliya Sukma, 'Efektivitas Penggunaan Metode Berulang Dalam Membentuk Penghafal Qur'an Dusia Dini', *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 6.2 (2020), 273–81 <<https://doi.org/10.24235/awlady.v6i2.5539>>
- Daradjat, Zakiah, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008)
- Dewiyanti, Ni Kd, 'Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika', *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2.1 (2018), 29–37 <<https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13977>>
- Djaali, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2020)
- Djalal, Fauza, 'Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, Dan Model Pembelajaran', *Jurnal Dharmawangsa*, 2.1 (2017), 31–52 <<https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/sabilarrasyad/article/view/115/110>>
- Dkk, Arfatin Nurrahmah, *Pengantar Statistika 1* (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021)
- Dkk, Nelly Astuti, *Model Pembelajaran Kooperatif* (Yogyakarta:

- Graha Ilmu, 2020)
- Efendi, Indra dan Zulfani Sesmiarni, 'Pentingnya Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Islam', *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1.2 (2022), 59–68
- Hadi, Nanang Faisol, and Nur Kholik Afandi, 'Literature Review Is A Part of Research', *Sultra Educational Journal*, 1.3 (2021), 64–71
<<https://doi.org/10.54297/seduj.v1i3.203>>
- Hakim, Thursan, *Belajar Secara Efisien* (Jakarta: Puspa Suara, 2000)
- Hana, Yusrul, *Pengaruh Metode Bernyanyi Berbantu Media Pop Up Book Terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Pada Siswa Kelas V Materi Al-Madrasatu Fil Maktabati Di MI Natijatul Islam Sumberejo, Jaken Pati Tahun Ajaran 2019/2020* (Semarang, 2020)
- Hanifah, Tisna Umi, 'Pemanfaatan Media Pop-Up Book Berbasis Tematik Untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen Di Tk Negeri Pembina Bulu Temanggung)', *Early Childhood Education Papers (Belia)*, 3.2 (2014), 46–54
<<https://doi.org/https://doi.org/10.15294/belia.v3i2.3727>>
- Hardani, Dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, 2020)
- Hunaidu, 'Pengaruh Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Terhadap Kemampuan Berbahasa Arab Siswa Pondok Darul Arqam Muhammadiyah Punnia Pinrang', *Jurnal Al-Maraji'*, 3.1 (2019), 75–92
- Indrawati, Indrawati, Yuniawatika Yuniawatika, and Suminah Suminah, 'Pengembangan Instrumen Tes Setipe PISA Untuk Melatih Kemampuan Literasi Matematika Siswa Kelas V SD LAB UM', *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2.7 (2022), 629–39
<<https://doi.org/10.17977/um065v2i72022p629-639>>
- Junaedi, Ifan, 'Proses Pembelajaran Yang Efektif', *Journal of*

- Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3.2 (2019), 19–25
- Khairunnisa, Ratna, Andi Aslindah, and Aji Fitri Rahmadana, ‘Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di SDN 001 Samarinda Utara’, *Jurnal Pendas Mahakam*, 4.2 (2019), 146–51
- Khalilullah, M., ‘Strategi Pembelajaran Bahasa Aarab Aktif (Kemahiran Qira`ah Dan Kitabah)’, *Jurnal Sosial Budaya*, 8.01 (2011), 152–67
- Kurniawan, Albert, *Belajar Mudah SPSS Untuk Pemula* (Yogyakarta: Media Kom, 2009)
- Machali, Imam, *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan Dan Analisis Dalam Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: FITK UIN Sunan Kalijaga, 2021)
- Mardiyah, ‘Metode Pembiasaan Mendidik Anak Dalam Perspektif Al-Ghazali Dan Relevansinya Di Era Modern’, *Jeer*, 1 (2) 2022 *Jeer (Journal of Elementary Education Research)*, 1.2 (2022), 99–115 <<http://journal.staipati.ac.id/index.php/jeer>>
- Marjuki, *181 Model Pembelajaran PAIKEM Berbasis Pendekatan Sainifik* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020)
- Marzuki, Ismail, and Lukamanul Hakim, ‘Model Pembelajaran Kooperatif Perspektif Al-Qur’an’, *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 14.02 (2018), 39–52 <<https://doi.org/10.31000/rf.v14i02.900>>
- Masruroh, Nisfu Lailatul, *Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament Dengan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas IV MI Nurul Huda Dawuhan Trenggalek* (Tulungagung, 2017)
- Matondang, Asnawati, ‘Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia’, *BAHASTRA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2.2 (2018), 24–32

- Mayasari, Eka, 'Instrumen Tes Sebagai Alat Evaluasi', *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2.1 (2023), 56–66
- Mirdad, Jamal, 'Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)', *Indonesia Jurnal Sakinah: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Islam*, 2.1 (2020), 14–23
- Mitha Arvira Oktaviani and Hari Basuki Notobroto, 'Perbandingan Tingkat Konsistensi Normalitas Distribusi Metode Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors, Shapiro-Wilk, Dan Skewness-Kurtosis.', *Jurnal Biometrika Kependudukan*, 3.2 (2020), 127–35
- Mulyasa, E, *Kurikulum Yang Disempurnakan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2006)
- Mustofa, Syaiful, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malang: UIN-Maliki Press, 2017)
- Nasional, Departemen Pendidikan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2001)
- , *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002)
- Nasution, Sangkot, 'Variabel Penelitian', *Raudhah*, 05.02 (2017), 1–9
<<http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/view/182>>
- Nivita, Weli, *Pengembangan Media Pop-Up Book Sebagai Media Pembelajaran Ekosistem Di SD/MI Kelas V* (Lampung, 2020)
- Noor, Juliansyah, *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi Dan Karya Ilmiah* (Jakarta: Kencana, 2014)
- Noorfaedah, Wiwi, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 040 Pasawahan Pada Materi Sumber Daya Alam', *AKSELERASI: Jurnal Ilmiah Nasional*, 4.3 (2022), 134–41 <<https://doi.org/10.54783/jin.v4i3.623>>
- Nugrawiyati, Jepri, 'Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah', *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 3.2

(2015), 194–212

Nuha, Ulin, *Ragam Metodologi Dan Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Diva Press, 2016)

Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Jawa Timur: UMSIDA Press, 2019)

Nurhalimah, Sri, Yunin Hidayati, Irsad Rosidi, and Wiwin Puspita Hadi, 'Hubungan Antara Validitas Item Dengan Daya Pembeda Dan Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda Pas', *Natural Science Education Research*, 4.3 (2022), 249–57 <<https://doi.org/10.21107/nser.v4i3.8682>>

Nurhayati, Asep Sukenda Ekok, and Aswarliansyah, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.5 (2022), 9119–20 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>>

Nurissoraya, Sofia Febri, *Pengaruh Metode Make A Match Berbantu Media Flashcard Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Terhadap Kemampuan Menghafal Kosakata Pada Siswa Kelas III MI Salafiyah Sidorejo Warungasem Batang Tahun Pelajaran 2022/2023* (Semarang, 2023)

Nurrita, Teni, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Misykat*, 3.1 (2018), 171–87

Nurseto, Tejo, 'Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik', *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8.1 (2011), 19–35 <<https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>>

Prasetya, Benny, 'Studi Korelasi Persepsi Kompetensi Profesionalisme Guru Dan Lingkungan Sekolah Dengan Motivasi Belajar PAI Kelas XI Di SMA/SMK/MA Se Kota Probolinggo', *Edukasi*, 5.2 (2017), 148–70

Priyatno, Duwi, *Teknik Mudah Dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian Dengan SPSS Dan Tanya Jawab Ujian Pendaratan* (Yogyakarta: Gava Media, 2010)

- Purnomo, Rochmat Aldy, *Analisis Statistik Ekonomi Dan Bisnis Dengan SPSS* (Ponorogo: Wade Group, 2017)
- Puspitaloka, Nina, and Shinta Nur Hasanah, 'Pelatihan Pembuatan Pop Up Book Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Guru- Guru Raudhatul Athfal (RA)', *Ikraith-Abdimas*, 3.1 (2020), 20–24
- Putri, Kiki, *Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD Negeri 18 Seluma* (Bengkulu, 2019)
- Ratna Susanti, 'Penguasaan Kosakata Dan Kemampuan Membaca Bahasa', *Academia*, 01.01 (2002), 87–93
- Ritonga, Melisa Aidillah, 'Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan' (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2020) <<http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203%0Ahttp://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/>>
- Rois, Ikwan Nur, and Rubini Rubini, 'Urgensi Pembelajaran Bahasa Perspektif Al-Qur'an Dan Hadits Di Era Disruptif', *Jurnal Ihtimam*, 4.2 (2021), 142–55 <<https://doi.org/10.36668/jih.v4i2.311>>
- Sappaile, Baso Intang, 'Konsep Instrumen Penelitian Pendidikan', *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13.66 (2007), 379–91 <<https://doi.org/10.24832/jpnk.v13i66.356>>
- Shoimin, Aris, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2022)
- Sianturi, 'Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis', *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8.1 (2022), 386–97 <<https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>>
- Sinta & Syofyan, H., 'Pengembangan Media Pop-Up Book Pada', *JPD (Jurnal Pendidikan Dasar)*, 11.2 (2020), 248–65 <<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/18939/98>>

- Soemanto, Wasti, *Psikologi Pendidikan: Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012)
- Sudaryono, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017)
- Sudjana, *Metode Statistik* (Bandung: Tarsito, 2005)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*, Cetakan Ke (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2009)
- Sundari, Hanna, 'Model-Model Pembelajaran Dan Pemerolehan Bahasa Kedua/Asing', *Jurnal Pujangga*, 1.2 (2015), 106–17
- Susetyo, Budi, *Statistik Untuk Analisis Data Penelitian Dilengkapi Cara Perhitungan Dengan SPSS Dan Ms Office Excel* (Bandung: PT Refika Aditama, 2010)
- Syukur, Hasan, and Sopwan Mulyawan, 'Penggunaan Media Pop Up Book Dan Pengaruhnya Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Dalam Memahami Teks-Teks Bahasa Arab', *El-Ibtikar*, 8.1 (2019), 53–77
- Tjalla, Awaluddin, *Metode Penelitian Kuantitatif Bidang Pendidikan* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2019)
- Tri Hidayati, Dkk, *Statistika Dasar Panduan Bagi Dosen Dan Mahasiswa* (Purwokerto: Pena Persada, 2019)
- Tyas, Sri Reftining, *Implementasi Media Pop Up Book Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SDN 89 Bengkulu Utara* (Bengkulu, 2022)
- Ulfa, Rafika, 'Variabel Dalam Penelitian Pendidikan', *Al-Fathonah : Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 10 (2021), 196–215 <<https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>>
- Wah, Normadiyah Mohd Razali and Yap Bee, 'Power Comparisons of Shapiro-Wilk, Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors and Anderson-Darling Tests', *Journal of Statistical Modeling and Analytics*, 2.1

- (2011), 21–33
<<https://www.nrc.gov/docs/ML1714/ML17143A100.pdf>>
- Wahdaniya, Ushwa Dwi Masrurah Arifin Bando, ‘Kajian Pendidikan Islam, Reward Dan Punishment Dalam Perspektif Hadits’, *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 3.2 (2023), 100–114
- Wahyuni, Siti, ‘Implementasi Model Cooperative Learning Teams Games Tournaments (TGT)-Giant Ladder Snake Dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab’, *Al-Mada: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 6.1 (2023), 25–43
- Wahyuningsih, Sri, ‘Pengajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Melalui Media Permainan Pohon Pintar’, *Al-Af'idah*, II.I (2018), 18–32
- Widayanti, Rizka, ‘Strategi Pembelajaran Ashwat Arabiyah Dan Mufradat’, *Al-Furqan*, 3.2 (2016), 111–25
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah, ‘Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar’, *Journal on Education*, 5.2 (2023), 3928–36
<<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>>
- Wulandari, Intan Sri Ayu, *Pengaruh Penggunaan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD Islam Taman Quraniyah* (Jakarta, 2019)
- Yuliardi, Ricki dan Zuli Nuraeni, *Statistika Penelitian Plus Tutorial SPSS* (Yogyakarta: Innosain, 2017)

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

Profil Madrasah

A. Deskripsi Umum MI Muhammadiyah Al-Qomariyah

1.	Nama Sekolah/Madrasah	:	MI Muhammadiyah Al-Qomariyah Wates
2.	NPSN	:	60711506
3.	NSM	:	111233090150
4.	Status Akreditasi / Tahun	:	A (UNGGUL), Nilai :92/ 2021
5.	NSB	:	008171800506201
6.	No. Piagam Muhammadiyah	:	SK. No. 50/KEP/III.0/D/2012
7.	Alamat Lengkap (RT / Dukuh)	:	RT 01, RW 02, Wates Timur, Bade, Klego, Boyolali
8.	Email	:	mimalqomariyahwates@yahoo.com.
9.	Website	:	-
10.	Tahun Berdiri	:	1949
11.	Kepemilikan Tanah		
	a. Status Tanah	:	Wakaf
	b. Atas Nama	:	1. Umat Islam 2. Yayasan PCM Klego
	c. Nama Pewakaf	:	1. Amat Yusuf 2. Eko Setyawan
	d. Luas Tanah	:	1. (1.007 M2) 2. (498 M2) = (1.555 M2)
12.	No. SK Izin	:	
13.	Gugus Madrasah	:	
14.	Kategori Madrasah	:	Swasta
15.	Kepala Sekolah		
	a. Nama	:	Alif Syarifudin, S.Pd.I.
	b. No. SK Kepala	:	025/KEP/III.0/D/2019

	c. No. NBM / KTAM	:	1241925
	d. Periode	:	1. (2014 s.d 2018) 2. (2019 s.d 2023)
	e. Tempat, Tgl Lahir	:	Banjarnegara, 03 Maret 1971
	f. Alamat Rumah	:	Ngijo, RT 01, RW 01, Banyuurip Klego Boyolali
	g. Telp	:	081329496392
16.	Jumlah Guru GTY : 12 Jumlah Guru GPNS : 3		Jumlah Karyawan : 1 Jumlah Total Guru dan Karyawan : 16

B. Visi Misi

- Visi
Terwujudnya Generasi Islam yang Cerdas, Terampil,
Beriman dan Bertaqwa
- Misi
Mewujudkan Pendidikan yang berkualitas Islami, rajin
belajar, dan sholat serta faham terhadap perintah dan
larangan Allah SWT.

C. Data Guru dan Karyawan MI Muhammadiyah Al-Qomariyah Wates

No	Nama	Jabatan
1.	Alif Syarifudin, S.Pd.I.	Kepala Madrasah
2.	Siti Munjayana, S.Pd.I.	Guru Kelas
3.	Lamiyah, S.Pd.I.	Guru PAI
4.	Hartatik Susilowati, S.Pd.I.	Guru PAI
5.	Marsudi, S.Pd.I.	Guru Kelas
6.	Untung Samodro, S.Pd.I.	Guru Kelas
7.	Sajidin, S.Pd.	Guru Mapel
8.	Wahniyatun, S.Pd.SD.	Guru Kelas
9.	Arifah, S.Pd.	Guru Mapel
10.	Novita Ningtias, S.Pd.	Guru Mapel
11.	Nadlifah Utamingdyah, S.Pd.	Guru Kelas
12.	Lilik Suntarni, S.Pd.I.	Guru Kelas
13.	Mahfuddin Ahmad, S.Pd.	Guru Mapel
14.	Bagus Syarifudin, S.Pd.	Guru Kelas
15.	Niken Tri Astuti, S.Pd.	Guru Kelas
16.	Ismadi	Penjaga Sekolah

Lampiran 2

Surat Izin Riset



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fik.walisongo.ac.id>

Nomor : 0414/Un.10.3/D1/TA.00.01/02/2024 Semarang, 16 Februari 2024

Lamp : -
Hal : Mohon Izin Riset
a.n. : Salsa Nafisatul Umami
NIM : 2003096040

Yth.
Kepala Madrasah MIM Al-Qomariyah Wates
Di tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,
Dibertahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Salsa Nafisatul Umami
NIM : 2003096040
Alamat : RT/RW 02/04, Desa Jayamukti, Kecamatan Banyusari, Kabupaten Karawang
Judul skripsi : Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantu Media *Pop-Up Book* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas III di MIM Al-Qomariyah Wates Boyolali
Pembimbing : Dr. Ubaidillah, M. Ag.

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas dari mulai tanggal 16 Februari 2024 sampai dengan tanggal 10 Maret 2024. Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Tembusan :
Dean FITK UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

Lampiran 3

Surat Telah Melakukan Riset



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
MUHAMMADIYAH
MIM AL QOMARIYAH WATES
NSM : 111233090130
Alamat : Wates, Bado, Klego, Boyolali Kode Pos : 37383

SUBAT KETERANGAN

Nomor : 007/MIM. 150/PP.00.1/III/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala MI Muhammadiyah Al Qomariyah Wates, Bado, Klego, Boyolali, menerangkan bahwa :

Nama : Salsu Nafsatul Umami
NIM : 2003096040
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Telah melaksanakan Penelitian di MI Muhammadiyah Al Qomariyah Wates, Bado, Klego, Boyolali, mulai 26 Februari 2024 s.d 10 Maret 2024 untuk memperoleh data guna menyusun Skripsi dengan Judul "PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTU MEDIA *POP UP BOOK* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB PESERTA DIDIK KELAS III DI MIM AL-QOMARIYAH WATES BOYOLALI TAHUN 2023/2024."

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Klego, 11 Maret 2024
Kepala Madrasah



[Signature]
Abi Syarifudin, S.Pd.I
NIP. 197103031997031001

Lampiran 4

Daftar Peserta Didik Uji Coba Soal

No	Nama Peserta Didik	Kelas
1.	Affan Raefadhil	IV A
2.	Ahmad Feriawan	IV A
3.	Ainun Najwa	IV A
4.	Alfandra Daffa Putra	IV A
5.	Aqila Ramadhany	IV A
6.	Arga Amri Fatahillah	IV A
7.	Awaluna Mahdya Rahmah	IV A
8.	Ikhsan Nugraha Siddiq	IV A
9.	Keisha Atalita Shaki	IV A
10.	Khansa Talita Nur Raisha	IV A
11.	Muhammad Faizul Anwar	IV A
12.	Muhammad Qhoirun Nizam	IV A
13.	Naela Elisandrila	IV A
14.	Natasya Dhea Sahadah	IV A
15.	Rizka Khairun Nisa`	IV A
16.	Rizkha Meilani Wijayaningrum	IV A
17.	Yukanda Dzki Arrafif	IV A
18.	Kayla Nesya Salsabila	IV A
19.	Adeeva Myesha Oktavia	IV B
20.	Alfin Tiyan Hidayat	IV B
21.	Andra Hanan Adyatama	IV B
22.	Dhevira Putri Maharani	IV B
23.	Feri Raditiya Nurwahid	IV B
24.	Jamil Ananda Putra	IV B
25.	Kania Nur Fadhlilah	IV B
26.	Najwa Urun Syabila	IV B
27.	Nasril Ulya Rilva	IV B
28.	Naya Aulia Putri	IV B
29.	Nova Alwi Assegaf	IV B
30.	Qisyaa Azzalea Qaireen	IV B
31.	Revan Aditama	IV B
32.	Ryuji Adz Dzikri	IV B

33.	Talita Sakhi Arkana	IV B
34.	Tifani Adelia Setyani	IV B

Lampiran 5

Daftar Peserta Didik Kelas Eksperimen

No	Nama	Kode
1.	Abyan Raziq Yanuara	E1
2.	Adelia Nindy Paramitha	E2
3.	Ahmad Wahyu Pratama	E3
4.	Aisyah Nur Erlangga Putri. A	E4
5.	Ajeng Hilda Anindita	E5
6.	Aldrian Azka Fabian	E6
7.	Daffa Abdillah Pratama	E7
8.	Daffa Julyan Pratama	E8
9.	Danang Aprilio	E9
10.	Dwiki Galih Prayoga	E10
11.	Hafizhah Husna	E11
12.	Juan Rafa Marcello	E12
13.	Nadzifa Ulya	E13
14.	Najwa Kawakibah	E14
15.	Rania Kusuma Ramadhani	E15
16.	Sabila Aqila Ramadhani	E16
17.	Sabila Rahmawati	E17
18.	Tahta Praja Pratama	E18
19.	Viqi Aldiansyah	E19

Lampiran 6

Daftar Peserta Didik Kelas Kontrol

No	Nama	Kode
1.	Ata Dzakiyah Nurmala	K1
2.	Athayakasa Kenzo Abdillah. P	K2
3.	Chotib Abdullah	K3
4.	Dafa Ibnu Hafidz	K4
5.	Diana Ayu Lestari	K5
6.	Elfayasa Aprilia Putri Agustin	K6
7.	Fajar Altaf Adriansyah	K7
8.	Hana Khairunnisa	K8
9.	Huda Nur Rajid	K9
10.	Isna Ainunnisa	K10
11.	Kurnia Hanin Mikaila Shabarani	K11
12.	Muhammad Zizio Maulana	K12
13.	Nur Aisyah Rahmawati	K13
14.	Qanita Alea Misha	K14
15.	Rama Aditya Wijaya	K15
16.	Reza Aditya	K16
17.	Rizqi Fathu R	K17

Lampiran 7

Kisi-kisi Soal Uji Coba

Satuan Pendidikan : MIM Al-Qomariyah Wates

Kelas/ Semester : IV / II (Genap)

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Materi : حَدِيثٌ

Indikator Penguasaan Kosakata	Indikator Soal	Nomor Soal
Kemampuan menerjemahkan kosakata bahasa Arab tentang حَدِيثٌ	- Menerjemahkan Kosakata bahasa Arab tentang حَدِيثٌ - Mencocokkan gambar dengan kosakata bahasa Arab tentang حَدِيثٌ	14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26
Kemampuan membaca dan menentukan bacaan yang benar setiap kosakata bahasa Arab tentang حَدِيثٌ jika melihatnya dalam tulisan	Membaca dan menentukan bacaan yang benar dari kosakata bahasa Arab tentang حَدِيثٌ	8, 9, 10, 11, 12, 13
Kemampuan memahami penulisan kosakata bahasa Arab tentang حَدِيثٌ	Menentukan penulisan yang benar dari kosakata bahasa Arab tentang	1, 2, 3, 4, 5, 6

	حَدِيثٌ	
Kemampuan menggunakan kosakata bahasa Arab tentang حَدِيثٌ dalam bentuk percakapan atau kalimat sederhana	<ul style="list-style-type: none"> - Melengkapi kalimat (jumlah) atau percakapan rumpang - Menyusun kalimat (jumlah) yang masih acak - Menerjemahkan kalimat (jumlah) 	27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40

Lampiran 8
Soal Uji Coba

Nama : Kelas :

No. Absen : Hari / Tanggal :

Berilah tanda silang (x) pada huruf ا, ب, ج, atau د pada jawaban yang tepat!

١. ح - د - ي - ق - ؤ

Jika digabungkan huruf-huruf tersebut menjadi...

ا. حَدِيقٌ ؕ ج. حَدِي قَةٌ

ب. حَدِيقَةٌ د. ح دِيقٌ ؕ

٢. ي - ا - س - م - ي - ن

Jika digabungkan huruf-huruf tersebut menjadi...

ا. يَا سَمِئِيلُ ج. يِ اسْمِئِيلُ

ب. يَا سَمِئِيلُ د. يَا سَمِئِيلُ

٣. ع - ن - ب

Jika digabungkan huruf-huruf tersebut menjadi...

ا. ع نَب ج. ع ن ب

ب. ع نَب د. ع ن ب

٤. ن - ا - ر - ج - ي - ل

Jika digabungkan huruf-huruf tersebut menjadi...

ا. نَارِجِيلُ ج. نَارِجِيْلُ

ب. نَارِجِيلُ د. نَ اَرِجِيلُ

٥. ث - ف - ا - ع - هـ

Jika digabungkan huruf-huruf tersebut menjadi...

ا. ثَفَّاحٌ هـ

ب. ثَفَّاحَةٌ هـ

ج. ثَفَّاحَةٌ هـ

د. ثَفَّاحَةٌ هـ

٦. م - ن - ج - ا

Jika digabungkan huruf-huruf tersebut menjadi...

ا. مَنَجَّجٌ ا

ب. مَنَجَّجٌ ا

ج. مَنَجَّجٌ ا

د. مَنَجَّجٌ ا

٧. شجرة

Kosakata tersebut dibaca...

ا. شَجْرَةٌ هـ

ب. شَجْرَةٌ هـ

ج. شَجْرَةٌ هـ

د. شَجْرَةٌ هـ

٨. دوار الشمس

Kosakata tersebut dibaca...

ا. دَوَّارِ الشَّمْسِ هـ

ب. دَوَّارِ الشَّمْسِ هـ

ج. دَوَّارِ الشَّمْسِ هـ

د. دَوَّارِ الشَّمْسِ هـ

٩. وردة

Kosakata tersebut dibaca...

ا. وَرْدَةٌ هـ

ب. وَرْدَةٌ هـ

ج. وَرْدَةٌ هـ

د. وَرْدَةٌ هـ

١٠. فِي الْحَدِيثِ زَهْرَةٌ مُتَنَوِّعَةٌ

Kosakata yang digaris bawahi dibaca...

ا. زَهْرَةٌ هـ

ب. زَهْرَةٌ هـ

ج. زَهْرَةٌ هـ

د. زَهْرَةٌ هـ

١١. أَنْظُرْ إِلَى الْحَدِيثِ! تِلْكَ خَضْرَاءٌ

Kosakata yang bergaris bawah dibaca...

ا. خَضْرَاءٌ هـ

ب. خَضْرَاءٌ هـ

ج. خَضْرَاءٌ هـ

د. خَضْرَاءٌ هـ

١٢. فِي الْحَدِيثِ يَاسْمِينُ وَمَوْزٌ

Kosakata yang bergaris bawah dibaca...

ا. يَاسْمِينُ ج. يَاسْمِينُ

ب. يَاسْمِينُ د. يَاسْمِينُ

١٣. أَحْمَدُ : مَا هَذَا يَا أَمِيرُ؟

أَمِيرٌ : هَذَا مَوْزٌ. وَمَا ذَلِكَ يَا أَحْمَدُ؟

أَحْمَدُ : ذَلِكَ بَرْتَقَالٌ.

Kosakata yang digaris bawah dibaca...

ا. مَوْزٌ - بَرْتَقَالٌ ج. مَوْزٌ - بَرْتَقَالٌ

ب. مَوْزٌ - بَرْتَقَالٌ د. مَوْزٌ - بَرْتَقَالٌ

١٤. “Pohon” bahasa arabnya adalah...

ا. شَجَرَةٌ ج. مَدْرَسَةٌ

ب. حَدِيثَةٌ د. زَهْرَةٌ

١٥. مَا هَذَا؟ هَذَا... .

ا. نَارَجِيْلٌ

ب. يَاسْمِينُ

ج. مَوْزٌ

د. دَوَائِلُ الشَّمْسِ



١٦. “Bunga melati” bahasa arabnya adalah...

ا. ثُقَّاحَةٌ ج. وَرْدَةٌ

ب. دَوَائِلُ الشَّمْسِ د. يَاسْمِينُ

١٧. مَا ذَا فِي الْحَدِيثِ؟

ا. شَجَرَةُ الْمُنْجَا

ب. شَجَرَةُ الْبَابَايَا

ج. شَجَرَةُ الْبَرْتَقَالِ

د. شَجَرَةُ النَّارَجِيْلِ



“Sayuran” dalam bahasa arab adalah... .١٨

- ج. شَجَرَةُ النَّارِجِيلِ
د. دَوَّارُ الشَّمْسِ

- ا. شَجَرَةُ الْبَابَايَا
ب. حَصْرَةٌ

١٩. ما هذِهِ ؟ هذِهِ....



- ا. شَجَرَةُ الثُّفَاحَةِ
ب. شَجَرَةُ الْبُرْتُقَالِ
ج. شَجَرَةُ النَّارِجِيلِ
د. شَجَرَةُ الْبَابَايَا

٢٠. هَلْ هَذَا عَنَبٌ ؟ لَأ هَذَا



- ا. ثُفَاحَةٌ
ب. مَوْزٌ
ج. بُرْتُقَالٌ
د. يَاسْمِينٌ

٢١. Pasangan gambar dan mufrodat di bawah ini yang benar adalah...

شَجَرَةُ الْمَوْزِ	ا
شَجَرَةُ الْبُرْتُقَالِ	ب
شَجَرَةُ الْأَنَانَسِ	ج

ج. ١ - ٢ - ٣

د. ١ - ٢ - ٣

١	
٢	
٣	

ا. ١ - ٢ - ٣

ب. ١ - ٢ - ٣

Gambar yang sesuai dengan mufrodad "شجرة العنب" adalah... . ٢٢



ج .



ا .



د .



ب .

Manakah gambar yang sesuai dengan mufrodad "منجأ" . ٢٣



ج .



ا .



د .



ب .

Manakah yang termasuk nama bunga? . ٢٤

ج . دَوَّارِ السَّمْسِ

ا . شَجَرَةُ النَّارِجِيلِ

د . شَجَرَةُ الْبَابَايَا

ب . بُرْتُقَالٌ

“Pohon Apel” dalam bahasa Arab adalah... . ٢٥

ج . شَجَرَةُ التُّفَّاحَةِ

ا . شَجَرَةُ الْمَوْزِ

د . شَجَرَةُ الْبَابَايَا

ب . شَجَرَةُ الْبُرْتُقَالِ

Manakah yang termasuk nama buah? . ٢٦

ج . يَاسْمِينٌ

ا . وَرْدَةٌ

د . شَجَرَةُ الْبُرْتُقَالِ

ب . مَوْزٌ

٢٧ . فَاطِمَةُ : مَا تِلْكَ يَا أَسْتَاذَهُ ؟

أَسْتَاذَةُ : تِلْكَ وَرْدَةٌ

رَبِّئْتُ : وَمَا هَذِهِ يَا أَسْتَاذَهُ ؟

أَسْتَاذَةُ : هَذِهِ ...

Mufrodad yang tepat untuk melengkapi percakapan tersebut adalah...

ج. دَوَّارِ الشَّمْسِ

ا. يَاسْمِينٌ

د. بُرْتُقَالٌ

ب. شَجَرَةُ الْعِنَبِ

Perhatikan gambar di bawah ini! . ٢٨



Kalimat yang sesuai dengan gambar tersebut adalah...

ج. هَذَا دَوَّارِ الشَّمْسِ وَ هَذِهِ شَجَرَةُ الْمَوْزِ

ا. هَذِهِ وَرْدَةٌ وَ هَذِهِ شَجَرَةُ الْمَوْزِ

د. هَذَا وَرْدَةٌ وَ هَذِهِ شَجَرَةُ الْبُرْتُقَالِ

ب. هَذَا يَاسْمِينٌ وَ هَذِهِ شَجَرَةُ الْعِنَبِ

٢٩. أَسْتَاذٌ : انْظُرْ إِلَى الْحَدِيثَةِ! ذَلِكَ دَوَّارِ الشَّمْسِ

عَلَيَّ : وَمَا هَذَا يَا أَسْتَاذَ ؟

أَسْتَاذٌ : هَذَا ... جَمِيلٌ

Mufrodat yang tepat untuk melengkapi kalimat tersebut adalah...

ج. وَرْدَةٌ

ا. يَاسْمِينٌ

د. شَجَرَةُ الْعِنَبِ

ب. شَجَرَةٌ

٣٠. مَا هَذَا؟ هَذَا...

Kosakata yang tepat untuk melengkapi kalimat tersebut adalah...

ج. شَجَرَةُ الْبَانَانَا

ا. دَوَّارِ الشَّمْسِ

د. شَجَرَةُ الْعِنَبِ

ب. شَجَرَةُ الْعِنَبِ

٣١. أَسْتَاذٌ : انْظُرْ إِلَى الْحَدِيثَةِ! ذَلِكَ دَوَّارِ الشَّمْسِ

عَلَيَّ : وَمَا هَذَا يَا أَسْتَاذَ ؟

أَسْتَاذٌ : هَذَا ... جَمِيلٌ

Mufrodat yang tepat untuk melengkapi kalimat tersebut adalah...

ج. وَرْدَةٌ

ا. يَاسْمِينٌ

د. شَجَرَةُ الْعِنَبِ

ب. شَجَرَةٌ

٣٢. عُمَامَانُ : مَاذَا يَفْعَلُ فِي الْحَدِيثَةِ ؟

عَلَيَّ : أَرْزَعُ ... فِي الْحَدِيثَةِ

Mufrodat yang tepat untuk melengkapi percakapan tersebut adalah

- ا. شَجْرَةٌ
ب. سَمَكًا
ج. بَيْتًا
د. فَلَاخًا

Susunan yang benar dari kalimat di bawah ini adalah... ٣٣

- عِنَبٌ - هَلْدِيهِ - هَذَا - تُفَاحَةٌ - وَ
ا. هَلْدِيهِ عِنَبٌ وَهَذَا تُفَاحَةٌ
ب. وَهَذَا تُفَاحَةٌ هَلْدِيهِ عِنَبٌ
ج. هَذَا عِنَبٌ وَهَلْدِيهِ تُفَاحَةٌ
د. وَهَلْدِيهِ تُفَاحَةٌ هَذَا عِنَبٌ

Terjemahan kalimat di bawah ini yang benar adalah... ٣٤

ذَلِكَ يَا سَمِيْنُ. الْيَاسْمِيْنُ فِي الْحَدِيْقَةِ

- ا. Itu bunga melati. Bunga melati ada di kebun.
ب. Itu bunga mawar. Bunga mawar ada di hutan.
ج. Ini bunga matahari. Bunga matahari ada di kebun.
د. Ini bunga melati. Bunga melati ada di rumah.
د. Ini pohon jeruk dan itu bunga mawar.

٣٥. هَلْ تَزْرَعُ حَضْرَةَ فِي الْحَدِيْقَةِ؟

- ا. نَعَمْ، أَزْرَعُ حَضْرَةَ فِي الْحَدِيْقَةِ
ب. نَعَمْ، أَزْرَعُ شَجْرَةَ فِي الْحَدِيْقَةِ
ج. لَا، أَزْرَعُ حَضْرَةَ فِي الْحَدِيْقَةِ
د. نَعَمْ، أَزْرَعُ زَهْرَةَ فِي الْحَدِيْقَةِ

٣٦. هَلْدِيهِ ... عَالِيَةٌ

- ا. يَا سَمِيْنُ
ب. شَجْرَةٌ
ج. دَوَّارُ الشَّمْسِ
د. يُرْتَقَالُ

٣٧. هَلْ يَأْكُلُ عِنَبٌ ؟

- ا. نَعَمْ، أَكُلُ يُرْتَقَالُ
ب. نَعَمْ، أَكُلُ عِنَبٌ
ج. لَا، أَكُلُ عِنَبٌ
د. نَعَمْ، أَكُلُ زَهْرَةَ

Terjemahan bahasa Arab dari kalimat “Di kebun ada pohon yang .۳۸
bermacam-macam” adalah...

ا. فِي الْحَدِيقَةِ زَهْرَةٌ مُتَنَوِّعَةٌ ج. فِي الْحَدِيقَةِ حَيَوَانٌ مُتَنَوِّعَةٌ

ب. فِي الْحَدِيقَةِ شَجَرَةٌ مُتَنَوِّعَةٌ د. فِي الْحَدِيقَةِ طَائِرٌ مُتَنَوِّعَةٌ

۳۹. (۱) شَجَرَةُ الْبُرْتُقَالِ - (۲) هَذِهِ - (۳) هَذَا - (۴) دَوَائِرُ الشَّمْسِ - (۵) وَ

Susunan kalimat yang benar adalah...

ا. ۱ - ۲ - ۳ - ۴ - ۵ ج. ۲ - ۱ - ۳ - ۵ - ۴

ب. ۳ - ۴ - ۲ - ۱ - ۵ د. ۲ - ۱ - ۳ - ۵ - ۴

۴۰. (۱) هَذِهِ - (۲) شَجَرَةُ النَّارِجِيلِ - (۳) هَذِهِ؟ - (۴) مَا

Susunan kalimat yang benar adalah...

ا. ۱ - ۲ - ۳ - ۴ ج. ۴ - ۳ - ۲ - ۱

ب. ۴ - ۳ - ۲ - ۱ د. ۱ - ۲ - ۳ - ۴

Kunci Jawaban

- | | | | |
|-------|-------|-------|-------|
| 1. B | 11. B | 21. B | 31. A |
| 2. D | 12. A | 22. A | 32. A |
| 3. B | 13. D | 23. B | 33. C |
| 4. B | 14. A | 24. C | 34. A |
| 5. B | 15. D | 25. C | 35. A |
| 6. C | 16. D | 26. B | 36. B |
| 7. C | 17. B | 27. B | 37. B |
| 8. D | 18. B | 28. A | 38. B |
| 9. A | 19. C | 29. A | 39. C |
| 10. D | 20. C | 30. B | 40. C |

Lampiran 9
Hasil Analisis Soal Uji Coba

1) Hasil Uji Validitas

No. Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Nilai Sig.	Keterangan
Soal 1	0,806	0,339	0,000	Valid
Soal 2	0,477	0,339	0,004	Valid
Soal 3	0,579	0,339	0,000	Valid
Soal 4	0,638	0,339	0,000	Valid
Soal 5	0,439	0,339	0,009	Valid
Soal 6	0,456	0,339	0,007	Valid
Soal 7	0,674	0,339	0,000	Valid
Soal 8	0,417	0,339	0,014	Valid
Soal 9	0,573	0,339	0,000	Valid
Soal 10	0,030	0,339	0,868	Tidak Valid
Soal 11	0,458	0,339	0,007	Valid
Soal 12	0,357	0,339	0,038	Valid
Soal 13	0,550	0,339	0,001	Valid
Soal 14	0,463	0,339	0,006	Valid
Soal 15	0,436	0,339	0,010	Valid
Soal 16	0,561	0,339	0,001	Valid
Soal 17	0,549	0,339	0,001	Valid
Soal 18	0,507	0,339	0,002	Valid
Soal 19	0,729	0,339	0,000	Valid
Soal 20	0,559	0,339	0,001	Valid

Soal 21	0,499	0,339	0,003	Valid
Soal 22	0,456	0,339	0,007	Valid
Soal 23	0,353	0,339	0,041	Valid
Soal 24	0,135	0,339	0,445	Tidak Valid
Soal 25	0,262	0,339	0,135	Tidak Valid
Soal 26	-0,094	0,339	0,596	Tidak Valid
Soal 27	0,546	0,339	0,001	Valid
Soal 28	0,409	0,339	0,016	Valid
Soal 29	0,467	0,339	0,005	Valid
Soal 30	0,132	0,339	0,456	Tidak Valid
Soal 31	0,406	0,339	0,017	Valid
Soal 32	0,266	0,339	0,128	Tidak Valid
Soal 33	0,513	0,339	0,002	Valid
Soal 34	0,445	0,339	0,008	Valid
Soal 35	0,259	0,339	0,139	Tidak Valid
Soal 36	0,807	0,339	0,000	Valid
Soal 37	0,478	0,339	0,004	Valid
Soal 38	0,578	0,339	0,000	Valid
Soal 39	0,639	0,339	0,000	Valid
Soal 40	0,438	0,339	0,009	Valid

2) Uji Reliabilitas Soal

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,920	33

3) Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

No. Soal	Tingkat Kesukaran	
	TK	Kriteria
1	0,50	Sedang
2	0,74	Mudah
3	0,44	Sedang
4	0,56	Sedang
5	0,44	Sedang
6	0,50	Sedang
7	0,38	Sedang
8	0,65	Sedang
9	0,32	Sedang
10	0,59	Sedang
11	0,24	Sukar
12	0,50	Sedang
13	0,62	Sedang
14	0,38	Sedang
15	0,38	Sedang
16	0,50	Sedang
17	0,29	Sukar
18	0,68	Sedang
19	0,41	Sedang

20	0,53	Sedang
21	0,53	Sedang
22	0,50	Sedang
23	0,44	Sedang
24	0,53	Sedang
25	0,47	Sedang
26	0,38	Sedang
27	0,47	Sedang
28	0,38	Sedang
29	0,47	Sedang
30	0,50	Sedang
31	0,44	Sedang
32	0,44	Sedang
33	0,53	Sedang
34	0,56	Sedang
35	0,56	Sedang
36	0,50	Sedang
37	0,74	Mudah
38	0,44	Sedang
39	0,56	Sedang
40	0,44	Sedang

4) Hasil Uji Daya Beda Soal

No. Soal	Daya Beda Butir Soal	
	DB	Kriteria
1	0,785	Sangat Baik
2	0,438	Baik
3	0,540	Baik

4	0,603	Baik
5	0,393	Cukup Baik
6	0,410	Baik
7	0,642	Baik
8	0,371	Cukup Baik
9	0,536	Baik
10	-0,026	Jelek
11	0,419	Baik
12	0,306	Cukup Baik
13	0,510	Baik
14	0,418	Baik
15	0,390	Cukup Baik
16	0,521	Baik
17	0,511	Baik
18	0,466	Baik
19	0,701	Sangat Baik
20	0,519	Baik
21	0,456	Baik
22	0,410	Baik
23	0,303	Cukup Baik
24	0,080	Jelek
25	0,208	Cukup Baik
26	-0,148	Jelek
27	0,505	Baik
28	0,362	Cukup Baik
29	0,421	Baik
30	0,076	Jelek
31	0,358	Cukup Baik
32	0,214	Cukup Baik

33	0,469	Baik
34	0,399	Cukup Baik
35	0,206	Cukup Baik
36	0,786	Sangat Baik
37	0,437	Baik
38	0,541	Baik
39	0,604	Baik
40	0,392	Cukup Baik

3) Hasil Analisis Instrumen Uji Coba

No. Soal	Kriteria			
	Validitas	Tingkat Kesukaran	Daya Beda	Keputusan
1	Valid	Sedang	Sangat Baik	Dipakai
2	Valid	Mudah	Baik	Dibuang
3	Valid	Sedang	Baik	Dipakai
4	Valid	Sedang	Baik	Dipakai
5	Valid	Sedang	Cukup Baik	Dibuang
6	Valid	Sedang	Baik	Dipakai
7	Valid	Sedang	Baik	Dipakai
8	Valid	Sedang	Cukup Baik	Dibuang
9	Valid	Sedang	Baik	Dipakai
10	Tidak Valid	Sedang	Jelek	Dibuang
11	Valid	Sukar	Baik	Dibuang
12	Valid	Sedang	Cukup Baik	Dibuang
13	Valid	Sedang	Baik	Dipakai
14	Valid	Sedang	Baik	Dipakai
15	Valid	Sedang	Cukup Baik	Dibuang
16	Valid	Sedang	Baik	Dipakai

17	Valid	Sukar	Baik	Dibuang
18	Valid	Sedang	Baik	Dipakai
19	Valid	Sedang	Sangat Baik	Dipakai
20	Valid	Sedang	Baik	Dipakai
21	Valid	Sedang	Baik	Dipakai
22	Valid	Sedang	Baik	Dipakai
23	Valid	Sedang	Cukup Baik	Dibuang
24	Tidak Valid	Sedang	Jelek	Dibuang
25	Tidak Valid	Sedang	Cukup Baik	Dibuang
26	Tidak Valid	Sedang	Jelek	Dibuang
27	Valid	Sedang	Baik	Dipakai
28	Valid	Sedang	Cukup Baik	Dibuang
29	Valid	Sedang	Baik	Dipakai
30	Tidak Valid	Sedang	Jelek	Dibuang
31	Valid	Sedang	Cukup Baik	Dibuang
32	Tidak Valid	Sedang	Cukup Baik	Dibuang
33	Valid	Sedang	Baik	Dipakai
34	Valid	Sedang	Cukup Baik	Dibuang
35	Tidak Valid	Sedang	Cukup Baik	Dibuang
36	Valid	Sedang	Sangat Baik	Dipakai
37	Valid	Mudah	Baik	Dibuang
38	Valid	Sedang	Baik	Dipakai
39	Valid	Sedang	Baik	Dipakai
40	Valid	Sedang	Cukup Baik	Dibuang

Lampiran 10

Kisi-kisi Soal *Posttest*

Satuan Pendidikan : MIM Al-Qomariyah Wates

Kelas/ Semester : III / II (Genap)

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Materi : حَدِيثٌ

Indikator Penguasaan Kosakata	Indikator Soal	Nomor Soal
Kemampuan menerjemahkan kosakata bahasa Arab tentang حَدِيثٌ	- Menerjemahkan Kosakata bahasa Arab tentang حَدِيثٌ - Mencocokkan gambar dengan kosakata bahasa Arab tentang حَدِيثٌ	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14
Kemampuan membaca dan menentukan bacaan yang benar dari setiap kosakata bahasa Arab tentang حَدِيثٌ jika melihatnya dalam tulisan	Membaca dan menentukan bacaan yang benar dari kosakata bahasa Arab tentang حَدِيثٌ	5, 6, 7
Kemampuan memahami	Menentukan penulisan	1, 2, 3, 4

penulisan kosakata bahasa Arab tentang حَدِيثٌ	yang benar dari kosakata bahasa Arab tentang حَدِيثٌ	
Kemampuan menggunakan kosakata bahasa Arab tentang حَدِيثٌ dalam bentuk percakapan atau kalimat sederhana	<ul style="list-style-type: none"> - Melengkapi kalimat (jumlah) atau percakapan rumpang - Menyusun kalimat (jumlah) yang masih acak - Menerjemahkan kalimat (jumlah) 	15, 16, 17, 18, 19, 20

Lampiran 11

Soal Posttest

Nama : Kelas :

No. Absen : Hari / Tanggal :

Berilah tanda silang pada huruf د, ج, ب, ا, pada jawaban yang benar!

١. خ - د - ي - ق - ؤ

Jika digabungkan huruf-huruf tersebut menjadi...

ا. حَدِيْقَةٌ ج. حَدِيْقَةُ

ب. حَدِيْقَةٌ د. حَ دِيْقُ ؤ

٢. ع - ن - ب

Jika digabungkan huruf-huruf tersebut menjadi...

ا. ع نَب ج. عِنَب

ب. عِنَب د. ع نَب

٣. ن - ا - ر - ج - ي - ل

Jika digabungkan huruf-huruf tersebut menjadi...

ا. نَارِحِي ل ج. نَارِحِ ل

ب. نَارِحِي ل د. نَ اَرِحِي ل

٤. م - ن - ح - ا

Jika digabungkan huruf-huruf tersebut menjadi...

ا. مَنَح ا ج. مَنَحَا

ب. مَنَ جَا د. مَنُ جَا

٥. شجرة

Kosakata tersebut dibaca...

١. شَجْرَةٌ ج. شَجْرَةٌ

ب. شِجْرَةٌ د. شَجْرَةٌ

٦. وردة

Kosakata tersebut dibaca...

١. وَرْدَةٌ ج. وَرْدَةٌ

ب. وَرْدَةٌ د. وَرْدَةٌ

٧. أَحْمَدُ : مَا هَذَا يَا أَمِيرَ؟

أَمِيرٌ : هَذَا موز . وَمَا ذَلِكَ يَا أَحْمَدُ؟

أَحْمَدُ : ذَلِكَ برتقال .

Kosakata yang digaris bawahhi dibaca...

١. مُوزٌ - بُرْتُقَالٌ ج. مَوْزٌ - بُرْتُقَالٌ

ب. مَوْزٌ - بُرْتُقَالٌ د. مَوْزٌ - بُرْتُقَالٌ

٨. “Pohon” bahasa arabnya adalah...

١. شَجْرَةٌ ج. مَدْرَسَةٌ

ب. حَدِيثَةٌ د. زَهْرَةٌ

٩. “Bunga melati” bahasa arabnya adalah...

١. تَفَّاحَةٌ ج. وَرْدَةٌ

ب. دَوَائِلُ الشَّمْسِ د. يَاسْمِينٌ

١٠. “Sayuran” dalam bahasa arab adalah...

١. شَجْرَةُ الْبَابَايَا ج. شَجْرَةُ النَّارِجِيلِ

ب. حَضْرَةٌ د. دَوَائِلُ الشَّمْسِ

١١. مَا هَذِهِ ؟ هَذِهِ.....

١. شَجْرَةُ التَّفَّاحَةِ

ب. شَجْرَةُ الْبُرْتُقَالِ

ج. شَجْرَةُ النَّارِجِيلِ

د. شَجْرَةُ الْبَابَايَا



١٢. هَلْ هَذَا عِنَبٌ ؟ لَا، هَذَا ...

ا. تَفَّاحَةٌ ج. بُرْتَقَالٌ

ب. مَوْزٌ د. يَا سَمِيرٌ

١٣. Pasangan gambar dan mufrodad di bawah ini yang benar adalah...

شَجَرَةُ الْمَوْزِ	ا
شَجَرَةُ الْبُرْتَقَالِ	ب
شَجَرَةُ الْأَنْانَاسِ	ج

١	
٢	
٣	

ج. ١-ب, ٢-ج, ٣-ا

د. ١-ا, ٢-ج, ٣-ب

ا. ١-ا, ٢-ب, ٣-ج

ب. ١-ب, ٢-ج, ٣-ا

١٤. Gambar yang sesuai dengan mufrodad "شَجَرَةُ الْعِنَبِ" adalah...



١٥ . فَاطِمَةُ : مَا تِلْكَ يَا أَسْتَاذَهُ ؟

أَسْتَاذَهُ : تِلْكَ وَرْدَةٌ

زَيْنَبُ : وَمَا هَذِهِ يَا أَسْتَاذَهُ ؟

أَسْتَاذَهُ : هَذِهِ ...

Mufrodat yang tepat untuk melengkapi percakapan tersebut adalah...

- ا. يَا سَمِيئُ
ب. شَجَرَةُ الْعِنَبِ
ج. دَوَائِرُ الشَّمْسِ
د. بُرْتُقَالُ

١٦ . أَسْتَاذُ : أَنْظِرْنِي الْحَدِيثَةَ ! ذَلِكَ دَوَائِرُ الشَّمْسِ

عَلِيٌّ : وَمَا هَذَا يَا أَسْتَاذُ ؟

أَسْتَاذُ : هَذَا ... حَمِيلٌ

Mufrodat yang tepat untuk melengkapi kalimat tersebut adalah...

- ا. يَا سَمِيئُ
ب. شَجَرَةُ
ج. وَرْدَةٌ
د. شَجَرَةُ الْعِنَبِ

Susunan yang benar dari kalimat di bawah ini adalah... ١٧

عَنْبٌ - هَذِهِ - هَذَا - تُفَّاحَةٌ - وَ

- ا. هَذِهِ عَنْبٌ وَهَذَا تُفَّاحَةٌ
ب. وَهَذَا تُفَّاحَةٌ هَذِهِ عَنْبٌ
ج. هَذَا عَنْبٌ وَهَذِهِ تُفَّاحَةٌ
د. وَهَذِهِ تُفَّاحَةٌ هَذَا عَنْبٌ

١٨ . هَذِهِ ... عَالِيَةٌ

Mufrodat yang tepat untuk melengkapi kalimat tersebut adalah...

- ا. يَا سَمِيئُ
ب. شَجَرَةٌ
ج. دَوَائِرُ الشَّمْسِ
د. بُرْتُقَالُ

Terjemahan bahasa Arab dari kalimat “Di kebun ada pohon yang bermacam-macam” adalah... ١٩

- ا. فِي الْحَدِيثَةِ زَهْرَةٌ مُتَنَوِّعَةٌ
ب. فِي الْحَدِيثَةِ شَجَرَةٌ مُتَنَوِّعَةٌ
ج. فِي الْحَدِيثَةِ حَيَوَانٌ مُتَنَوِّعَةٌ
د. فِي الْحَدِيثَةِ طَائِرَةٌ مُتَنَوِّعَةٌ

Lampiran 12
Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kode Nilai	<i>Nilai Posttest</i>	Kode Nilai	<i>Nilai Posttet</i>
E1	80	K1	65
E2	75	K2	75
E3	75	K3	80
E4	70	K4	80
E5	85	K5	75
E6	90	K6	75
E7	95	K7	60
E8	85	K8	60
E9	75	K9	55
E10	80	K10	70
E11	85	K11	80
E12	90	K12	65
E13	85	K13	50
E14	85	K14	55
E15	80	K15	65
E16	95	K16	55
E17	70	K17	75
E18	85	-	-
E19	90	-	-

Lampiran 13

Hasil Uji Data

1) Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest Penguasaan Kosakata Bahasa Arab	1	,189	19	,072	,940	19	,264
	2	,198	17	,075	,913	17	,114

2) Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Posttest Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3,074	1	34	,089

3) Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest Penguasaan Kosakata Bahasa Arab	1	19	82,89	7,512	1,723
	2	17	67,06	10,009	2,428

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-Test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Posttest Penguasaan Kosakata Bahasa Arab	Equal variances assumed	3,074	,089	5,405	34	,000	15,836	2,830	9,882	21,790
	Equal variances not assumed			5,319	26,526	,000	15,836	2,877	9,752	21,920

Lampiran 14

Tabel r

Tabel r untuk df = 1 - 50

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189

Lampiran 15

Tabel t

d.f.	TINGKAT SIGNIFIKANSI						
	20%	10%	5%	2%	1%	0,2%	0,1%
dua sisi	10%	5%	2,5%	1%	0,5%	0,1%	0,05%
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657	318,309	636,619
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925	22,327	31,599
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	10,215	12,924
4	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604	7,173	8,610
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	5,893	6,869
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	5,208	5,959
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	4,785	5,408
8	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355	4,501	5,041
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	4,297	4,781
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	4,144	4,587
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	4,025	4,437
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	3,930	4,318
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	3,852	4,221
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	3,787	4,140
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	3,733	4,073
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	3,686	4,015
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	3,646	3,965
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	3,610	3,922
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	3,579	3,883
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	3,552	3,850
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	3,527	3,819
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	3,505	3,792
23	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807	3,485	3,768
24	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797	3,467	3,745
25	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787	3,450	3,725
26	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779	3,435	3,707
27	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771	3,421	3,690
28	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763	3,408	3,674
29	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756	3,396	3,659
30	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750	3,385	3,646
31	1,309	1,696	2,040	2,453	2,744	3,375	3,633
32	1,309	1,694	2,037	2,449	2,738	3,365	3,622
33	1,308	1,692	2,035	2,445	2,733	3,356	3,611
34	1,307	1,691	2,032	2,441	2,728	3,348	3,601
35	1,306	1,690	2,030	2,438	2,724	3,340	3,591
36	1,306	1,688	2,028	2,434	2,719	3,333	3,582
37	1,305	1,687	2,026	2,431	2,715	3,326	3,574
38	1,304	1,686	2,024	2,429	2,712	3,319	3,566
39	1,304	1,685	2,023	2,426	2,708	3,313	3,558

Lampiran 16
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

1. RPP Kelas Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : MIM Al-Qomariyah Wates
Mata Pelajaran : Bahasa Arab
Kelas / Semester : III A / Genap
Materi Pokok : الْحَدِيقَةُ (Kebun)
Alokasi Waktu : 60 x 2 Menit

A. KOMPETENSI INTI

- KI-1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
- KI-3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang

dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI-4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR dan INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)

KOMPETENSI DASAR	IPK
<p>3.11 Memahami fungsi sosial dan unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sangat sederhana terkait tema: الْحَدِيثُ yang melibatkan tindak tutur memberi informasi nama tanaman.</p>	<p>3.11.1 Memahami makna mufrodat (kosakata) terkait tema الْحَدِيثُ (C2/Pemahaman)</p> <p>3.11.2 Membaca mufrodat tersebut jika melihatnya dalam tulisan (C3/Aplikasi)</p> <p>3.11.3 Memahami penulisan yang benar dari mufrodat terkait tema الْحَدِيثُ (C2/Pemahaman)</p> <p>3.11.4 Menggunakan mufrodat</p>

	tersebut dalam kalimat sederhana baik dalam tulisan maupun percakapan (C3/Aplikasi)
--	---

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mendengarkan penjelasan guru, peserta didik dapat memahami makna mufrodad (kosakata) terkait tema الحَدِيثُ dengan tepat.
2. Dengan menirukan bacaan guru, peserta didik dapat membaca mufrodad tersebut jika melihatnya dalam tulisan dengan benar.
3. Dengan media *pop-up book*, siswa dapat memahami penulisan yang benar dari mufrodad terkait tema الحَدِيثُ dengan terampil.
4. Dengan mengikuti pembelajaran, peserta didik dapat menggunakan mufrodad tersebut dalam kalimat sederhana baik dalam tulisan maupun percakapan dengan terampil.

D. MODEL dan METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan Pembelajaran : Kooperatif
2. Model Pembelajaran : *Teams Games Tournament*.
3. Metode Pembelajaran : Membaca berulang, tanya jawab, diskusi kelompok, permainan dan pertandingan.

E. MEDIA dan SUMBER BELAJAR

1. Media Pembelajaran : *Pop-up book* bahasa Arab.
2. Sumber Belajar : LKS bahasa Arab kelas III.

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberi salam dan mengajak siswa berdoa bersama-sama. (Religius)2. Guru menanyakan kabar siswa. (Apersepsi)3. Guru memeriksa kesiapan diri peserta didik dengan mengabsen (mengisi lembar kehadiran), memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.	7 menit
Pertemuan I		
Inti	Fase 1 : Penyajian Kelas <ol style="list-style-type: none">4. Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari secara singkat.5. Guru membagi peserta didik	50 menit

	<p>menjadi beberapa kelompok, kemudian setiap kelompok diberi media pembelajaran <i>pop-up book</i>.</p> <p>6. Peserta didik diperintahkan untuk melihat cover media <i>pop-up book</i> dan diberi pertanyaan untuk memusatkan perhatian pada topik yang akan dipelajari dengan memperhatikan media <i>pop-up book</i> yang telah dibagikan: “Apa saja yang ada di kebun?”.</p> <p>7. Peserta didik mendengarkan guru membaca mufrodat tentang الحَدِيثُ, dan mengulaginya sebanyak tiga kali sambil melihat tulisan yang ada pada media <i>pop-up book</i>.</p> <p>8. Peserta didik mendengarkan dan mengulangi bacaan guru tentang percakapan yang ada di LKS dan</p>	
--	---	--

	<p>menerjemahkannya secara bersama-sama.</p> <p>Fase 2 : Teams (Belajar dalam Kelompok)</p> <p>9. Peserta didik bersama kelompoknya diperintahkan untuk menghafal mufrodat yang ada pada media <i>pop-up book</i>.</p> <p>10. Setiap peserta didik memeriksa hafalan anggota kelompoknya.</p> <p>Fase 3 : Game</p> <p>11. Setelah kegiatan belajar kelompok, kegiatan selanjutnya adalah game. Berikut adalah langkah-langkahnya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik duduk sesuai kelompoknya masing-masing. - Guru memberikan gambar dan potongan mufrodat kepada masing-masing 	
--	--	--

	<p>kelompok.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik menempelkan potongan mufrodat sesuai dengan gambar yang ada. - Setiap kelompok mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas. 	
Pertemuan II		
Inti	<p>Fase 4 : <i>Tournament</i></p> <p>12. Setelah melakukan permainan, tahap selanjutnya adalah <i>tournament</i> antar kelompok. Berikut adalah langkah-langkahnya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyiapkan meja <i>tournament</i>. - Guru meletakkan kartu berwarna pada meja <i>tournament</i>. - Setiap kelompok yang akan berbaris sejajar untuk bersiap-siap. - Guru memberikan intruksi cara melakukan <i>tournament</i>. 	50 menit

	<ul style="list-style-type: none"> - Setelah semua peserta didik sudah paham, maka <i>tournament</i> dimulai, perwakilan setiap kelompok urutan ke 1 akan maju satu persatu untuk menjawab pertanyaan pada kartu bernomor. - Setelah urutan ke 1 menjawab, maka akan dilanjutkan peserta didik urutan ke 2 dan seterusnya. - Apabila pertanyaan pertama belum bisa dijawab, maka tidak boleh menjawab pertanyaan di kartu selanjutnya. <p>Fase 5 : Penghargaan Kelompok</p> <p>13. Setelah <i>tournament</i> selesai, maka kegiatan selanjutnya adalah mengoreksi jawaban dan pemberian skor.</p> <p>14. Bagi kelompok yang</p>	
--	---	--

	memperoleh skor tertinggi akan diberi penghargaan.	
Penutup	15. Guru menanyakan kembali tentang materi yang dipelajari. 16. Guru mengajak seluruh peserta didik untuk berdoa. 17. Guru mengucapkan salam.	3 menit

G. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap (Afektif)

Teknik Penilaian : Observasi saat pembelajaran berlangsung

2. Penilaian Pengetahuan (Kognitif)

a. Teknik Penilaian : Tes tertulis

Bentuk soal : Pilihan ganda

b. Langkah-langkah penilaian :

Jumlah jawaban yang benar x 100

Jumlah keseluruhan soal

Guru Kelas


Bagas Syarifuddin, S. Pd.

Bojolan, 02 Maret 2024

Guru Praktikan



Salsafatun Umami
NIM. 2003096040

Mengikuti,
Kepala Madrasah

Bagas Syarifuddin, S. Pd. L.
NIM. 197103031997031001



2. RPP Kelas Kontrol

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: MIM Al-Qomariyah Wates
Mata Pelajaran	: Bahasa Arab
Kelas / Semester	: III B / Genap
Materi Pokok	: الحَدِيقَةُ (Kebun)
Alokasi Waktu	: 30 x 2 Menit

A. KOMPETENSI INTI

- KI-1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
- KI-3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI-4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR dan INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)

KOMPETENSI DASAR	IPK
<p>3.11 Memahami fungsi sosial dan unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sangat sederhana terkait tema: الحَدِيثُ yang melibatkan tindak tutur memberi informasi nama tanaman.</p>	<p>3.11.1 Memahami makna mufrodat (kosakata) terkait tema الحَدِيثُ (C2/Pemahaman)</p> <p>3.11.2 Membaca mufrodat tersebut jika melihatnya dalam tulisan (C3/Aplikasi)</p> <p>3.11.3 Memahami penulisan yang benar dari mufrodat terkait tema الحَدِيثُ (C2/Pemahaman)</p> <p>3.11.4 Menggunakan mufrodat tersebut dalam kalimat sederhana baik dalam tulisan maupun percakapan (C3/Aplikasi)</p>

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mendengarkan penjelasan guru, peserta didik dapat memahami makna mufrodad (kosakata) terkait tema الحُرَيْفَةُ dengan tepat.
2. Dengan menirukan bacaan guru, peserta didik dapat membaca mufrodad tersebut jika melihatnya dalam tulisan dengan benar.
3. Dengan membaca materi di LKS, siswa dapat memahami penulisan yang benar dari mufrodad terkait tema الحُرَيْفَةُ dengan terampil.
4. Dengan mengikuti pembelajaran, peserta didik dapat menggunakan mufrodad tersebut dalam kalimat sederhana baik dalam tulisan maupun percakapan dengan terampil.

D. MODEL dan METODE PEMBELAJARAN

1. Model Pembelajaran : *Teams Games Tournament*.
2. Metode Pembelajaran : Diskusi kelompok, permainan dan pertandingan.

E. SUMBER BELAJAR

Sumber Belajar : LKS bahasa Arab kelas III.

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	1. Pendidik memberi salam dan mengajak siswa berdoa	7 menit

	<p>bersama-sama. (Religius)</p> <p>2. Guru menanyakan kabar siswa. (Apersepsi)</p> <p>3. Guru memeriksa kesiapan diri peserta didik dengan mengabsen (mengisi lembar kehadiran), memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</p>	
Pertemuan I		
Inti	<p>Fase 1 : Penyajian Kelas</p> <p>4. Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari secara singkat.</p> <p>5. Peserta didik mendengarkan guru membaca mufrodat tentang الحَدِيثُ, dan mengulanginya sebanyak tiga kali sambil melihat tulisan yang ada di LKS masing-masing.</p> <p>6. Guru dan peserta didik bersama-sama menerjemahkan teks di LKS.</p>	50 menit

	<p>Fase 2 : <i>Teams</i> (Belajar dalam Kelompok)</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. 8. Peserta didik bersama kelompoknya diperintahkan untuk menghafal mufrodat yang ada di LKS. 9. Setiap peserta didik memeriksa hafalan anggota kelompoknya. <p>Fase 3 : <i>Game</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Setelah kegiatan belajar kelompok, kegiatan selanjutnya adalah <i>game</i>. Berikut adalah langkah-langkahnya: 11. Peserta didik duduk sesuai kelompoknya masing-masing. 12. Guru memberikan pertanyaan kemudian setiap kelompok berlomba-lomba 	
--	--	--

	<p>untuk menjawabnya.</p> <p>13. Jika kelompok menjawab pertanyaan dengan benar, maka mendapatkan 1 poin untuk setiap pertanyaan.</p>	
Pertemuan II		
Inti	<p>Fase 4 : <i>Tournament</i></p> <p>14. Setelah melakukan permainan, tahap selanjutnya adalah <i>tournament</i> antar kelompok. Berikut adalah langkah-langkahnya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setiap kelompok berbaris sejajar untuk bersiap-siap. - Guru memberikan instruksi cara melakukan <i>tournament</i>. - Setelah semua peserta didik sudah paham, maka <i>tournament</i> dimulai. - Guru memberikan pertanyaan yang ada di kartu bernomor, kemudian setiap kelompok berlomba-lomba untuk 	50 menit

	<p>menjawabnya.</p> <p>- Guru mengoreksi jawaban peserta didik.</p> <p>Fase 5 : Penghargaan Kelompok</p> <p>15. Setelah <i>tournament</i> selesai, maka kegiatan selanjutnya adalah pemberian skor.</p> <p>16. Bagi kelompok yang memperoleh skor tertinggi akan diberi penghargaan.</p>	
Penutup	<p>17. Guru menanyakan kembali tentang materi yang dipelajari.</p> <p>18. Guru mengajak seluruh peserta didik untuk berdoa.</p> <p>19. Guru mengucapkan salam.</p>	3 menit

G. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap (Afektif)
 - Teknik Penilaian : Observasi
2. Penilaian Pengetahuan (Kognitif)
 - a. Teknik Penilaian : Tes tertulis
 - Bentuk instrumen : Soal pilihan ganda

b. Langkah-langkah penilaian :

Jumlah jawaban yang benar x 100

Jumlah keseluruhan soal

Boyolali, 02 Maret 2024

Guru Kelas



Untung Samodro, S. Pd. I.

Guru Praktikkan



Salsa Nafisatul Umami

NIM. 2003096040

Mengetahui,
Kepala Madrasah




Syarif Syarifudin, S. Pd. I.
NIP. 197103031997031001

Lampiran 17
Kosakata yang Diajarkan

Arti	Mufrodat	Arti	Mufrodat
Pohon	شَجَرَةٌ	Kebun	حَدِيثَةٌ
Pohon Pepaya	شَجَرَةُ الْبَابَايَا	Pepaya	بَابَايَا
Pohon Apel	شَجَرَةُ التُّفَاحَةِ	Apel	تُّفَاحَةٌ
Pohon Nanas	شَجَرَةُ الْأَنَانِيسِ	Nanas	أَنَانِيسٌ
Pohon Mangga	شَجَرَةُ الْمَنْجَا	Mangga	مَنْجَا
Pohon Kelapa	شَجَرَةُ النَّارِجِيلِ	Kelapa	نَارِجِيلٌ
Pohon Jeruk	شَجَرَةُ الْبُرْتُقَالِ	Jeruk	بُرْتُقَالٌ
Pohon Anggur	شَجَرَةُ الْعِنَبِ	Anggur	عِنَبٌ
Pohon Pisang	شَجَرَةُ الْمَوْزِ	Pisang	مَوْزٌ
Mawar	وَرْدَةٌ	Bunga Matahari	دَوَالِ الشَّمْسِ
Sayuran	حَضْرَةٌ	Melati	يَاسْمِينٌ

Lampiran 18

Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI

Judul Penelitian : Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantu Media *Pop Up Book* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas III di MIM Al-Qomariyah Wates Boyolali Tahun Ajaran 2023/2024

Sasaran Penelitian : Peserta didik kelas 3 MIM Al-Qomariyah Wates Boyolali

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Peneliti : Salsal Nafisatul Umami

Ahli Materi : Dr. Usaidillah, M.Ag.

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap kelayakan media pembelajaran *pop up book* untuk peserta didik kelas III MIM Al-Qomariyah Wates Boyolali.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media pembelajaran.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar validasi ini dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan.

Keterangan Skala Penilaian:

Skala penilaian 5 = Sangat Layak

Skala penilaian 4 = Layak

Skala penilaian 3 = Cukup Layak

Skala penilaian 2 = Kurang Layak

Skala penilaian 1 = Sangat Kurang Layak

A. Penilaian Media Oleh Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
A. Kelayakan Isi						
1.	Kesesuaian materi pada media <i>pop-up book</i> dengan kurikulum 2013					✓
2.	Materi yang ada dalam media <i>pop-up book</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
3.	Media <i>pop-up book</i> dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami materi pembelajaran					✓
4.	Materi dalam media <i>pop-up book</i> dapat digunakan sebagai sumber belajar					✓
B. Kebenaran Konsep						
1.	Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik				✓	
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kebenaran keilmuan					✓
3.	Materi yang disampaikan pada media <i>pop-up book</i> dapat memberikan tambahan informasi kepada peserta didik					✓
4.	Kedalaman materi sesuai dengan kematangan berfikir peserta didik				✓	
C. Bahasa						
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah yang telah ditentukan					✓
2.	Jelas dalam memberikan informasi					✓
	Skor total				8	40

B. Kriteria Kelayakan Media

Kriteria kelayakan media berdasarkan kriteria menurut Arikunto sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

No	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1	< 21%	Sangat Tidak Layak
2	21 – 40%	Tidak Layak
3	41 – 60 %	Cukup Layak
4	61 – 80%	Layak
5	80 – 100%	Sangat Layak

C. Komentar/Saran

Is the best

D. Simpulan

Berdasarkan perolehan nilai tersebut, maka media *pop up book* sebagai bahan ajar yang disusun ini:

Ceklis (✓)	Keterangan
<input checked="" type="checkbox"/>	Layak untuk diuji coba di lapangan
<input type="checkbox"/>	Belum layak untuk diuji coba di lapangan

Semarang, 27 Juni 2024

Ahli Materi



Dr. Ubaidillah, M.Ag.

NIP. 197308262002121001

Lampiran 19

Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI

Judul Penelitian	: Pengaruh Model <i>Teams Games Tournament</i> Berbantu Media <i>Pop Up Book</i> Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas III di MIM Al-Qomariyah Wates Boyolali Tahun Ajaran 2023/2024
Sasaran Penelitian	: Peserta didik kelas 3 MIM Al-Qomariyah Wates Boyolali
Mata Pelajaran	: Bahasa Arab
Peneliti	: Salsa Nafsanul Umami
Ahli Media	: Dr. Hamdan Husein Batubara, M. Pd. I

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap kelayakan media pembelajaran *pop up book* untuk peserta didik kelas III MIM Al-Qomariyah Wates Boyolali.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media pembelajaran.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar validasi ini dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan.

Keterangan Skala Penilaian:

Skala penilaian 5 = Sangat Layak

Skala penilaian 4 = Layak

Skala penilaian 3 = Cukup Layak

Skala penilaian 2 = Kurang Layak

Skala penilaian 1 = Sangat Kurang Layak

A. Penilaian Media Oleh Ahli

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
A. Kelayakan Isi (materi) dalam media						
1.	Kesesuaian materi pada media <i>pop up book</i> dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai					✓
2.	Materi yang ada dalam media <i>pop up book</i> sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari yaitu kebun (<i>fruit</i>)					✓
3.	Media <i>Pop Up Book</i> dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami materi pembelajaran					✓
4.	Materi dalam media <i>Pop Up Book</i> disajikan dengan jelas					✓
B. Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik						
1.	Penggunaan media <i>pop up book</i> membantu pemahaman peserta didik					✓
2.	Ketepatan media <i>pop up book</i> dalam memfasilitasi peserta didik untuk melakukan aktivitas					✓
C. Penyajian media <i>Pop Up Book</i>						
1.	Desain media <i>pop up book</i> menarik				✓	
2.	Media <i>pop up book</i> menyajikan konsep berbentuk gambar dengan jelas				✓	
3.	Kesesuaian gambar pada media <i>pop up book</i> dengan materi					✓
4.	Gambar yang disajikan sesuai dengan dunia peserta didik atau anak-anak					✓
5.	Penyajian gambar dalam media <i>pop up</i>					✓

	book menarik perhatian peserta didik					
6.	Pemilihan gambar dan keterangan gambar pada media <i>pop up book</i> dapat meningkatkan pemahaman peserta didik					✓
D. Komponen penyusunan media						
1.	Kualitas gambar				✓	
2.	Posisi gambar					✓
3.	Ketepatan memilih gambar				✓	
4.	Pemilihan warna <i>background</i> yang sesuai dan menarik perhatian peserta didik					✓
5.	Ketepatan ukuran media					✓
6.	Media <i>pop up book</i> mudah dibawa					✓
7.	Media <i>pop up book</i> tahan lama (<i>awet</i>)				✓	
8.	Bahan pembuatan media <i>pop up book</i> terbuat dari bahan yang aman					✓
	Skor total				20	75

B. Kriteria Kelayakan Media

Kriteria kelayakan media berdasarkan kriteria menurut Arikunto sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

No	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1	< 21%	Sangat Tidak Layak
2	21 – 40%	Tidak Layak
3	41 – 60 %	Cukup Layak
4	61 – 80%	Layak
5	80 – 100%	Sangat Layak

C. Komenta/Saran

sudah baik dan bisa digunakan.

D. Simpulan

Berdasarkan perolehan nilai tersebut, maka media *pop up book* sebagai bahan ajar yang disusun ini:

Ceklis (✓)	Keterangan
✓	Layak untuk diuji coba di lapangan
	Belum layak untuk diuji coba di lapangan

Semarang, 12 Februari 2024

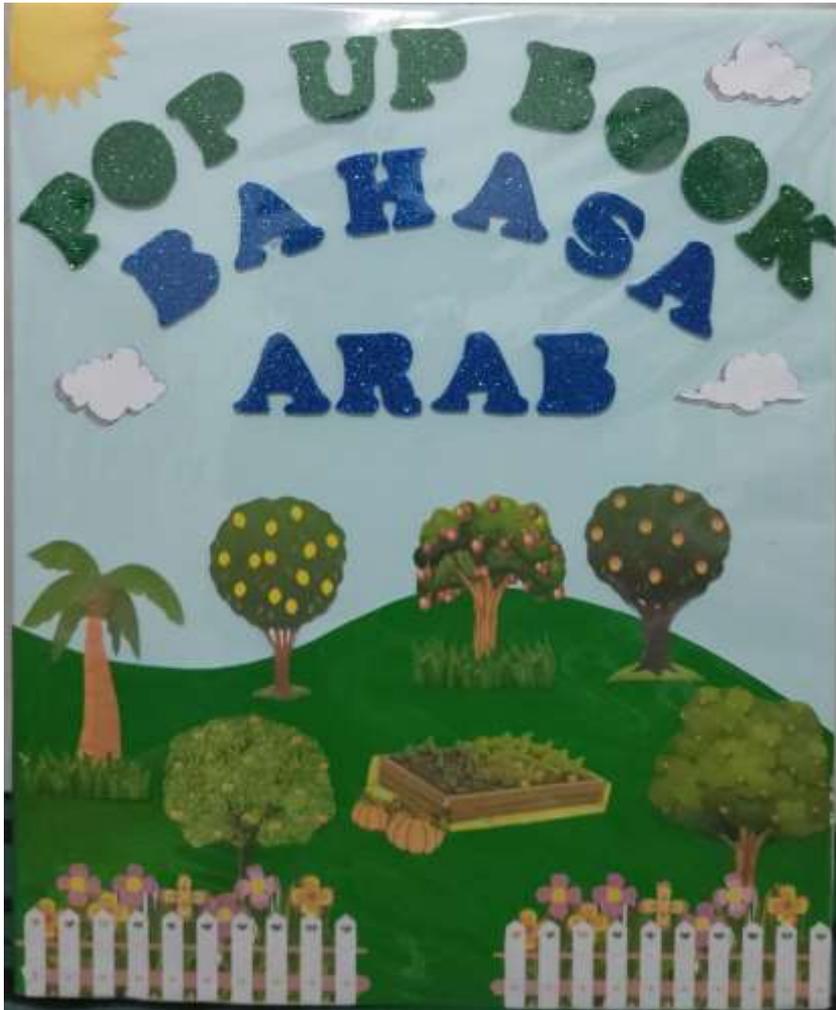
Ahli Media



Dr. Hamdan Husein Batubara, M. Pd. I

NIP. 198908222019031014

Lampiran 20
Media Pembelajaran *Pop-Up Book*



Lampiran 21

Pengerjaan *Posttest* Peserta Didik

Nama : ٢٦٤٥

Kelas : 3^A

No. Absen : 2^o

Hari / Tanggal : (Kamis) / 29

Berilah tanda silang (x) pada huruf ا, ب, ج, atau د pada jawaban yang tepat!

٤ - ٣ - ٥ - ٢ - ١

Jika digabungkan huruf-huruf tersebut menjadi...

ج. عدينا ا. عدينا
 د. ع دينا ج. عدينا

٤ - ٣ - ٥

Jika digabungkan huruf-huruf tersebut menjadi...

ج. عدينا ا. عدينا
 د. ع دينا ج. عدينا

٣ - ١ - ٥ - ٢ - ٤

Jika digabungkan huruf-huruf tersebut menjadi...

ج. كارج لآ ا. كارجين لآ
 د. ن كارجيل ج. كارجيل

١ - ٣ - ٥ - ٢

Jika digabungkan huruf-huruf tersebut menjadi...

ج. شجا ا. شجا
 د. ش جا ب. ش جا

Kosakata tersebut dibaca...

ا. شجرة ج. شجرة
 د. شجرة ب. شجرة

Lampiran 22

Dokumentasi Pembelajaran

1. Uji Coba Instrumen



2. Pembelajaran di kelas Eksperimen



3. Pembelajaran di kelas Kontrol



4. *Posttest* Kelas Eksperimen



5. *Posttest* Kelas Kontrol



RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Salsa Nafisatul Umami
2. Tempat & Tgl. Lahir : Karawang, 04 April 2001
3. Alamat Rumah : Kp. Jayamekar Rt. 002/RW 004,
Desa Jayamukti, Kecamatan
Banyusari, Kabupaten Karawang
4. HP : 089639533946
5. E-mail : salsanafisah0401@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal :
 - a. MIS Ash-Sholahiyah, Karawang
 - b. MTsN Bakakan Ciwaringin, Cirebon
 - c. MA Tunas Pertiwi, Cirebon
2. Pendidikan Non-Formal : Pondok Pesantren Kebon Jambu Al-Islamy Babakan Ciwaringin Cirebon

C. Prestasi Akademik & Karya Ilmiah

1. Juara 1 Lomba Media Pembelajaran dalam rangka “Harlah PGMI ke-15” Tahun 2022
2. Salsa Nafisatul Umami, dkk. “Kekhasan Pendidikan Madrasah dalam Tinjauan Filosofis”. Al-Astar : Journal of Islamic Studies, Vol. 1, No. 2, 2022, hal. 75-87.