

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME WORDWALL*  
TERHADAP KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DALAM PENGUASAAN  
KOSAKATA BAHASA ARAB KELAS VIII MTsN 2 KOTA PALU**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu

**Oleh**

**ALLIFIA SRI CAHYANI**  
**19.1.02.0027**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU  
2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, penyusun yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh oranglain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Palu, 05 Mei 2023

Penyusun,



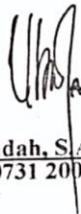
Allifia Sri Cahyani  
NIM: 19.1.02.0027

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *Game Wordwall* Terhadap Kemampuan Peserta Didik Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas VIII MTsN 2 Palu” Oleh Mahasiswa atas nama Allifia Sri Cahyani NIM: 19.1.02.0027, mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan, maka masing-masing pembimbing memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat diujikan.

Palu, 05 Mei 2023 M  
15 Syawal 1444 H

Pembimbing I,



Dr. H. Ubadah, S.Ag., M.Pd  
NIP. 19710731 200501 1 003

Pembimbing II,

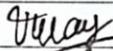


Arda, S.Si., M.Pd  
NIP. 19860224 201801 2 001

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi saudara Allifia Sri Cahyani NIM. 19.1.02.0027 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *Game Wordwall* Terhadap Kemampuan Peserta Didik Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas VIII MTsN 2 Kota Palu” yang telah diujikan dihadapan dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu pada tanggal 22 Mei 2023 M. Yang bertepatan dengan tanggal 2 Zulqadah 1444 H. Dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulisan karya ilmiah dan dapat diterima sebagai persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Jurusan Pendidikan Bahasa Arab dengan beberapa perbaikan.

### DEWAN PENGUJI

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Tim Penguji	Atna Akhiryani, S.S.I., M.Pd.I	
Penguji Utama I	Muhammad Nur Asmawi, S.Ag., M.Pd.I	
Penguji Utama II	Riska Elfira, M.Pd.	
Pembimbing I	Dr. H. Ubadah, S.Ag., M.Pd.	
Pembimbing II	Arda, S.Si., M.Pd.	

### Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan,

  
**Dr. H. Askar, M.Pd**  
NIP. 19670521 199303 1 005

Ketua Prodi Pendidikan Bahasa  
Arab,

  
**Dr. Nursyam, S.Ag., M.Pd.I**  
NIP. 19761118 200710 2 001

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATANNYA

### *Transliterasi Arab-Latin*

Transliterasi kata-kata Arab-Latin yang dipakai dalam penyusunan proposal skripsi ini berpedoman pada surat keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI nomor 158/1987 dan 0543b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

#### 1. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Tsa'	Š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	Ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha'	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Dzal	Ẓ	Ze (dengan titik di atas)
ر	Ra'	R	Er

ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syain	Sy	Es da Ye
ص	Sad	Ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ta'	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Za'	Ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Waw	W	We
ه	Ha'	H	Ha

ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya’	Y	Ye

Hamzah yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

## 2. Konsonan Rangkap karena *Syaddah* Ditulis Rangkap

*Syaddah* atau *Tasydid* dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah *Tasydid*, dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *Syaddah*.

عِدَّة	Ditulis	<i>‘iddah</i>
رَبَّنَا	Ditulis	<i>Rabbana</i>
نَجِّنَا	Ditulis	<i>Najjina</i>
الْحَاجُّ	Ditulis	<i>Al-hajju</i>

## 3. *Ta’ Marbutah* di Akhir Kata

### a. Bila dimatikan ditulis *h*

هِبَةٌ	Ditulis	<i>Hibah</i>
جِزْيَةٌ	ditulis	<i>Jizyah</i>

Ketentuan ini tidak diperlukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti Zakat, Shalat, dan sebayanya kecuali bila dikehendaki lafal aslinya.

- b. Bila diikuti dengan kata sandang “*al*” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan *h*.

زَكَاةُ الْفِطْرِ	Ditulis	<i>Zakatul fitri</i>
-------------------	---------	----------------------

#### 4. Vokal Pendek

َ	<i>Fathah</i>	Ditulis	A
ِ	<i>Kasrah</i>	Ditulis	I
ُ	<i>Dammah</i>	Ditulis	U

#### 5. Vokal panjang

<i>Fathah + Alif</i>	Ditulis	A
جَاهِلِيَّة	Ditulis	<i>Jahiliyah</i>
<i>Fathah + ya' mati</i>	Ditulis	A
يَسْعَى	Ditulis	<i>Yas'a</i>
<i>Kasrah + ya' mati</i>	Ditulis	I
كَرِيم	Ditulis	<i>Karim</i>
<i>Dammah + waw mati</i>	Ditulis	U
فُرُوض	Ditulis	<i>Furud</i>

#### 6. Vokal Rangkap

<i>Fathah + ya' mati</i> بَيْنَكُمْ	Ditulis	Ai
	Ditulis	<i>Bainakum</i>
<i>Fathah + waw mati</i> قَوْل	Ditulis	Au
	Ditulis	<i>Qaul</i>

7. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata dipisahkan dengan Apostrof

أَنْتُمْ	Ditulis	<i>A'ntum</i>
أَعِدَّتْ	Ditulis	<i>U'iddat</i>
لَيْنِ شَكَرْتُمْ	Ditulis	<i>Lain syakartum</i>

8. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*Alif Lam Ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa *al-*, baik ia diikuti oleh huruf *Syamsiyah*, maupun huruf *Qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

a. Bila diikuti huruf *Qamariyah*

الْقُرْآن	Ditulis	<i>Al-Qur'an</i>
الْقِيَّاس	Ditulis	<i>Al-Qiyas</i>

- b. Bila diikuti huruf *Syamsiyah* ditulis dengan menyebabkan *Syamsiyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf “*el*” nya.

السَّمَاءُ	Ditulis	<i>Al-sama'</i>
الشَّمْسُ	Ditulis	<i>Al-syams</i>

#### 9. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

ذَوِي الْفُرُوضِ	Ditulis	<i>Zawi al-furud</i>
اهل السنة	Ditulis	<i>Ahl as-sunnah</i>

#### 10. Lafadz Al-Jalalah dan *Al-Qur'an*

Kata “Allah” yang didahului pertekel seperti huruf *jar* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *Mudhaf ilaihi* (frasa nominal), ditransliterasikan sebagai huruf *hamzah*. Contohnya sebagai berikut:

دِينُ اللَّهِ : *dinullahi*

بِاللَّهِ : *billahi*

Adapun *Ta' Marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, dan ditransliterasikan dengan huruf (t). Contohnya sebagai berikut:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ

Adapun tulisan khusus kata *Al-Qur'an* ditulis *Al-Qur'an* bukan (al-Qur'an atau Al-qur'an) kecuali bila ditransliterasi dari bahasa aslinya (Arab) maka ditulis al-Qur'an.

## 11. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan, yaitu sebagai berikut:

- a. Swt : *Subhanahu wa ta'ala*
- b. Saw : *Shallallahu 'alaihi wa sallam*
- c. As : *Alaihi salam*
- d. Ra : *Rasiyallahu 'anhu*
- e. H : *Hijriyah*
- f. M : *Masehi*
- g. Sm : *Sebelum Masehi*
- h. W : *Wafat*
- i. Q.S.. (..):4 : *Al-Qur'an surah ... ayat 4*
- j. HR : *Hadits Riwayat*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*alhamdulillahirabbil 'alamin* dan puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang sebesar-besarnya atas rahmat, kesehatan, berkah, dan kesempatan yang diberikan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsinya sebagai bentuk salah satu pemenuhan untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan bahasa Arab. Shalawat dan salam kepada utusan Allah , Muhammad *Shallallahu Alaihi Wasallam* yang agung yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman terang, juga kepada pengikutnya yang setia.

Penulis mengucapkan terima kasih karna selama proses penyelesaian skripsi ini, banyak pihak yang telah membantu peneliti. Mereka memberi penulis banyak kontribusi

1. Kedua orang tua (Bapak Masgul Djasman dan Ibu Supiati) atas segala kasih sayang serta do'a untuk kesuksesan putrinya, banyak menginspirasi dalam kehidupan dan tulus dalam menghargai penulis selama proses penyelesaian studi sekaligus ini adalah hadiah terbaik untuk kalian berdua.
2. Bapak Prof. Dr. H. Sagaf S. Pettalongi, M.Pd. selaku Rektor UIN Datokarama Palu beserta jajarannya, yang mendorong dan memberi kebijakan kepada penulis dalam berbagai hal.
3. Bapak Dr. H. Askar, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah banyak mengarahkan penulis dalam proses perkuliahan.

4. Ibu Dr. Nursyam, S.Ag., M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab dan ibu Atna Akhiryani, S.S.I., M.Pd.I. selaku Sekretaris Program Studi Bahasa Arab UIN Datokarama Palu yang telah banyak mengarahkan penulis dalam proses perkuliahan.
5. Ibu Titin Fatimah S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Dosen Penasihat Akademik yang selalu memberikan saran dan mengarahkan penulis dalam proses perkuliahan.
6. Bapak Dr. H. Ubadah, S.Ag., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Arda, S.Si., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II atas hibah, keikhlasan, saran pengembangan, kesabaran yang tak terhitung jumlahnya, dan ide yang tak ternilai dalam membimbing penulis menyusun skripsi ini sampai selesai.
7. Kepala perpustakaan UIN Datokarama Palu dan staf perpustakaan yang telah memberikan pelayanan dan menyediakan buku-buku sebagai bahan referensi penulis dalam menyusun skripsi.
8. Seluruh Dosen khususnya di Program Studi Bahasa Arab yang telah memberikan ilmu, keterampilan, dan pemahaman selama bertahun-tahun mengajar.
9. Ibu Astanti bagian staf akmah Program Studi Bahasa Arab yang dengan ikhlas memberikan pelayanan pendidikan selama mengikuti rutinitas akademik.
10. Hj. Munira, S.Ag selaku Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kota Palu yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian sebagai persyaratan untuk menyelesaikan skripsi ini.

11. Staf dan guru-guru Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kota Palu terkhusus Ibu Rohana, S.Ag yang bersedia membantu memberikan informasi dan data-data yang dibutuhkan penulis sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini.
12. Para peserta didik MTsN 2 Kota Palu khususnya peserta didik kelas VIII B dan VIII D yang juga bersedia menjadi sampel dalam penelitian ini, penulis tidak bisa berkata apa-apa selain mengucapkan banyak terima kasih.
13. Kepada diri sendiri, terima kasih sudah mau diajak berkompromi atas segala keadaan yang tidak menyenangkan. Terima kasih untuk tetap kuat, tetap berusaha dan tidak menyerah disaat ada pilihan untuk menyerah. Meski banyak menguras amarah, air mata dan tenaga, nyatanya semua bisa tertutupi walau dengan kata “tidak mengapa, semangat karna Allah tak akan membebani hambanya di luar kemampuannya.”
14. Teman-teman Program Studi Pendidikan Bahasa Arab khususnya untuk kelas PBA 1 2019 yang telah mengisi hari-hari dengan belajar yang menyenangkan.
15. Terima kasih kepada sahabat-sahabat penulis Astri, Apriliani, Annisa, Hanifa, Jannah, Ika, Siska, Rifka, dan Yudistira yang selalu memberikan motivasi, nasehat yang menghibur serta humor komedi untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* melimpahkan rahmat kepada mereka semua.

Aamiin...

motivasi, nasehat yang menghibur serta humor komedi untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* melimpahkan rahmat kepada mereka semua.

Aamiin...

Palu, 03 Mei 2023 M

13 Syawal 1444 H

Penulis



Allifia Sri Cahyani

19.1.02.0027

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN DEWAN PENGUJI SKRIPSI .....	iv
PEDOMAN TRASNLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATANNYA .....	v
KATA PENGANTAR .....	xii
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR .....	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
ABSTRAK .....	xxi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	4
D. Penegasan Istilah.....	5
E. Garis-Garis Besar Isi .....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	8
A. Penelitian Terdahulu .....	8
B. Kajian Teori .....	10
C. Kerangka Pemikiran.....	38
D. Hipotesis.....	38
BAB III METODE PENELITIAN.....	39
A. Pendekatan dan Desain Penelitian .....	39
B. Populasi dan Sampel Penelitian .....	40
C. Variabel Penelitian.....	42
D. Defenisi Operasional.....	42
E. Instrumen Penelitian.....	43

E. Teknik Pengumpulan Data.....	45
F. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	50
A. Deskripsi Penelitian .....	50
B. Pembahasan Penelitian.....	53
BAB V PENUTUP.....	62
A. Kesimpulan .....	62
B. Implikasi Penelitian.....	62
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu .....	9
Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>Pretest-Posstest</i> .....	40
Tabel 3.2 Populasi.....	41
Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	42
Tabel 3.4 Indikator Penguasaan Kosakata .....	44
Tabel 3.5 Tingkat Kesulitan Instrumen.....	45
Tabel 4.1 Kepala Madrasah beserta Tahun Kepemimpinan .....	51
Tabel 4.2 Jumlah Ruangan.....	52
Tabel 4.3 Uji Instrumen .....	53
Tabel 4.4 <i>Pretest Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	55
Tabel 4.5 <i>Pretest Posttest</i> Kelompok Kontrol .....	55
Tabel 4.6 Uji Normalitas.....	56
Tabel 4.7 Uji Homogenitas .....	57
Tabel 4.8 Uji Hipotesis .....	58
Tabel 4.9 Nilai Rata-Rata Hasil Kelompok Eksperimen dan Kontrol .....	58

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran.....	38
------------------------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Instrumen Penelitian
Lampiran 2	Kunci Jawaban Instrumen
Lampiran 3	Instrumen Sebelum Uji Validitas
Lampiran 4	Instrumen Setelah Uji Validitas
Lampiran 5	Surat Keterangan Validator
Lampiran 6	RPP
Lampiran 7	Data Deskriptif
Lampiran 8	Uji Normalitas
Lampiran 9	Uji Homogenitas
Lampiran 10	Uji Hipotesis
Lampiran 11	Pengajuan Judul Skripsi
Lampiran 12	SK Pembimbing
Lampiran 13	SK Tim Penguji Proposal
Lampiran 14	Undangan Proposal
Lampiran 15	Berita Acara Ujian Proposal
Lampiran 16	Daftar Hadir Ujian Proposal
Lampiran 17	Surat Izin Meneliti
Lampiran 18	Surat Keterangan Meneliti
Lampiran 19	Surat Pengujian Komprehensif
Lampiran 20	Kartu Seminar Proposal Skripsi
Lampiran 21	Buku Pembimbingan Skripsi
Lampiran 22	Dokumentasi
Lampiran 23	Daftar Riwayat Hidup

## ABSTRAK

Nama Penulis : Allifia Sri Cahyani

NIM : 19.1.02.0027

Judul Skripsi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS GAME  
WORDWALL TERHADAP KEMAMPUAN PESERTA DIDIK  
DALAM PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB KELAS  
VIII MTsN 2 KOTA PALU

---

Pada umumnya sebagian peserta didik di Madrasah tidak menyukai mata pelajaran bahasa Arab karena mereka menganggap bahwa bahasa Arab itu sulit dan membosankan.

Berkenaan dengan hal tersebut, uraian dalam skripsi ini berangkat dari masalah apakah terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis *game Wordwall* terhadap kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Arab?

Jenis penelitian ini merupakan eksperimen semu yang melibatkan dua kelas VIII yang terdiri dari 68 peserta didik. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, yakni *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal dan *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir.

Hasil uji homogenitas menunjukkan semua data memiliki varian yang homogen, begitu pula dengan uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal sehingga dilakukan uji hipotesis menggunakan *Independent t test*. Hasil dari uji *Independent t test* menunjukkan  $\text{sig } 2 \text{ tailed } 0,486 > 0,05$  maka artinya  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak yang artinya tidak ada pengaruh model pembelajaran berbasis *game Wordwall* terhadap kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Arab kelas VIII MTs Negeri 2 Kota Palu.

Kesimpulan yang diperoleh diharapkan agar pendidik menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar yang lebih baik.

Bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan penelitian dengan menggunakan variabel yang dianggap berpengaruh dengan tingkat penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik dan memilih model pembelajaran yang tepat agar bisa memengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.<sup>1</sup>

Pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang biasa diterapkan oleh pendidik yang pada umumnya terdiri dari metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas. Metode ceramah adalah sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan dari pendidik kepada peserta didik yang berbentuk penjelasan konsep, prinsip dan fakta. Pada akhir pembelajaran ditutup dengan tanya jawab anatar guru dan siswa.<sup>2</sup>

Beberapa kelebihan model pembelajaran konvensional yaitu terdapat fokus akademik, bimbingan dan pengawasan pendidik, serta sistem manajemen waktu.

---

<sup>1</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Edisi Kedua. (cet. 7; Depok: Rajawali Pers, 2018), 144-145.

<sup>2</sup> Alim Peranginangin, Hotrisman Barus, and Rafeli Gulo, "Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Di Ajar Dengan Model Pembelajaran Elaborasi Dengan Model Pembelajaran Konvensional," *Jurnal Penelitian Fisikawan* 3, no. 1 (2020): 45.

Model pembelajaran ini tepat diberikan kepada peserta didik yang berjumlah banyak. Akan tetapi dalam model pembelajaran yang berpusat pada pendidik ini dapat menyebabkan penghambatan kreativitas peserta didik. Lebih baik pada zaman sekarang, pendidik memilih model lain yang berorientasi pada peserta didik yang menjadikan peserta didik sebagai subjek pembelajaran bukan sebagai objek, dimana pendidik hanya sebagai fasilitator.

Salah satu inovasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif berbasis permainan (*game*). Gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik pada pelajaran, dan lebih ambisius untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif adalah *Wordwall*. Media *Wordwall* ini menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun pendidik, karena media *Wordwall* menekankan gaya belajar lebih rileks terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya.<sup>3</sup>

Dalam bahasa Arab kosakata merupakan unsur dasar dari setiap kalimat dalam bahasa. Kosakata juga memiliki peran penting dalam empat kemahiran berbahasa Arab yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Untuk memahami bahasa, peserta didik perlu mengetahui banyak kosakata dan

---

<sup>3</sup> Mohammad Fikriansyah and Idzi Layyinati, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran," *Jurnal Pendidikan Islam 1*, no. 1 (2022): 2–3.

meningkatkan kosakata. Tanpa mengetahui kosakata, akan semakin sulit memahami maksud orang lain. Akibatnya, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide-ide mereka sendiri. Mengetahui kosakata artinya mengetahui arti kata.

Peserta didik tidak akan memahami apa yang dibaca jika mereka tidak mengetahui arti kata tersebut. Ketika peserta didik memiliki kosakata yang terbatas, cukup sulit bagi mereka untuk mengerjakan tugas atau tes yang diberikan oleh guru bahasa Arab mereka. Selain itu, peserta didik menggunakan kosakata untuk membantu diri mereka sendiri memahami tentang arti kata.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di MTs Negeri 2 Kota Palu yang merupakan salah satu sekolah agama di wilayah Palu Barat dan sekitarnya, secara umum fasilitas pembelajaran yang ada cukup memadai yaitu dengan tersedianya sarana prasarana berupa perpustakaan, laboratorium bahasa, laboratorium komputer, dan didukung dengan adanya media pembelajaran berupa LCD. Bahkan sekolah ini memiliki fasilitas yang dapat koneksi dengan jaringan internet. Tersedianya fasilitas-fasilitas tersebut cukup mendukung untuk tercapainya pembelajaran yang berkualitas. Lokasi sekolah ini cukup strategis, letak ruang-ruang kelasnya cukup jauh dari jalan sehingga kegiatan pembelajaran tidak terganggu oleh aktivitas kendaraan sehingga lingkungan kelas cukup mendukung untuk dilakukannya kegiatan pembelajaran.

Sarana prasarana yang mendukung ternyata tidak menjamin bahwa peserta didik terdorong untuk memanfaatkan sarana prasarana yang telah disediakan sekolah.

Sebagian besar peserta didik menganggap bahwa bahasa Arab itu sulit, oleh karena itu tidak adanya minat atau ketertarikan mereka dalam belajar bahasa Arab. Model pembelajaran yang digunakan dalam pelajaran bahasa Arab juga masih menerapkan pembelajaran konvensional yang membuat peserta didik menjadi bosan dan mengantuk, karena mata pelajaran bahasa Arab ditempatkan di akhir-akhir jam sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, mendorong penulis untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *Game Wordwall* terhadap Kemampuan Peserta Didik dalam Penguasaan Kosakata bahasa Arab Kelas VIII MTs Negeri 2 Kota Palu”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis *game wordwall* terhadap kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Arab kelas VIII MTs Negeri 2 Kota Palu?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Setiap kegiatan penelitian mempunyai tujuan dan manfaat. Adapun tujuan dan manfaat dalam penelitian ini dapat dilihat berdasarkan permasalahan yang dikemukakan, maka tujuan dan manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini yaitu:

## 1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis *game wordwall* terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab kelas VIII MTs Negeri 2 Kota Palu.
- b. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat signifikan pengaruh model pembelajaran berbasis *game wordwall* terhadap kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Arab kelas VIII MTs Negeri 2 Kota Palu.

## 2. Manfaat Penelitian

- a. Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan sumbangan ilmu dalam bidang pendidikan mengenai penerapan model pembelajaran berbasis *game*, serta sumbangan bagi praktisi pendidikan dalam mengaplikasikan penerapan model pembelajaran berbasis *game wordwall* terkhusus untuk penguasaan kosakata bahasa Arab.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi lembaga pendidikan khususnya lembaga pendidikan formal, agar dapat memperhatikan pentingnya penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran.

## **D. Penegasan Istilah**

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *Game Wordwall* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas VIII MTs Negeri 2 Kota Palu” untuk menghindari kekeliruan terkait judul tersebut, maka penulis akan memberikan penjelasan terhadap istilah yang terdapat pada judul.

## 1. Model Pembelajaran Berbasis *Game Wordwall*

*Wordwall* merupakan aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan bermacam-macam fitur permainan dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam proses evaluasi materi. *Wordwall* mempermudah pendidik membuat permainan interaktif dan mencetak lembar kerja untuk peserta didik.

## 2. Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata merupakan suatu penambahan kata-kata dalam perkembangan kosakata, seseorang juga dapat berbahasa dengan baik tergantung dari kuantitas dan kualitas kosakata yang dimiliki dan lebih udah untuk menyampaikan suatu pendapat.<sup>4</sup>

Penulis memakai *wordwall* sebagai media ajar, karena dengan menggunakan teknik bermain dalam pembelajaran, peserta didik dapat lebih mudah mengingat, memahami dan juga pembelajaran menjadi menyenangkan. Hal ini dapat menarik minat peserta didik untuk belajar bahasa Arab dan menghilangkan pemikiran mereka bahwa bahasa Arab itu sulit. Karna itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *Game Wordwall* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab di MTs Negeri 2 Palu”.

---

<sup>4</sup> Riska, Muh Bachtiar Syamsuddin, and Misnawaty Usman, “Hubungan Antara Penguasaan Mufradat (Kosakata) Dengan Kemampuan Membaca Teks Bahasa Arab Siswa Menengah Atas Islam Terpadu Di Kota,” *Journal Of Education 1*, no. 2 (2021): 146.

## **E. Garis-Garis Besar Isi**

Sebagai awal atau gambaran isi skripsi ini maka penulis perlu mengemukakan garis-garis besar isi skripsi yang bertujuan agar menjadi informasi awal terhadap masalah yang diteliti. Skripsi ini terdiri dari 5 bab, yang setiap babnya terdiri dari beberapa sub bab.

Bab I, sebagai pendahuluan diuraikan beberapa beberapa hal yang terkait dengan eksistensi penulisan ini, yaitu latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, penegasan istilah, hipotesis tindakan, dan garis-garis besar isi.

Bab II, tinjauan pustaka yang terdiri atas penulisan terdahulu, kajian teori, dan kerangka pemikiran.

Bab III, diuraikan metode penulisan sebagai syarat mutlak keilmiahan penulisan yang akan penulis lakukan, yang mencakup uraian beberapa hal, yaitu pendekatan dan desain penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, indikator keberhasilan, serta prosedur penelitian.

Bab IV, memaparkan hasil penelitian yang terbagi menjadi beberapa bagian. Pertama membahas gambaran umum lokasi penelitian, kedua mendeskripsikan hasil penelitian sampai pada pembahasan terakhir yaitu hasil uji hipotesis.

Bab V, berisikan kesimpulan dan implikasi penelitian. Sampai pada bagian akhir berisi lampiran-lampiran penelitian.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Dalam kajian pustaka ini diuraikan penelitian terdahulu yang terkait dengan judul yang diangkat. Sebelumnya telah ada beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian ini namun masing-masing memiliki batasannya sendiri.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Afdhal Ilyas Ismail, mahasiswa jurusan PBA pada tahun 2018 dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri Tojo Una-Una.” Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif dan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *two stay two stray* tidak memiliki pengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab.<sup>5</sup>
2. Penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Fikriansyah dan Idzi’layyinnati dengan judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (*Wordwall*) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran.” Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dan hasil penelitian ini

---

<sup>5</sup> Skripsi, Afdhal Ilyas Ismail, *Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Kelas X Di Madrasah Aliyah Negeri Tojo Una-Una*. 2018

menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih.<sup>6</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh Egidya Elyas Putri, Nurming Saleh dan Jufri dengan judul penelitian “Media Pembelajaran *Wordwall* Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman.” Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dan hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada siklus I mencapai 58,26% dan siklus II mencapai 84,73%. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman.<sup>7</sup>

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Kelas X Di Madrasah Aliyah	Tujuan penelitian, yang ingin mengetahui bahwa model pembelajaran yang diberikan apakah memiliki pengaruh terhadap penguasaan	Penggunaan model dan metode pembelajaran

---

<sup>6</sup> Mohammad Fikriansyah and Idzi Layyinati, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (*Wordwall*) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran,” *Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2022): 1–34.

<sup>7</sup> Egidya Elyas Putri and Jufri Saleh, Nurming, “Media Pembelajaran Word Wall Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman,” *PHONOLOGIE : Journal of Language and Literature* 2, no. 1 (2021): 54–61, [www.Dw.com](http://www.Dw.com).

No	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
	Negeri Tojo Una-Una.	Kosakata bahasa Arab.	
2	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website ( <i>Wordwall</i> ) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran	Menggunakan <i>Wordwall</i> sebagai bahan ajar dan teknik pengumpulan data.	Jenis penelitian
3	Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman	Menggunakan <i>Wordwall</i> sebagai bahan ajar	Data dalam penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan kualitatif yang dianalisis menggunakan teknik persentase.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar peserta didik dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Artinya model pembelajaran merupakan gambaran umum namun tetap mengerucut pada tujuan khusus. Hal tersebut membuat model pembelajaran berbeda dengan metode pembelajaran yang sudah menerapkan langkah atau pendekatan pembelajaran yang justru lebih luas lagi cakupannya.

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Ada beberapa alasan pentingnya pengembangan model pembelajaran, yaitu:

- a. Model pembelajaran yang efektif sangat membantu dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai.
- b. Model pembelajaran dapat memberikan informasi yang berguna bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.
- c. Variasi model pembelajaran dapat memberikan gairah belajar peserta didik, menghindari rasa bosan, dan akan berimplikasi pada minat serta motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
- d. Mengembangkan ragam model pembelajaran sangat urgent karena adanya perbedaan karakteristik, kepribadian, kebiasaan-kebiasaan cara belajar peserta didik.

- e. Kemampuan pendidik dalam menggunakan model pembelajaran pun beragam, dan mereka tidak terpaku hanya pada model tertentu.
- f. Tuntutan bagi pendidik profesional memiliki motivasi dan semangat pembaharuan dalam menjalankan tugas/profesinya.<sup>8</sup>

Secara epistemologis model berarti pola dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Model dapat dipandang daritiga jenis kata yaitu:

- a. Kata benda, sebagai kata benda model berarti representasi atau gambaran.
- b. Kata sifat, sebagai kata sifat model adalah ideal, contoh, dan teladan.
- c. Kata kerja, sebagai kata kerja model adalah memperagakan, mempertunjukkan.

Secara umum, model dipandang sebagai suatu representasi (baik visual maupun verbal) yang menyajikan sesuatu atau informasi yang kompleks, luas, panjang, dan lama menjadi suatu gambaran yang lebih sederhana atau mudah untuk dipahami.<sup>9</sup>

Adapun fungsi model pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan kegiatan pembelajaran.
- b. Pedoman bagi dosen/pendidik dalam melaksanakan pembelajaran sehingga dosen/pendidik dapat menentukan langkah dan segala sesuatu

---

<sup>8</sup> Abas Asyafah, "Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam)," *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education* 6, no. 1 (2019): 19–32.

<sup>9</sup> *Ibid.*, 21.

yang dibutuhkan dalam pembelajaran tersebut.

- c. Memudahkan para dosen/pendidik dalam membelajarkan para muridnya guna mencapai tujuan yang ditetapkannya.
- d. Membantu peserta didik memperoleh informasi, ide, ketrampilan, nilai-nilai, cara berfikir, dan belajar bagaimana belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>10</sup>

Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, atau prosedur yaitu sebagai berikut:

- a. Rasional teoretik yang logis, disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- b. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
- c. Tingkah laku mengajar-pelajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- d. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.<sup>11</sup>

Model pembelajaran adalah berbagai metode untuk menyampaikan materi pelajaran kepada pembelajar yang berbeda-beda dan digunakan sesuai dengan kebutuhan. Sama halnya dengan pembelajaran bahasa Arab, khususnya kosakata

---

<sup>10</sup> Ibid., 23.

<sup>11</sup> Ibid., 23-24.

memerlukan model pembelajaran dasar yang dapat diterapkan tanpa perlu fasilitas yang tidak terjangkau oleh lembaga pendidikan yang mengajar bahasa Arab.<sup>12</sup>

## 2. Model Pembelajaran Berbasis *Game* (*Game Based Learning*)

*Game-Based Learning* merupakan jenis *serious game* yang didesain untuk tujuan tertentu. *Game-Based Learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan/*game* yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran. *Game based learning* merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada pembelajar yang menggunakan *game* elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran berbasis *game* memanfaatkan permainan pada komputer sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran, meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengetahuan, penilaian atau evaluasi mengenai materi suatu disiplin ilmu pengetahuan.<sup>13</sup>

Menurut torrente, *game based learning* adalah penggunaan *game* dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan. *Game* untuk pembelajaran juga harus dikemas secara

---

<sup>12</sup> Rusdi, "Inovasi Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Berbasis Al-Qur'an," *Tanjak: Journal of Education and Teaching* 4, no. 1 (2023): 28.

<sup>13</sup> Dwi Didik. Prasetya, G.I Wahyu Sakti, and Syaad Patmanthamara, "Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini," *Tekno* 20 (2013): 45–46.

menarik dan interaktif agar peserta didik termotivasi oleh permainan dalam *game* tersebut dan efektif digunakan dalam pembelajaran.<sup>14</sup>

Ada beberapa manfaat digunakannya permainan dalam pembelajaran, antara lain:

- a. Memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran
- b. Melatih kemampuan peserta didik seperti kemampuan literasi dan keterampilan berhitung.
- c. Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif.
- d. Memainkan peran atau profesi tertentu sebelum praktek dalam kehidupan nyata.
- e. Memberdayakan peserta didik sebagai produsen multimedia atau konten berbasis game.<sup>15</sup>

Dalam pembuatan animasi digital *game based learning* ada beberapa karakteristik yang harus diperhatikan diantaranya:

- a. Dalam *game* edukasi bisa dibuat dalam bentuk dengan tingkatan level kesulitan yang berbeda-beda dalam mengerjakan sebuah game.

---

<sup>14</sup> Anggia Suci Pratiwi and Tadkiroatun Musfiroh, "Pengembangan Media Game Digital Edukatif Untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama," *LingTera 1*, no. 2 (2014): 124.

<sup>15</sup> Komang Redy Winatha and I Made Dedy Setiawan, "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan 10*, no. 3 (2020): 200.

- b. Bagaimana *game* bisa dikemas dalam bentuk yang menarik dan menyenangkan saat dimainkan tanpa mengabaikan kompetensi yang diinginkan untuk peserta didik.
- c. *Game* yang dirancang harus bersifat interaktif.
- d. *Game* edukasi yang dibuat dapat meningkatkan kerjasama antara peserta didik dan terjadi pertukaran pendapat dan pengetahuan ketika peserta didik yang memainkan *game* edukasi.
- e. Ketika memainkan *game* edukasi maka akan jika peserta didik mengalami kegagalan maka disitu akan diberikan kesempatan untuk dapat mengevaluasi kinerja mereka dan apa yang mereka pelajari dari memainkan sebuah *game*, misalnya kenapa mereka kalah dan bagaimana cara mengawasinya agar tak terulang lagi.<sup>16</sup>

Berikut merupakan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *digital game based learning*

- a. Kelebihan
  - 1) Peserta didik dapat lebih berinteraksi dan berperan langsung dalam pembelajaran.
  - 2) Peserta didik cenderung lebih mudah memahami materi tersebut.
  - 3) Peserta didik akan aktif dalam pembelajaran.

---

<sup>16</sup> Indarti and Dewi Laraswati, "Digital Game Base Learning Tebak Nama Buah Dan Sayuran Dalam Bahasa Inggris Dengan Model Addie," *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI* 7, no. 1 (2021): 46.

- 4) Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, gembira, dan ceria.
- 5) Menumbuhkan rasa solidaritas dan kekompakan antar peserta didik.
- 6) Memudahkan pendidik dalam membantu peserta didik untuk meningkatkan semangat belajar.

b. Kelemahan

- 1) Membutuhkan waktu yang lebih lama, karena tak semua peserta didik cepat memahami cara menjalankan *game*.
- 2) Jika pendidik tidak bisa mengkondisikan kelas, akan tercipta suasana gaduh dalam kelas.
- 3) Pendidik lebih ekstra dalam pengkondisian peserta didik agar kelas tetap kondusif.
- 4) Kendala jaringan yang kurang stabil akan memengaruhi jalannya proses pembelajaran.<sup>17</sup>

Pembelajaran berbasis *game Wordwall* merupakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Game Tournaments)*. Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahapan, yaitu:

- a. Tahap penyajian kelas (*class precentation*)
- b. Belajar dalam kelompok (*teams*)

---

<sup>17</sup> Hayu Ika Angraini, Nurhayati Nurhayati, and Shirly Rizki Kusumaningrum, "Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 11 (2021): 1892–1893.

- c. Permainan (*games*)
- d. Pertandingan (*tournament*)
- e. Penghargaan kelompok (*team recognition*).<sup>18</sup>

*Teams Games Tournament* (TGT) Pembelajaran model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permaiaman dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Adapun komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu :

- a. Penyajian kelas (*class presentations*)

Pada awal pembelajaran, pendidik menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau disebut dengan persentasi kelas. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok.

- b. Belajar dalam kelompok (*teams*)

Pendidik membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (persentasi) peserta didik dari ulangan harian

---

<sup>18</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Edisi Kedua. (cet. 6; Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 225.

sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game atau permainan.

c. Permainan (*Games*)

*Game* atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana.

d. Pertandingan atau lomba (*tournament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, di mana game atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah pendidik melakukan persentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik. Penghargaan kelompok Setelah turnamen atau lomba berakhir, pendidik kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.<sup>19</sup>

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat berbagai macam tipe yaitu akan di

---

<sup>19</sup> Shohinim, "68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013," (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2017), 203-207.

jelaskan sebagai berikut:

- a. *Student Teams Achievements Division* (STAD)
- b. *Group Investigation*
- c. Tipe Struktural
- d. *Jigsaw*
- e. *Teams Games Tournament* (TGT)
- f. *Two Stay-Two Stray*.<sup>20</sup>

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan kepada proses kerja sama dalam kelompok, tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam penegertian penguasaan bahan pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif. Dengan demikian karakteristik pembelajaran kooperatif dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap peserta didik belajar. Semua anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itulah kriteria keberhasilan

---

<sup>20</sup> Zuriatun Hasanah and Ahmad Shofiyul Himami, "Model Pembelajaran Kooperratif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa," *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1, no. 1 (2021): 1–13.

pembelajaran di tentukan oleh keberhasilan tim.

b. Didasarkan pada manajemen kooperatif

Sebagaimana pada umumnya, manajemen mempunyai empat fungsi pokok, yaitu fungsi perencanaan, fungsi organisasi, fungsi pelaksanaan, dan fungsi kontrol. Demikian juga dalam pembelajaran kooperatif. Fungsi perencanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan secara efektif, misalnya tujuan apa yang harus dicapai, bagaimana cara mencapainya, apa yang harus digunakan untuk mencapai tujuan itu dan lain sebagainya. Fungsi pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif harus dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, melalui langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan termasuk ketentuan-ketentuan yang sudah disepakati bersama. Fungsi organisasi menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pekerjaan bersama antar setiap anggota kelompok, oleh sebab itu perlu diatur tugas dan tanggung jawab setiap anggota kelompok. Fungsi kontrol menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui tes maupun non tes.

c. Kemampuan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh sebab itu, prinsip bekerja sama perlu ditentukan dalam proses pembelajaran kooperatif. Setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing, akan tetapi juga ditanamkan

perlunya saling membantu. Misalnya, yang pintar perlu membantu yang kurang pintar.

d. Keterampilan untuk bekerja sama

Kemauan untuk bekerja sama itu kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambarkan dalam keterampilan bekerja sama. Dengan demikian, peserta didik perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain. Peserta didik perlu dibantu mengatasi berbagai hambatan dalam berinteraksi dan berkomunikasi, sehingga setiap peserta didik dapat menyampaikan ide, mengemukakan pendapat, memberikan kontribusi kepada keberhasilan kelompok.<sup>21</sup>

Dalam pemilihan kelompok, anggota yang dipilih harus heterogen sesuai dengan jenis kelamin, suku, dan prestasi akademik yang dimiliki siswa. Pemilihan anggota kelompok yang heterogen diharapkan mampu membuat peserta didik menjadi lebih bertanggung jawab dan mampu bekerjasama dalam kelompok. Turnamen yang dilakukan dibuat dengan permainan yang menggunakan kuis berisi pertanyaan yang berhubungan dengan materi untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik.<sup>22</sup>

Pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran yang menggunakan sistem belajar secara berkelompok yang bertujuan peserta didik bisa mencapai tujuan

---

<sup>21</sup> Sanjaya “*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan,*” (Jakarta: Kencana, 2013), 244-246.

<sup>22</sup> Firosalia Kristin Astuti Wahyu, “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar 1*, no. 3 (2017): 155–162.

pembelajaran yaitu sebagai berikut:

a. Hasil belajar akademik

Dalam belajar kooperatif dikembangkan untuk mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi peserta didik atau tugas-tugas hasil belajar akademis. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada peserta didik kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

b. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Tujuan lainnya ialah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi peserta didik dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai terhadap perbedaan individu satu sama lain.

c. Perkembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga dalam pembelajaran kooperatif yaitu mengajarkan kepada peserta didik keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Bekerja sama dengan teman satu kelompok dalam menyelesaikan tugas dan masalah terkait pembelajaran. Agar peserta didik dapat melatih ketrampilan sosialnya, ketrampilan dalam berinteraksi dan bersosialisasi dengan sesamanya. Keterampilan-keterampilan sosial, penting dimiliki oleh peserta didik sebab

saat ini banyak anak muda masih kurang dalam pengembangan keterampilan sosial.<sup>23</sup>

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat berbagai macam tipe yaitu akan di jelaskan sebagai berikut:

- a. *Student Teams Achievements Division (STAD)*
- b. *Group Investigation*
- c. Tipe Struktural
- d. *Jigsaw*
- e. *Teams Games Tournament (TGT)*
- f. *Two Stay-Two Stray*

### 3. Media Pembelajaran *Wordwall*

Media pembelajaran *Wordwall* merupakan salah satu media interaktif yang mudah untuk digunakan. Selain penggunaan yang mudah, media ini juga memiliki banyak alternatif pilihan dalam menyajikan materi dan soal. *Wordwall* merupakan website menarik yang dapat diakses kapanpun, oleh siapapun dan di browser manapun dengan gratis. *Wordwall* dirancang untuk mempermudah pendidik agar dapat membuat media pembelajaran berbasis *game* edukasi tanpa perlu penguasaan coding dan bisa menyesuaikan materi yang akan diajarkan. Karena *Wordwall* memiliki banyak template atau jenis dan karakteristik permainan siap pakai untuk pembelajaran interaktif berbasis permainan. Pembelajaran dengan menggunakan

---

<sup>23</sup> Isjoni, "*Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*," (Bandung: Alfabeta, 2013), 27-28.

*Wordwall* dapat dilakukan selama pembelajaran ataupun ditugaskan kepada peserta didik, karena link tersebut dapat dibagikan ke media pembelajaran online lainnya seperti whatsapp, google classroom, facebook, twitter, dan lain sebagainya.<sup>24</sup>

*Wordwall* adalah sebuah media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat. Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan peserta didik dalam pembuatannya serta aktif. Media *Wordwall* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Arab peserta didik tanpa harus selalu tergantung pada penggunaan kamus atau juga arti kata yang diberikan oleh guru Wagstaf, 1999 dalam *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, Vol. 14, No. 1 (2020)* Mengungkapkan bahwa *Wordwall* dapat digunakan untuk melihat perkembangan kemampuan peserta didik. Media *Wordwall* inilah salah satu cara agar peserta didik melakukan praktek dan tidak hanya membaca buku rujukan dari seorang guru.<sup>25</sup> Desain *Wordwall* dapat dibentuk sesuai dengan keinginan pendidik. *Wordwall* sangat mudah diterapkan untuk pembelajaran, terutama untuk pembelajaran bahasa, khususnya Kosakata.

#### 4. Kosakata Bahasa Arab

Proses pembelajaran Bahasa Arab pada umumnya masih mengalami banyak kesulitan dalam menghafal kosakata. Kurangnya penguasaan kosakata adalah

---

<sup>24</sup> Rela Imanulhaq and Andi Pratowo, "Inovasi Pembelajaran Matematika Di Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima* 4, no. 1 (2022): 33–41, <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/gg/article/view/639/429>.

<sup>25</sup> Fauziia Turomah, Elsa Mayori, and Resna Yuliana Sari, "Media Pembelajaran Word Wall Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosa Kata Bahasa Arab," *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 14, no. 1 (2020): 13–19.

masalah yang menjadikan sulitnya mengembangkan materi ajar bahasa Arab, karena pada prinsipnya kosakata adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran bahasa terutama bahasa asing. Pembelajaran kosakata sebagai bagian dari pembelajaran bahasa dapat dijadikan salah satu faktor pendukung untuk memperoleh kemahiran berbahasa.<sup>26</sup>

Beberapa tingkat pembelajaran kosakata dalam bahasa Arab, yaitu:

a. Tingkat dasar

- 1) Menggunakan lagu dalam pembelajaran bahasa Arab, baik bernyanyi sambil belajar atau belajar sambil bernyanyi, dapat membuat pembelajaran tidak membosankan, memberikan kesenangan bagi pembelajar, dan meningkatkan penguasaan kosa-kata atau memperluas perbendaharaan kosa-kata.
- 2) Menunjukkan benda yang dimaksud, misalnya dengan membawa contohnya atau benda asli.
- 3) Meminta pembelajar membaca ulang kosa-kata baru yang didapat dari sebuah teks, sehingga mereka bisa menemukan artinya setelah menyusun dengan kata-kata lain dalam teks yang mereka baca.
- 4) Mendengarkan dan menirukan bacaan, berulang-ulang membaca dan menulis sampai pembelajar benar-benar memahami dan menguasainya.

b. Tingkat menengah

---

<sup>26</sup> Rosalinda, "Penguasaan Mufradat (Kosakata) Bahasa Arab Dengan Menggunakan Metode Mimicry Memorization (Mim-Mem Method)," *Serambi Konstruktivis 4*, no. 1 (2022): 105.

- 1) Menggunakan peragaan tubuh: pengajar dapat menjelaskan makna kata yang akan diajarkan dengan memperagakan. Seperti menunjukkan orang yang sedang makan untuk menjelaskan kata أَكَلَ (makan).
- 2) Menulis kata: Pembelajar akan lebih mudah memahami kosakata baru jika ditugaskan untuk menulis kata-kata yang baru dipelajarinya, karena karakteristik kata tersebut masih segar dalam ingatan.
- 3) Bermain peran: Pengajar dapat memerankan orang sakit dan dokter untuk memperagakan pemakaian kata. Bentuk ini biasanya dilaksanakan dalam bentuk drama.
- 4) Memberikan sinonim: Pengajar dapat memberikan kata-kata yang memiliki makna yang sama namun menggunakan kosakata yang berbeda, seperti menyebutkan kata " جَلَسَ " sebagai sinonim dari " قَعَدَ ".
- 5) Memberikan antonim: Pengajar dapat memberikan kata-kata yang memiliki makna berlawanan dengan kosakata yang diajarkan, seperti menjelaskan kata " فَصِيرٌ " sebagai antonim dari " طَوِيلٌ ".
- 6) Memberikan asosiasi makna: Pengajar dapat menjelaskan makna kata "madrasah" dengan memberikan asosiasi dengan kata-kata seperti "thaalib", "mudarris", "sabburah" dan lainnya, sehingga pembelajar akan memiliki pemahaman bahwa "madrasah" adalah sekolah.

c. Tingkat lanjut

- 1) Menguraikan arti dan maksud dari kata
- 2) Mencari definisi kata di dalam kamus

- 3) Mengatur frasa kata agar teratur
- 4) Menempatkan kata dalam sebuah kalimat
- 5) Menyusun kalimat yang benar dari beberapa frasa kata yang sudah disediakan
- 6) Memberikan tanda baca pada kata
- 7) Mentranslasikan kata-kata ke dalam bahasa asli, hal ini sebagai cara terakhir.<sup>27</sup>

a. Pengertian Kosakata

Kosakata dalam bahasa Arab disebut *mufradat*, dalam bahasa Inggrisnya *vocabulary* adalah himpunan kata atau khazanah kata yang diketahui oleh seseorang atau etnis lain yang merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu.<sup>28</sup>

Kosakata adalah sebuah himpunan yang berisi semua kata-kata baru yang nantinya akan digunakan seseorang untuk menyusun sebuah kalimat baru. Banyak sedikitnya kosakata yang dimiliki menunjukkan tingkat pendidikan atau pembelajaran yang sudah dikuasainya. Salah satu pakar bahasa bernama Horn mengatakan, bahwa kosakata adalah kumpulan dari kata-kata yang nantinya dapat membentuk sebuah bahasa. Seseorang dapat memahami empat kemahiran berbahasa apabila ia telah menguasai kosakata dengan baik. Tetapi, pembelajaran kosakata tidak hanya cukup

---

<sup>27</sup> Rusdi, "Inovasi Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Berbasis Al-Qur'an." *Tanjak: Journal of Education and Teaching*, no. 1 (2023): 28-30.

<sup>28</sup> Abdurochman, "Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Bagi Non Arab," *An Nabighoh Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab* 19, no. 1 (2017): 69.

dengan mempelajari kosakata saja, dalam artian peserta didik hanya cukup menghafal sekian dari banyaknya kosakata tersebut.<sup>29</sup>

Para ahli bahasa berpendapat bahwa mempelajari kosa kata adalah suatu komponen utama sebelum mempelajari bahasa asing, dan komponen yang kedua adalah membaca yang bertujuan untuk memahami. Kosakata adalah semua kata yang dipelajari sebelum mempelajari bahasa asing dapat bersifat reseptif atau produktif. Pemerolehan kosa kata dapat terjadi secara spontan dengan adanya kontak dalam hal berkomunikasi, hal ini biasanya lebih memudahkan para pembelajar yang tergolong malas dalam proses pembelajaran yang monoton.<sup>30</sup>

Beberapa indikator penguasaan mufradat yaitu:

- 1) Peserta didik mampu menerjemahkan bentuk-bentuk mufradat dengan baik.
- 2) Peserta didik mampu mengucapkan dan menulis kembali mufradat dengan baik.
- 3) Peserta didik mampu menggunakan mufradat dalam jumlah (kalimat) dengan benar, baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan.<sup>31</sup>

Menurut Ahmad Fuad Effendy dalam Muchtar Ilham ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran kosakata, yaitu:

---

<sup>29</sup> Nuril Mufidah and Intan Izha Rohima, "Pengajaran Kosa Kata Untuk Mahasiswa Kelas Intensif Bahasa Arab," *International Journal of Hypertension 1*, no. 1 (2020): 15.

<sup>30</sup> Ibid., 17.

<sup>31</sup> Mustofa, S. "*Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*," (Malang: UIN Press, 2011), 60.

- 1) Pembelajaran kosakata tidak berdiri sendiri. Kosakata hendaknya tidak diajarkan sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri melainkan sangat terkait dengan pembelajaran *muthala'ah, istima', insya', dan muhadatsah*.
- 2) Pembatasan makna. Dalam pembelajaran kosakata hendaknya makna harus dibatasi sesuai dengan konteks kalimat saja, mengingat satu kata dapat memiliki beberapa makna. Bagi para pemula, sebaiknya diajarkan kepada makna yang sesuai dengan konteks agar tidak memecah perhatian dan ingatan peserta didik. Sedang untuk tingkat lanjut, penjelasan makna bisa dikembangkan dengan berbekal wawasan dan cakrawala berpikir yang lebih luas tentang makna kata dimaksud.
- 3) Kosakata dalam konteks. Beberapa kosakata dalam bahasa asing (Arab) tidak bisa dipahami tanpa pengetahuan tentang cara pemakaiannya dalam kalimat. Kosakata seperti ini hendaknya diajarkan dalam konteks agar tidak mengaburkan pemahaman siswa.
- 4) Terjemah dalam pengajaran kosakata. Pembelajaran kosakata dengan cara menerjemahkan kata ke dalam bahasa ibu adalah cara yang paling mudah, namun mengandung beberapa kelemahan. Kelemahan tersebut antara lain dapat mengurangi spontanitas siswa ketika menggunakannya dalam ungkapan saat berhadapan dengan benda atau objek kata, lemah daya lekatnya dalam ingatan siswa, dan juga tidak semua kosakata bahasa asing ada padanannya yang tepat dalam bahasa ibu. Oleh karena itu, cara penerjemahan ini direkomendasikan sebagai senjata terakhir dalam

pembelajaran kosakata, digunakan untuk kata-kata abstrak atau kata-kata yang sulit diperagakan untuk mengetahui maknanya.

- 5) Tingkat kesukaran. Bila ditinjau dari tingkat kesukarannya, kosakata bahasa Arab dapat dibedakan menjadi tiga tingkatan, mulai dari yang mudah, sedang, sampai ke tingkat yang paling sukar.<sup>32</sup>

Beberapa faktor yang memengaruhi penguasaan kosakata bahasa Arab, yaitu antara lain:

- 1) Faktor peserta didik: Kebiasaan peserta didik dalam belajar seperti mempelajari materi sebelum pembelajaran dan mengulang kembali setelah pembelajaran sangat mendukung penguasaan terhadap al- mufradat yang dipelajari.
- 2) Faktor pendidik: Dalam proses belajar mengajar, pendidik merupakan pribadi kunci yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran, khususnya kemampuan penguasaan kosakata. Seorang pendidik bahasa Arab seharusnya memiliki latar belakang kompetensi dalam bidang bahasa Arab. Jika ini tidak terpenuhi, sedikit banyaknya ia akan menemukan masalah dalam mengajar, baik terhadap peserta didik maupun terhadap proses pembelajaran itu sendiri. Termasuk dalam pelajaran kosakata bahasa Arab ini, baik secara lisan maupun tertulis.

---

<sup>32</sup> Ilham Muchtar, "Peningkatan Penguasaan Mufradat Melalui Pengajian Kitab Pada Mahasiswa Ma'Had Al-Birr Unismuh Makassar," *Al-Maraji' : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 2 (2018): 14–26, <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/al-maraji/article/view/1978>.

- 3) Faktor sarana atau fasilitas: Fasilitas belajar mengajar mempunyai kedudukan yang tidak kalah pentingnya dalam membantu pelaksanaan proses belajar mengajar termasuk dalam pembelajaran *al-mufradat*.
- 4) Faktor lingkungan: Lingkungan juga memiliki andil dalam mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam belajar, termasuk juga belajar bahasa Arab. Faktor lingkungan tersebut terbagi tiga yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.<sup>33</sup>

Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama yang menentukan perkembangan pendidikan seseorang dan juga faktor utama yang menentukan keberhasilan seseorang, khususnya dalam belajar. Sedangkan lingkungan sekolah merupakan inti dari proses pembelajaran, yang mana dalam mengajarkan bahasa khususnya bahasa Arab, harus tercipta suatu kondisi yang mendukung hingga tercapai tujuan yang diinginkan. Dan yang tak kalah penting adalah lingkungan masyarakat, ini juga memberi pengaruh dalam keberhasilan penguasaan kosakata bahasa Arab. Jika tercipta suatu lingkungan masyarakat atau komunitas yang selalu ingin berkomunikasi dengan bahasa Arab maka hal ini akan membuat setiap orang termotivasi untuk menambah penguasaan terhadap *al-mufradat*, seperti di lingkungan pondok dan lain-lain.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Ibid., 19-20.

<sup>34</sup> Ibid., 20.

*Ahmad Thu'aimah tahun 1987 dalam buku Ta'lim al-Arabiyyah Li Ghairi an-Nathiqina Biha: Manahijuhu wa Asalibuhu. Mansyurat al-Munadzamah al-Islamiyyah li at-Tarbiyyah wa al-'Ulum wa Al-Tsaqafah yang dikutip dari jurnal Tanjak: Journal of Education and Teaching, no. 1 (2023) Mengatakan bahwa ada beberapa langkah-langkah pembelajaran kosakata, yaitu sebagai berikut:*

- 1) Frekuensi, yaitu memprioritaskan kosakata yang lebih populer dalam komunikasi bahasa Arab secara umum.
- 2) Range, yaitu memprioritaskan kosakata bahasa Arab yang lebih banyak digunakan di banyak negara Arab daripada hanya digunakan di satu negara Arab.
- 3) Availability, yaitu memprioritaskan kosakata yang mudah ditemukan jika seseorang menginginkan atau mencarinya.
- 4) Familiaritas, yaitu memprioritaskan kosakata yang lebih akrab bagi peserta didik daripada kosakata yang jarang digunakan.
- 5) Coverage, yaitu kosakata yang menjadi pilihan redaksi dari banyak majalah dan koran daripada yang jarang digunakan karena hanya terdapat dalam selebaran tertentu.
- 6) Urgensi, yaitu memprioritaskan kosakata yang lebih memenuhi kebutuhan peserta didik daripada yang kurang dibutuhkan.

7) Kosakata bahasa Arab yang masih asli, bukan kosakata yang diserap. Kecuali kosakata yang tidak memiliki padanan dalam bahasa Arab, seperti kata virus.<sup>35</sup>

b. Pembagian Kosakata

1) Kata Benda (*Ism*)

Ism atau kata benda (nomina) adalah semua jenis kosakata yang menunjukkan pada benda, baik benda hidup maupun benda mati, berakal maupun tidak berakal.<sup>36</sup>

Ism atau kata benda mempunyai kelebihan dibandingkan dengan kosakata lain, yaitu bisa di-*tanwin*, bisa dimasuki *alif lam*, bisa dimasuki huruf *jar*, dan sebagainya. Namun, cara mengidentifikasi *ism* dengan praktis adalah setiap kata yang tidak ada sangkut pautnya dengan waktu maka itu adalah (kata benda).<sup>37</sup>

2) Kata Kerja (*Fi'l*)

*Fi'l* atau kata kerja (verba) adalah kata yang menunjukkan pada suatu peristiwa atau kejadian yang terikat dengan waktu tertentu. Berbeda dengan *ism*, *fi'l* ini tidak bisa bertanwin dan tidak bisa be-*alif lam* serta tidak bisa dimasuki huruf *jar*.

---

<sup>35</sup> Rusdi, "Inovasi Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Berbasis Al-Qur'an." 27.

<sup>36</sup> Ubadah. *Buku Ajar Bahasa Arab I*, (Cet. 2; Iain Palu Press, 2017), 13.

<sup>37</sup> Ibid., 14.

*Fi'l* atau kata kerja ini ada tiga macam, yaitu sebagai berikut:

- a) Kata kerja yang menunjukkan waktu lampau yang disebut dengan *fi'l madhi*.
- b) Kata kerja yang menunjukkan waktu sekarang atau akan datang yang disebut dengan *fi'l mudhari'*.
- c) Kata kerja perintah atau *fi'l 'amr*.<sup>38</sup>

### 3) Kata Tugas/Huruf

*Harf* atau partikel yang dalam bahasa Indonesia biasa disebut kata tugas, kata bantu, kata sambung, dan kata depan adalah kosakata yang tidak bisa berdiri sendiri atau tidak sempurna maknanya kecuali jika dihubungkan atau bersambung dengan kata yang lain dalam suatu frase atau kalimat.<sup>39</sup>

#### c. Jenis-Jenis Kosakata

Rusdy Ahmad Thai'imah memberikan klasifikasi Kosakata (*al-mufradat*) menjadi 4 (empat) yang masing-masing terbagi lagi sesuai dengan tugas dan fungsinya, sebagai berikut:

##### 1) Pembagian kosakata dalam konteks kemahiran kebahasaan

Kosakata untuk memahami (*understanding vocabulary*) baik bahasa lisan maupun teks kosakata untuk berbicara (*speaking vocabulary*). Dalam

---

<sup>38</sup> Ibid.

<sup>39</sup> Ibid., 16.

pembicaraan perlu penggunaan kosakata yang tepat, baik pembicaraan informal maupun formal.

## 2) Pembagian kosakata menurut maknanya

Kata-kata inti. Kosakata ini adalah kosakata dasar yang membentuk sebuah tulisan menjadi valid, misalnya kata benda, kata kerja, dll.

Kata-kata fungsi. Kata-kata ini yang mengikat dan menyatukan kosakata dan kalimat sehingga membentuk paparan yang baik dalam sebuah tulisan. Contohnya huruf jar, adawat al-istifham, dan seterusnya.

Kata-kata gabungan. Kosakata ini adalah kosakata yang tidak dapat berdiri sendiri, tetapi selalu dipadukan dengan kata-kata lain sehingga membentuk arti yang berbeda-beda.

## 3) Pembagian kosakata menurut karakteristik kata

Kata-kata tugas, yaitu kata-kata yang digunakan untuk menunjukkan tugas, baik dalam lapangan kehidupan secara informal maupun formal dan sifatnya resmi.

Kata-kata inti khusus. Kosakata ini adalah kumpulan kata yang dapat mengalihkan arti kepada yang spesifik dan digunakan di berbagai bidang ulasan tertentu, yang biasa juga disebut *local words* atau *utility words*.

## 4) Pembagian kosakata menurut penggunaannya

Pembagian kosakata menurut penggunaannya terbagi dua, yaitu:

- a) Kosakata aktif, yakni kosakata yang umumnya banyak digunakan dalam berbagai wacana, baik pembicaraan, tulisan atau bahkan banyak didengar dan diketahui lewat berbagai bacaan.
- b) Kosakata pasif, yaitu kosakata yang hanya menjadi perbendaharaan kata seseorang namun jarang ia gunakan. Kosakata ini diketahui lewat buku-buku cetak yang biasa menjadi rujukan dalam penulisan makalah atau karya ilmiah.<sup>40</sup>

#### **d. Kerangka Pemikiran**

Penelitian ini dilakukan terhadap dua kelas masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen yang digunakan mengukur penguasaan kosakata peserta didik adalah pemberian tes berupa *pretest* dan *posttest*. Pada kelas kontrol digunakan model pembelajaran konvensional, sedangkan kelas eksperimen digunakan model pembelajaran berbasis *game*. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu model pembelajaran berbasis *game*. Sedangkan variabel terikat adalah penguasaan kosakata peserta didik.

Proses belajar mengajar sebagai peristiwa penting dalam sebuah pendidikan perlu ditingkatkan terutama dari segi kualitas, karena akan memengaruhi kualitas hasil belajar. Sudah saatnya pembelajaran diarahkan pada peserta didik yang lebih aktif dan dapat memahami serta menguasai materi yang diberikan oleh pendidik. Oleh

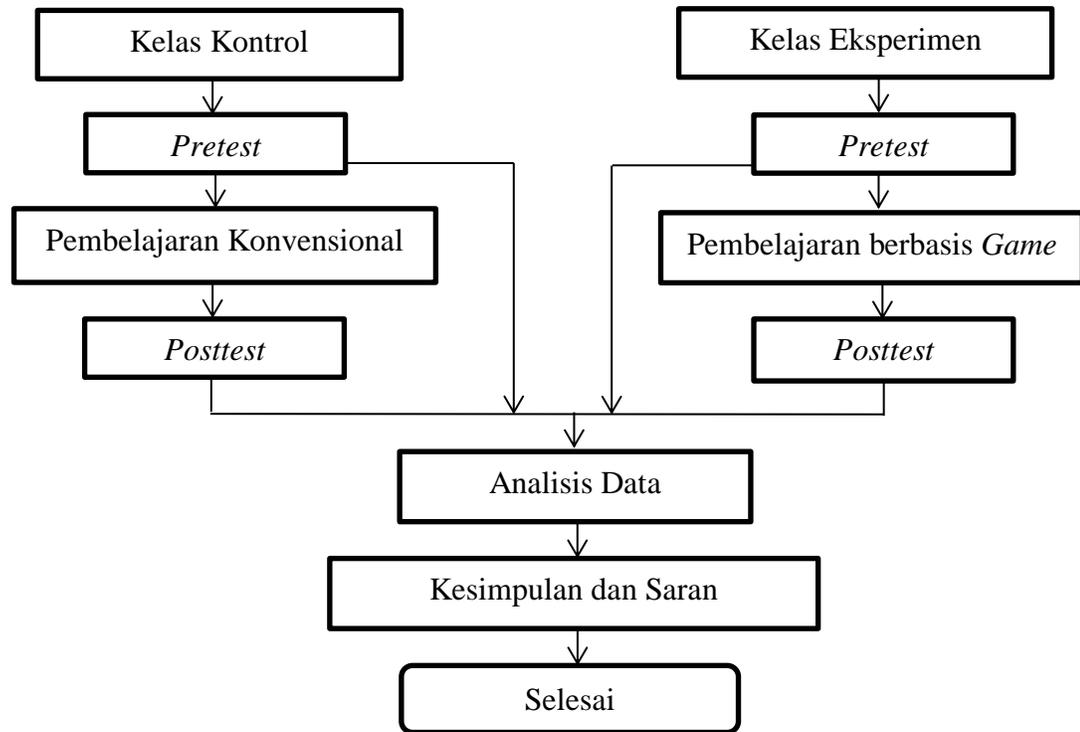
---

<sup>40</sup> Retno Anggraini and Sunhaji, "Pengaruh Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Terhadap Keterampilan Membaca Kitab Kuning Siswa Kelas V Mi Brawijaya I Trowulan ( Studi Kasus Kelas V Di Mi Brawijaya I Trowulan )," *Proceeding the 5th Annual International Conference on Islamic Education Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nahdlatul Ulama Al Hikmah Mojokerto*, no. 2 (2020): 251–252.

karena itu, sudah saatnya pula terjadi perubahan pemikiran dengan menekankan pada aktivitas peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan mengingat sehingga peserta didik lebih dominan dan peranan pendidik bergeser pada merancang atau mendesain suatu pembelajaran.

Pembelajaran berdasarkan *game (Game Based Learning)* menyajikan kepada peserta didik sebuah permainan yang digunakan sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Permainan yang diberikan akan meningkatkan rasa semangat belajar peserta didik sebelum pembelajaran. Sedangkan peran pendidik adalah menyajikan permainan, mengajukan tanya jawab, dan memfasilitasi.

Dengan pembelajaran berdasarkan permainan (*game based learning*), maka peserta didik terlatih untuk dapat bekerja sama dengan peserta didik lain, peserta didik terlibat langsung untuk menemukan dan memecahkan sebuah permainan yang diberikan oleh pendidik, kemudian peserta didik akan tumbuh dan peserta didik akan terbiasa bersikap jujur, obyektif, terbuka, dan menghormati pendapat orang lain sehingga aktivitas peserta didik meningkat. Dengan demikian, peserta didik akan memperoleh pengetahuan yang benar-benar diserapnya dengan baik dan dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

#### e. Hipotesis

Mengacu pada rumusan masalah, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis *game Wordwall* terhadap kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Arab kelas VIII MTs Negeri 2 Kota Palu.

$H_1$  : Terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis *game Wordwall* terhadap kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Arab kelas VIII MTs Negeri 2 Kota Palu.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Desain Penelitian**

##### **1. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yakni penelitian yang berusaha mengungkapkan gejala secara menyeluruh melalui pengumpulan data di lapangan.

Menurut Nanang Martono, penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menggunakan metode kuantitatif, yaitu sebuah metode penelitian yang bertujuan menggambarkan fenomena atau gejala sosial secara kuantitatif atau menganalisis bagaimana fenomena atau gejala sosial yang terjadi di masyarakat saling berhubungan satu sama lain. Metode kuantitatif yang biasa digunakan logika deduktif berupaya mencari keteraturan dalam kehidupan manusia, dengan memisahkan dunia sosial menjadi komponen-komponen empiris yang disebut variabel. Variabel tersebut dapat direpresentasikan secara numerik sebagai frekuensi atau tingkat hubungan antar variabel tersebut juga dapat dieksplorasi dengan teknik statistik, dan diakses melalui penelitian yang memperkenalkan rangsangan dan pengukuran sistematis.<sup>41</sup>

Bisa dilihat jenis data penelitian ini yakni data lapangan yang berusaha mengungkapkan pengaruh model pembelajaran berbasis *game Wordwall* terhadap

---

<sup>41</sup> Sudaryono, *Metodologi Penelitian*, (Cet.I; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017), 92.

kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata Bahasa Arab kelas VIII MTs Negeri 2 Kota Palu, maka jenis penelitiannya termasuk penelitian kuantitatif eksperimen semu (*quasi eksperimen*) yang mengikuti bentuk *Pretest-posttest control group design*.

## 2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *non equivalent group design*. Desain penelitian dapat dilihat pada Tabel 3.1

Tabel 3.1 Desain Penelitian *Pretest-Posstest*

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kontrol	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> : *Pretest*

O<sub>2</sub> : *Posttest*

X<sub>1</sub> : Perlakuan untuk kelas kontrol

X<sub>2</sub> : Perlakuan untuk kelas eksperimen

## B. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Populasi penelitian merupakan keseluruhan (*universum*) dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa,

sikap hidup sebagainya. Sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian.<sup>42</sup>

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII MTs Negeri 2 Kota Palu Tahun 2022/2023 yang terdiri dari 7 kelas sebanyak 246 peserta didik.

Tabel 3.2 Populasi

Kelas	Jumlah Peserta Didik
VIII A	36
VIII B	34
VIII C	35
VIII D	34
VIII E	36
VIII F	35
VIII G	36
	246

## 2. Sampel

Sampel adalah suatu prosedur pengambilan data di mana hanya sebagian populasi saja yang diambil dan dipergunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari suatu populasi.<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, (cet. 4; Jakarta: Kencana, 2017), 30.

Pengambilan sampel penelitian dilakukan dengan cara acak kelas, dengan asumsi bahwa populasi bersifat homogen karena pembagian kelas tidak berdasarkan ranking peserta didik. Sampel terpilih adalah kelas VIII B dengan jumlah 34 peserta didik dan kelas VIII D dengan jumlah 34 peserta didik.

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Model Pembelajaran
VIII B	34	Kontrol
VIII D	34	Eksperimen

### C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>44</sup>

Variabel penelitian ini terdiri dari 2 variabel, yaitu:

1. Variabel bebas yaitu penggunaan model pembelajaran berbasis *game* pada pembelajaran kosakata.
2. Variabel terikat yaitu penguasaan kosakata.

---

<sup>43</sup> Ibid.

<sup>44</sup> Sudaryono, *Metodologi Penelitian*, (cet. 1; Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 151.

#### **D. Defenisi Operasional**

Adapun definisi operasional dari variabel-variabel adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran berbasis *game wordwall* di dalamnya terdapat 18 permainan interaktif. Peneliti menggunakan dua permainan yaitu anagram dan benar atau salah.
2. Kosakata adalah himpunan kata yang dimengerti oleh orang-orang dan akan digunakan untuk menyusun sebuah kalimat. Kosakata yang telah diteliti yaitu mengenai kata benda (*ism*), kata kerja (*fi'l*), dan kata tugas/huruf dalam buku Bahasa Arab *Revisi* kelas VIII MTs KMA 183 tahun 2019 bab keempat tentang olahraga

#### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk memperoleh, mengolah dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari para responden yang dilakukan dengan menggunakan pola ukur yang sama.<sup>45</sup>

Instrumen yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi:

1. Instrumen Penguasaan Kosakata

Instrumen penguasaan kosakata merupakan tes untuk memperoleh data tentang penguasaan kosakata yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran yang dilakukan. Instrumen yang digunakan berupa tes penguasaan kosakata yang dibuat oleh peneliti berbentuk pilihan ganda sebanyak 15 item soal. Item pilihan jawaban

---

<sup>45</sup> Ibid., 46.

berjumlah 4 (empat) buah dengan simbol pilihan A, B, C, dan D. Sebelum digunakan, terlebih dahulu diuji validitas.

Informasi yang didapat dari instrumen tes adalah skor. Skor menyimpan informasi mengenai kemampuan peserta didik. Menurut Crocker dan Algina dalam Yamin skor adalah jumlah dari tiap butir yang dijawab benar oleh peserta didik, dan peserta didik mendapat nilai 1 untuk jawaban yang benar dan nilai 0 untuk jawaban yang salah.<sup>46</sup>

Skor yang akurat akan dihasilkan oleh alat ukur yang benar. Ada beberapa tahap dalam mendapatkan skor. tahap pertama adalah tahap penyusunan tes. Penyusunan alat ukur merupakan bagian penting karena kesalahan dalam penyusunan akan mempengaruhi hasil yang didapat dari pengukuran. Dalam penyusunan alat ukur yang menjadi perhatian adalah tujuan. Setelah alat ukur berupa tes selesai dibuat tahap kedua adalah proses pengerjaan tes oleh peserta didik. Skor akan diperoleh setelah peserta didik merespon tes dengan cara memberikan jawaban pada lembar jawaban. Tahap ketiga setelah skor diperoleh adalah mendeteksi informasi skor.<sup>47</sup>

Salah satu cara memberi skor mentah untuk tes pilihan ganda yaitu dengan cara tanpa rumus tebakan *Non-Guessing Formula*. Cara ini digunakan apabila soal belum diketahui tingkat kebaikannya karena belum diujicobakan. Caranya adalah

---

<sup>46</sup> Martinis Yamin, *Pengembangan Kompetensi Pembelajaran*, (Jakarta: UI-Press, 2004), 152.

<sup>47</sup> Khaerudin, "Teknik Penskoran Tes Obyektif Model Pilihan Ganda," *Jurnal Madaniyah* 2, no. XI (2016): 189, <https://journal.stitpemalang.ac.id/index.php/madaniyah/article/view/27/14>.

hanya dengan menghitung jumlah jawaban yang benar. Berikut contoh soal yang telah disesuaikan dengan indikator penguasaan kosakata, yaitu:

Tabel 3.4 Indikator penguasaan kosakata

Indikator	Soal
Peserta didik mampu menerjemahkan bentuk-bentuk mufradat dengan baik	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
Peserta didik mampu mengucapkan dan menulis kembali mufradat dengan baik	9, 10, 11
Peserta didik mampu menggunakan mufradat dalam kalimat dengan benar, baik dalam bentuk ucapan maupun lisan	12, 13, 14, 15

Berikut tingkat kesulitan instrumen berdasarkan *Taksonomi Bloom*

Tabel 3.5 Tingkat Kesulitan Instrumen

No	Tingkatan	Keterangan
1 – 11	C1	Mengingat
12 – 15	C2	Memahami

## F. Teknik Pengumpulan Data

Pada teknik pengumpulan data yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

### 1. Observasi

Observasi atau pengamatan langsung adalah kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian

yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga didapat gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian tersebut.<sup>48</sup>

## 2. *Pretest*

*Pretest* dilakukan sebelum perlakuan. Digunakan untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pilihan ganda.

## 3. *Posttest*

*Posttest* dilakukukan setelah perlakuan. Jenis *posttest* dan tingkat kesulitan *posttest* sama dengan *Pretest*. *Posttest* diberikan pada kelompok eksperimen dan kontrol, bertujuan untuk mengetahui penguasaan kosakata peserta didik melalui pembelajaran berbasis *game* dan juga untuk mengetahui apakah model dalam perlakuan berhasil atau tidak.

## 4. Perlakuan

Setelah memberikan *Pretest* baik pada kelompok eksperimen maupun kontrol, peneliti memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran berbasis *game Wordwall*. Kemudian pada kelas kontrol diterapkan model pembelajaran konvensional. Perlakuan adalah kesempatan peneliti untuk menerapkan modelnya guna mencapai tujuan penelitiannya.

## **G. Teknik Analisis Data**

---

<sup>48</sup> Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 19.

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara statistik dengan menggunakan *SPSS for windows versi 26*.

## 1. Uji Instrumen

### a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid atau tidak valid. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.<sup>49</sup>

### b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan hasil pengukuran yang dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap gejala yang sama dengan alat ukur yang sama, menghasilkan data yang sama (konsisten). Instrumen yang baik yaitu harus valid dan reliabel. Pengujian validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan dengan bantuan Ahli.

## 2. Uji Hasil Penelitian

### a. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul

---

<sup>49</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (cet. 26; Bandung: Alfabeta, 2016), 121.

sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.<sup>50</sup>

Peningkatan nilai hasil tes penguasaan kosakata peserta didik antara sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberikan perlakuan (*posttest*) dapat dilihat dengan menggunakan analisis *SPSS versi 26*.

#### b. Statistika Inferensial

Statistik inferensial, (sering juga disebut statistik *induktif* atau statistik *probabilitas*), adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.<sup>51</sup>

Sebelum melakukan analisis inferensial, dilakukan uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan uji homogenitas data dengan bantuan *SPSS*. Jika uji prasyarat memenuhi kriteria normal dan homogen maka digunakan statistik parametrik untuk analisis inferensial, sebaliknya kriteria normal dan homogen tidak terpenuhi maka digunakan statistik nonparametrik.

#### c. Uji Prasyarat

##### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data dihitung dengan bantuan *SPSS versi 26*.

---

<sup>50</sup> Ibid., 147.

<sup>51</sup> Ibid., 148.

## 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi mempunyai homogenitas yang sama atau tidak. Pengujian homogenitas ini dihitung menggunakan bantuan *SPSS versi 26*.

### d. Uji Hipotesis

Setelah diketahui data berdistribusi normal dan homogen, maka dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dihitung menggunakan bantuan *SPSS versi 26*. Kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima  $H_1$  ditolak.

Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima.

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *game Wordwall* terhadap kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Arab kelas VIII MTs Negeri 2 Kota Palu.

$H_1$  : Terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis *game Wordwall* terhadap kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Arab kelas VIII MTs Negeri 2 Kota Palu.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Penelitian**

##### **1. Gambaran Umum MTsN 2 Kota Palu**

###### **a. Sejarah singkat MTsN 2 Kota Palu**

Pendirian Madrasah ini dilatarbelakangi dengan alumni Madrasah Ibtidaiyah yang sebagian besar berkeinginan untuk melanjutkan pendidikan pada tingkat Madrasah Tsanawiyah yang pada saat itu masih berstatus Yayasan Pendidikan Agama Islam (YPAI) tingginya Animo masyarakat yang mau memasukan anaknya di Madrasah Tsanawiyah, tetapi MTsN pada waktu itu tidak dapat menampung jumlah siswa.

Departemen Agama Provinsi Sulawesi Tengah mengusulkan untuk Mendirikan MTsN. Ternyata usulan ini disetujui oleh pemerintah pusat melalui SK Menteri Agama Republik Indonesia Nomor : 515 A tahun 1995 pada tanggal 25 Nopember 1995 Dalam perkembangannya kemudian, sekitar pada tahun 1997 Gedung Madrasah Tsanawiyah Negeri Palu Barat diresmikan oleh Kepala Kantor Departemen Agama Provinsi Sulawesi Tengah. Dengan Nomor Statistik 21172031063 yang kemudian direvisi menjadi 22.11.72.71.01.15. Awal diresmikan gedung ini hanya 1 (satu) unit yang terdiri dari tiga ruang belajar.

Kepala Madrasah yang pernah memimpin sampai saat ini adalah sebagai berikut disajikan pada Tabel 4.1

Tabel 4.1 Kepala Madrasah beserta Tahun Kepemimpinan

No	Kepala Sekolah	Tahun
1	Drs. Abdullah G.O. Ponu	
2	Abd. Wahab Badri	1996-1997
3	Suprpto	1997-2000
4	Drs. Kiflin Pajala	2000-2002
5	Hasanuddin	2002-2007
6	Drs. Ahyar, M.Pd.I	2007-2009
7	Dra. Hj. Nurlaili	2009-2016
8	H. Lababa, S.Pd	2017
9	H. Muh. Syarib, S.Ag., M.Pd.I	2018
10	H. Muh. Syamsu Nursi, S.Pd.I., M.M.	2018
11	Hj. Munira, S.Ag	2022 s/d sekarang

*Sumber: Dokumen Sarana dan Prasarana MTsN 2 Kota Palu*

b. Visi dan Misi MTsN 2 Palu

1) Visi

Adapun Visi pada MTsN 2 Kota Palu ini yaitu dengan mewujudkan Madrasah Yang Unggul Dalam Mutu, Berpijak Pada Iman Dan Takwa Serta Berbasis Lingkungan Hijau dan Sehat.

2) Misi

Adapun Misi pada MTsN 2 Kota Palu adalah sebagai berikut:

a) Misi dalam Bidang Akademis

- (1) Melaksanakan Kurikulum 2013
- (2) Membelajarkan sistem Pembelajaran tuntas (Mastery Learning)
- (3) Menggunakan pendekatan, metodologi dan strategi yang tepat sesuai dengan tujuan kurikuler serta tujuan institusional
- (4) Menginternalisasi dan menkorelasikan nilai-nilai ISLAM dalam setiap mata Pelajaran dan sikap perilaku sehari-hari
- (5) Mengevaluasi pembelajaran secara berkala, terencana, efektif dan efisien
- (6) Memaksimalkan kualitas input dan output peserta didik
- (7) Menjalin kerja sama dengan komite untuk peningkatan mutu madrasah

b) Misi dalam Bidang Non Akademis

- (1) Menanamkan keimanan yang kokoh dan melahirkan kesadaran religius yang berakhlak mulia
- (2) Mengembangkan bakat dan minat siswa, agar tercipta siswa yang mandiri dan dapat menumbuhkan jiwa sosial
- (3) Mampu membangun citra Madrasah sebagai mitra terpercaya masyarakat di bidang Pendidikan

c) Misi dalam Bidang Lingkungan Hidup

- (1) Menciptakan lingkungan Hijau
- (2) Menciptakan Lingkungan Bersih
- (3) Mengupayakan Lingkungan Sehat dan Indah

3) Sarana dan Prasarana MTsN 2 Kota Palu

Sarana prasarana akan ditampilkan pada tabel 4.2 di bawah ini:

Tabel 4.2 Jumlah Ruangan

No	Jenis Ruangan	Jumlah Ruangan	Ukuran (m2)
1.	Gedung Kantor	1	384
2.	Aula	1	204
3.	Perpustakaan	1	87,50
4.	Lab IPA/Ruang Komputer	1	204
5.	UKS	1	117
6.	Masjid	1	305
7.	Ruang Kelas	18 (Darurat)	Sementara dalam pembangunan

*Sumber: Dokumen Sarana dan Prasarana MTsN 2 Kota Palu*

## **B. Pembahasan Penelitian**

### 1. Uji Instrumen

#### a. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji valid dan reliabilitas dilakukan oleh pakar atau ahli. Jadi tidak perlu diuji menggunakan *spss*. Ahli yang menguji adalah guru bidang studi bahasa Arab kelas VIII MTsN 2 Kota Palu dengan bidang keahlian yang sesuai dengan instrumen penelitian. Berdasarkan uji ahli ada beberapa koreksian mengenai instruksi soal yang perlu diubah, seperti instruksi soal pada nomor 9 sampai 11 dan instruksi soal untuk nomor 12 sampai 15. Berikut beberapa koreksi instrumen ahli:

Tabel 4.3 Uji Instrumen

No	Instrumen Awal	Perbaikan Ahli
9	Pilihlah kata yang benar!	Tulisan yang benar pada kata yang berarti “bola basket” adalah ...
10	Pilihlah kata yang benar!	Tulisan yang benar pada kata yang berarti “karate” adalah ...
11	Pilihlah kata yang benar!	Tulisan yang benar pada kata yang berarti “mengendarai kuda” adalah ...
12 - 15	Pilihlah kata yang sesuai untuk melengkapi kalimat tersebut!	Lengkapi kalimat berikut dengan kata yang sesuai dengan kaidah huruf nasbin!

## 2. Uji Hasil Penelitian

### a. Analisis Deskriptif

Hasil analisis deskriptif penguasaan kosakata berupa minimum, maximum, mean, dan standar deviasi dari peserta didik dengan menggunakan model *Game Based Learning* dan pembelajaran konvensional adalah sebagai berikut:

#### 1) Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen

Hasil pretest yang dilakukan sebelum menggunakan model pembelajaran *game* pada kelas VIII D diperoleh hasil nilai tertinggi 66,7 dan nilai terendah 20. Adapun nilai rata-rata sebesar 44,5 dengan standar deviasi 10,8. Dan hasil posttest yang dilakukan setelah menggunakan model *game* diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Adapun nilai rata-rata sebesar 79,7 dengan standar deviasi 12,7. Penyebaran data tersebut dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 4.4 *Pretest Posttest* Kelompok Eksperimen

Kelompok Eksperimen	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
Maksimum	66,7	100
Minimum	20	60
Mean	44,5	79,7
Std. Deviation	10,8	12,7

*Sumber: Lampiran*

## 2) Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol

Hasil *pretest* pada kelas VIII B diperoleh hasil nilai tertinggi 66,7 dan nilai terendah 13,3. Adapun nilai rata-rata sebesar 44,3 dengan standar deviasi 11,8. Dan hasil posttest pada model konvensional diperoleh nilai tertinggi 93,3 dan nilai terendah 60. Adapun nilai rata-rata sebesar 77,7 dengan standar deviasi 10,3. Penyebaran data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 *Pretest Posttest* Kelompok Kontrol

Kelompok Kontrol	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
Maksimum	66,7	93,3
Minimum	13,3	60
Mean	44,3	77,7
Std. Deviation	11,8	10,3

Sumber: Lampiran

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa secara umum, nilai *posttest* penguasaan kosakata yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *game* lebih tinggi daripada yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

b. Analisis Inferensial

Analisis inferensial yang dimaksud adalah uji prasyarat dan uji hipotesis. Kedua uji tersebut dianalisis menggunakan aplikasi *SPSS versi 26*, di mana uji prasyarat terdiri dari uji normalitas melalui analisis *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas menggunakan analisis *Levene's*.

1) Uji Prasyarat

a) Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari distribusi yang normal. Data disajikan pada Tabel 4.6 untuk uji normalitas.

Tabel 4.6 Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Posttest	.142	34	.080	.931	34	.033
	Ekspirimen						
	Posttest Kontrol	.149	34	.052	.917	34	.013

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Lampiran

Hasil pengujian normalitas untuk kedua kelas dapat dibandingkan dari nilai signifikansinya. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka berdistribusi normal. Nampak hasil pengujian dalam tabel di atas bahwa nilai signifikansinya berdistribusi normal.

#### b) Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas ini dihitung dengan menggunakan bantuan SPSS versi 26. Berdasarkan hasil uji homogenitas ditunjukkan nilai rata-rata 0,199 yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka homogen. Hasil pengujian homogenitas dapat dilihat pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance						
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil	Based on Mean	1.684	1	66	.199	
Penguasaan	Based on Median	1.637	1	66	.205	
Kosakata	Based on Median and with adjusted df	1.637	1	65.501	.205	
	Based on trimmed mean	1.704	1	66	.196	

Sumber: Lampiran

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mencari kebenaran dari hipotesis yang sesuai dengan rumusan permasalahan dalam penelitian ini. Pengujian hipotesis menggunakan *SPSS versi 26* melalui analisis *independent t-test* pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Uji Hipotesis

		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
Hasil	Equal variances assumed	1.684	.199	.701	66	.486	1.96078	2.79806	-3.62573	7.54730
	Equal variances not assumed			.701	63.633	.486	1.96078	2.79806	-3.62961	7.55118

*Sumber: Lampiran*

Adapun hasil pengujian *Independent t test* pada *SPSS versi 26* menunjukkan bahwa nilai signifikansi model *game* terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab adalah  $0,486 > 0,05$  diketahui bahwa signifikansi (sig.)  $> \alpha$ , dengan demikian  $H_1$

ditolak dan  $H_0$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis *game Wordwall* terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab kelas VIII MTs Negeri 2 Kota Palu.

Adapun hasil rangkuman terhadap nilai rata-rata yang didapatkan peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Nilai Rata-Rata Hasil Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Model Pembelajaran	Rerata
<i>Game</i>	79,7
Konvensional	77,7

*Sumber: Lampiran*

Pada Tabel 4.9 di atas menunjukkan nilai rata-rata penguasaan kosakata peserta didik yang dibelajarkan dengan model *game* berbeda dengan nilai peserta didik yang dibelajarkan dengan model konvensional, dimana nilai rata-rata peserta didik di kelas yang dibelajarkan model *game* lebih tinggi dari pada nilai peserta didik yang dibelajarkan dengan model konvensional. Walaupun perbedaannya tidak begitu jauh.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, terdapat perbedaan penguasaan kosakata bahasa Arab antara peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran berbasis *game Wordwall* dengan model pembelajaran konvensional. Untuk kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata *posttest* 79,7 dengan nilai tertinggi 100.

Sedangkan kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata *posttest* 77,7 dengan nilai tertinggi 93,3.

Dari hasil analisis inferensial untuk hipotesis pertama dan kedua, nilai signifikansi model pembelajaran berbasis *game Wordwall* terhadap kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Arab adalah  $0,486 > 0,05$  diketahui bahwa signifikansi ( $\text{sig.}$ )  $< \alpha$ , dengan demikian  $H_1$  ditolak dan  $H_0$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis *game Wordwall* terhadap kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata Bahasa Arab kelas VIII MTsN 2 Kota Palu.

Penulis menggunakan uji terhadap sampel penelitian dengan mengumpulkan data. Tes diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penulis memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan konvensional. Pengumpulan data dilakukan dari tanggal 1 Februari sampai dengan 28 Februari 2023 tepatnya 4 kali pertemuan. Tes tersebut dimaksudkan untuk mengukur penguasaan kosakata peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pilihan ganda yang berjumlah 15 soal. Selanjutnya, hasil dari setiap tes dibandingkan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran berbasis *game Wordwall* dalam penguasaan kosakata peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh model pembelajaran berbasis *game Wordwall* terhadap kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata dikarenakan ada beberapa faktor yang memengaruhi yaitu:

1. Ketika permainan dilaksanakan ada beberapa peserta didik yang tidak ikut memerhatikan, mereka asik sendiri dengan kegiatan mereka yang lain seperti mengerjakan PR dari mata pelajaran lain yang akan masuk setelah pembelajaran bahasa Arab.
2. Model yang digunakan telah diterapkan sesuai dengan langkah yang seharusnya namun belum optimal dalam tahapan diskusi dikarenakan tidak adanya kekompakan dalam kelompok. Kelompok terdiri dari 5-6 orang akan tetapi yang bekerja dan memerhatikan hanya sebagian saja yang lain hanya mengandalkan teman kelompoknya saja.
3. Media ini belum maksimal dikarenakan saat pemberian tugas atau pekerjaan rumah ternyata banyak hambatan dari peserta didik itu sendiri seperti paket data tidak ada, jaringan kurang bagus, dan format permainan yang muncul pada layar handphone mereka terpotong. Akhirnya mereka tidak bisa mengerjakan tugas yang diberikan dengan baik.
4. Peserta didik kurang memerhatikan pada saat penyajian materi karena mereka menganggap bahwa penulis tidak akan memberikan mereka penilaian, padahal malam hari sebelum pembelajaran dilaksanakan penulis sudah memberikan mereka bahan untuk dipelajari agar besok saat pembelajaran berlangsung waktu yang digunakan bisa lebih efektif dan mereka juga bisa lebih memahami materi sebelum diajarkan oleh penulis. Setelah ditanya ternyata mereka tidak mempelajari bahan yang telah dibagikan oleh penulis pada malam hari.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis *game Wordwall* terhadap kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Arab kelas VIII MTs Negeri 2 Kota Palu.

#### **B. Implikasi Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka beberapa saran yang dapat dikemukakan terkait dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Pemilihan model pembelajaran yang tepat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi penulis selanjutnya agar dapat mengembangkan penelitian dengan menggunakan variabel yang dianggap berpengaruh dengan tingkat penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurochman. Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Bagi Non Arab. *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 19(1), 63–83. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v19i1.758>, 2017.
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885–1896. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i11.356>, 2021.
- Anggraini, R., & Sunhaji. Pengaruh Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Terhadap Keterampilan Membaca Kitab Kuning Siswa Kelas V Mi Brawijaya I Trowulan ( Studi Kasus Kelas V Di Mi Brawijaya I Trowulan ). *Proceeding the 5th Annual International Conference on Islamic Education Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nahdlatul Ulama Al Hikmah Mojokerto*, 2, 245–255, 2020.
- Asyafah, Abas. “Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam).” *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education* 6(1):19–32. doi: 10.17509/t.v6i1.20569.2019.
- Elyas Putri, E., & Saleh, Nurming, J. Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *PHONOLOGIE: Journal of Language and Literature*, 2(1), 54–61. [www.Dw.com](http://www.Dw.com), 2021.
- Fikriansyah, M., & Layyinati, I. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 1–34. <https://doi.org/10.37286/jmp.v1i1.133>, 2022.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. Model Pembelajaran Kooperratif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.2021.
- Ismail, Afdhal Ilyas. *Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Kelas X Di Madrasah Aliyah Negeri Tojo Una-Una*, 2018.
- Indarti, & Laraswati, D. Digital Game Base Learning Tebak Nama Buah dan Sayuran Dalam Bahasa Inggris Dengan Model Addie. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 7(1), 45–50. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>, 2021.
- Isjoni. *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung: Alfabeta. 2013.

- Imanulhaq, Rela, and Andi Pratowo. "Inovasi Pembelajaran Matematika Di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima* 4, no. 1 (2022)33–41.  
<https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/gg/article/view/639/429>.
- Khaerudin. Teknik Penskoran Tes Obyektif Model Pilihan Ganda. *Jurnal Madaniyah*, 2(XI),183–200.  
<https://journal.stitpemalang.ac.id/index.php/madaniyah/article/view/27/14>, 2016.
- Mufidah, N., & Rohima, I. I. Pengajaran Kosa Kata Untuk Mahasiswa Kelas Intensif Bahasa Arab. *International Journal of Hypertension*, 1(1), 13–24.  
<http://etd.eprints.ums.ac.id/14871/%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.cell.2017.12.025%0Ahttp://www.depkes.go.id/resources/download/info-terkini/hasil-risikesdas-2018.pdf%0Ahttp://www.who.int/about/licensing/%0Ahttp://jukeunila.com/wp-content/uploads/2016/12/Dea>, 2020.
- Mustofa, S. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN Press Ritonga, 2011.
- Muchtar, Ilham. "Peningkatan Penguasaan Mufradat Melalui Pengajian Kitab Pada Mahasiswa Ma'Had Al-Birr Unismuh Makassar." *Al-Maraji' : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2 (2): 14–26.  
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/al-maraji/article/view/1978>. 2018.
- Peranginangin, A., Barus, H., & Gulo, R. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Di Ajar Dengan Model Pembelajaran Elaborasi Dengan Model Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Penelitian Fisikawan*, 3(1), 43–50.  
<http://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/jurnalpenelitianfisikawan/article/view/452>, 2020.
- Prasetya, D. D., Sakti, G. . W., & Patmanthamara, S. Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini. *Tekno*, 20, 45–50, 2013.
- Pratiwi, A. S., & Musfiroh, T. Pengembangan Media Game Digital Edukatif Untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama. *LingTera*, 1(2), 123–135. <https://doi.org/10.21831/lt.v1i2.2590>, 2014.
- Riska, Bachtiar Syamsuddin, M., & Usman, M. Hubungan Antara Penguasaan Mufradat (Kosakata) Dengan Kemampuan Membaca Teks Bahasa Arab Siswa Sekolah Menengah Atas Islam Terpadu Di KotaMakassar. *Journal Of Education*, 1(2), 144–150, 2021.
- Rosalinda. "Penguasaan Mufradat (Kosakata) Bahasa Arab Dengan Menggunakan Metode Mimicry Memorization (Mim-Mem Method)." *Serambi Konstruktivis* 4(1): 103–15.2022.

- Rusdi. "Inovasi Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Berbasis Al-Qur'an." *Tanjak: Journal of Education and Teaching* 4(1):19–31.2023
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Edisi Kedua. Cet. 6; Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Ubadah. *Buku Ajar Bahasa Arab 1*. Cet. 2; Iain Palu Press, 2017.
- Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana. 2013.
- Shohimin. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media. 2017.
- Siregar Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Cet. 4; Kencana, 2018.
- Sudaryono. *Metodologi Penelitian*. Edisi 1. Cet. 1; Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cet. 23; Bandung: Alfabeta, 2016.
- Turomah, Fauziia, Elsa Mayori, and Resna Yuliana Sari. "Media Pembelajaran Word Wall Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Arab." *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 14, no. 1 (2020): 13–19.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>, 2020.
- Wahyu, Firosalia Kristin Astuti. "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 1(3):155–62.2017.
- Yamin, Martinis. *Pengembangan Kompetensi Pembelajaran*. Jakarta: UI-Press, 2004.

# LAMPIRAN

Mata Pelajaran : Bahasa Arab Nama :  
Sekolah : MTsN 2 Kota Palu Kelas :  
Materi Pokok : Olahraga

1. مَا مَعْنَى الْكَلِمَةِ كُرَّةُ الطَّاوِرَةِ؟
  - A. Bola kasti
  - B. Bola kaki
  - C. Bola basket
  - D. Bola voli
  
2. مَا مَعْنَى الْكَلِمَةِ التَّفَازَ؟
  - A. Menonton
  - B. Bermain
  - C. Televisi
  - D. Pertandingan
  
3. مَا مَعْنَى الْكَلِمَةِ أَحْمَدُ جَالِسًا بِجَانِبِ أَبِيهِ؟
  - A. Ahmad duduk di samping ayahnya
  - B. Ahmad duduk di depan ayahnya
  - C. Ahmad berdiri di samping ayahnya
  - D. Ahmad duduk di belakang ayahnya
  
4. مَا مَعْنَى الْكَلِمَةِ لَنْ يَلْمَسَ اللَّاعِبُ الْكُرَّةَ؟
  - A. Pemain tidak akan menyentuh bola
  - B. Pemain tidak bermain bola
  - C. Pemain akan menyentuh bola
  - D. Pemain sedang menyentuh bola
  
5. مَا مَعْنَى الْكَلِمَةِ يُمَارِسُ؟
  - A. Berusaha
  - B. Berlatih
  - C. Menendang
  - D. Mengendarai

6. مَا مَعْنَى الْكَلِمَةِ رُكُوبُ الدَّرَاجَةِ؟
- Mengendarai kuda
  - Mengendarai sepeda
  - Mengendarai motor
  - Mengendarai mobil
7. مَا مَعْنَى الْكَلِمَةِ أَحْمَدُ يَلْعَبُ كُرَّةَ الْقَدَمِ؟
- Ahmad pergi bermain bola kaki
  - Ahmad tidak bermain bola kaki
  - Ahmad bermain bola basket
  - Ahmad bermain bola kaki
8. مَا مَعْنَى الْكَلِمَةِ عَائِشَةُ تَلْعَبُ كُرَّةَ الطَّاوَلَةِ؟
- Aisyah pergi bermain tenis meja
  - Aisyah bermain tenis meja
  - Aisyah menendang tenis meja
  - Aisyah tidak bermain tenis meja
9. Tulisan yang benar pada kata yang berarti “bola basket” adalah ...
- كُورَةُ السَّلَّةِ
  - كُرَّةُ السَّلَّةِ
  - كُرَّةُ السَّالَةِ
  - كُرَّةُ سَلَّةِ
10. Tulisan yang benar pada kata yang berarti “karate” adalah ...
- كَرَاتِيَه
  - الكَارَاتِيَه
  - الكَرَاتِح
  - كَرْتِيَح
11. Tulisan yang benar pada kata yang berarti “mengendarai kuda” adalah ...
- رُكُوبُ الْخَيْلِ
  - رُكْبُ لُخَيْلِ
  - رُكْبُ الْخَيْلِ

D. رُكُوبٌ خَيْلٍ

Lengkapi kalimat berikut dengan kata yang sesuai dengan kaidah huruf nasbin!

12. فَاطِمَةٌ تَذْهَبُ إِلَى الْمَلْعَبِ ... كُرَّةُ السَّلَةِ.

A. لَتَلْعَبُ

B. لِيَلْعَبُ

C. لَتَلْعَبِ

D. لِيَلْعَبِ

13. هِيَ ... كُرَّةُ السَّلَةِ.

A. يَلْعَبُ

B. تَلْعَبُ

C. يَلْعَبِ

D. تَلْعَبِ

14. هُوَ ... كُرَّةُ السَّلَةِ.

A. يَلْعَبُ

B. تَلْعَبُ

C. يَلْعَبِ

D. تَلْعَبِ

15. أَحْمَدُ ... رِيَاضَةَ رُكُوبِ الدَّرَاجَةِ.

A. تُمَارِسُ

B. يُمَارِسُ

C. تُمَارِسَ

D. يُمَارِسِ

## KUNCI JAWABAN INSTRUMEN

1. D
2. C
3. A
4. A
5. B
6. B
7. D
8. B
9. B
10. B
11. A
12. A
13. B
14. A
15. B

Indikator	Soal	Jawaban	Valid	Keterangan
Siswa mampu menerjemahkan bentuk-bentuk mufradat dengan baik.	1. ما معنى الكرة الطائرة؟ A. Bola kasti B. Bola kaki C. Bola basket D. Bola voli	D	✓	
	2. ما معنى الكرة الطائرة؟ A. Menonton B. Bermain C. Televisi D. Pertandingan	C	✓	
	3. ما معنى الكلمة أضحك جالساً بجانب أبيه؟ A. Ahmad duduk di samping ayahnya B. Ahmad duduk di depan ayahnya C. Ahmad berdiri di samping ayahnya D. Ahmad duduk di belakang ayahnya	A	✓	
	4. ما معنى الكلمة لن يلعب اللاعب الكرة؟ A. Pemain tidak akan menyentuh bola B. Pemain tidak bermain bola C. Pemain akan menyentuh bola D. Pemain sedang menyentuh bola	A	✓	
	5. ما معنى الكلمة يُمارس؟	B	✓	

<p>Siswa mampu mengucapkan dan menulis kembali mufrodad dengan baik.</p>	<p>9. Pilihlah kata yang benar!  A. كورة السلة  B. كرة السلة  C. كرة السالة</p>	<p>B</p>	<p>x</p>	<p>Perintah pada soal silakan diganti dengan "Tulisan yang benar pada kata yang berarti bola basket adalah ..."</p>
	<p>8. ما معنى الكلمة غائبة تلعب كرة الطاولة؟  A. Aisyah pergi bermain tenis meja  B. Aisyah bermain tenis meja  C. Aisyah menendang tenis meja  D. Aisyah tidak bermain tenis meja</p>	<p>B</p>	<p>✓</p>	
	<p>7. ما معنى الكلمة أخذت أحمد كرة القدم؟  A. Ahmad pergi bermain bola kaki  B. Ahmad tidak bermain bola kaki  C. Ahmad bermain bola basket  D. Ahmad bermain bola kaki</p>	<p>D</p>	<p>✓</p>	
	<p>6. ما معنى ركوب الترحية؟  A. Mengendarai kuda  B. Mengendarai sepeda  C. Mengendarai motor  D. Mengendarai mobil</p>	<p>B</p>	<p>✓</p>	
	<p>A. Berusaha  B. Berlatih  C. Menendang  D. Mengendarai</p>			

<p>Siswa mampu menggunakan mufrodat dalam <i>jum'lah</i> (kalimat) dengan benar, baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan.</p>	<p>D. كَرَّةٌ سَلَاةٌ</p> <p>10. Pilihlah kata yang benar!  A. كَرَاتِيَه  B. الكَارَاتِيَه  C. الكَرَاتِج  D. كَرَاتِيَج</p> <p>11. Pilihlah kata yang benar  A. زَكُوْبُ الخَيْلِ  B. زَكِبَ الخَيْلِ  C. زَكِبَا الخَيْلِ  D. زَكُوْبَا الخَيْلِ</p>	<p>B</p> <p>A</p>	<p>Perintah pada soal silakan diganti dengan "Tulisan yang benar pada kata yang berarti karate adalah ..."</p> <p>Perintah pada soal silakan diganti dengan "Tulisan yang benar pada kata yang berarti mengendarai kuda adalah ..."</p>
<p>Siswa mampu menggunakan mufrodat dalam <i>jum'lah</i> (kalimat) dengan benar, baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan.</p>	<p>Pilihlah kata yang sesuai untuk melengkapi kalimat tersebut!  12. فَاطِمَةُ تَدْعُو إِلَى المَلْعَبِ ... كَوَاسِمًا  A. يَلْعَبُ  B. يَلْعَبُ  C. يَلْعَبُ  D. يَلْعَبُ</p> <p>13. هِيَ ... كَرَّةٌ السَّلَاةِ  A. يَلْعَبُ  B. تَلْعَبُ  C. يَلْعَبُ  D. تَلْعَبُ</p>	<p>A</p> <p>B</p>	<p>Perintah pada soal silakan diganti dengan "Lengkapi kalimat berikut dengan kata yang sesuai dengan kaidah huruf nasbin!"</p>

	<p>14. هُوَ ... كُرَةُ السَّلَاةِ.</p> <p>A. يَلْعَبُ B. تَلْعَبُ C. يَلْعَبِ D. تَلْعَبِ</p>	A	x	
	<p>15. أَحْمَدُ ... رِيَاضَةُ لُكُوبِ الدَّرَاجَةِ.</p> <p>A. يُقَارِئُ B. يُقَارِئِ C. تُقَارِئُ D. تُقَارِئِ</p>	B	x	

Palu, 31 Januari 2023

Validator

Rohana, S.Ag

NIP. 19770207 200502 2 002

Indikator	Soal	Jawaban	Valid	Keterangan
Siswa mampu menerjemahkan bentuk-bentuk mufrodad dengan baik.	1. ما معنى الكلمة كُرَّة الطَّنْزُو؟ A. Bola kasti B. Bola kaki C. Bola basket D. Bola voli	D	✓	
	2. ما معنى الكلمة التَّلَازِ؟ A. Menonton B. Bermain C. Televisi D. Pertandingan	C	✓	
	3. ما معنى الكلمة أَحْمَدُ جَالِسًا بِجَانِبِ أَبِيهِ؟ A. Ahmad duduk di samping ayahnya B. Ahmad duduk di depan ayahnya C. Ahmad berdiri di samping ayahnya D. Ahmad duduk di belakang ayahnya	A	✓	
	4. ما معنى الكلمة لَنْ يَلْعَبَ الْكُرْدُ؟ A. Pemain tidak akan menyentuh bola B. Pemain tidak bermain bola	A	✓	

			<p>C. Pemain akan menyentuh bola D. Pemain sedang menyentuh bola</p>	
<p>5. ما معنى الكلمة يُمارس؟ A. Berusaha B. Berlatih C. Menendang D. Mengendarai</p>	<p>B</p>	<p>✓</p>		
<p>6. ما معنى الكلمة ركوب الدراجة؟ A. Mengendarai kuda B. Mengendarai sepeda C. Mengendarai motor D. Mengendarai mobil</p>	<p>B</p>	<p>✓</p>		
<p>7. ما معنى الكلمة أخذ يلعب كرة القدم؟ A. Ahmad pergi bermain bola kaki B. Ahmad tidak bermain bola kaki C. Ahmad bermain bola basket D. Ahmad bermain bola kaki</p>	<p>D</p>	<p>✓</p>		
<p>8. ما معنى الكلمة عاتبة تلعب كرة الطاولة؟ A. Aisyah pergi bermain tenis meja</p>				

<p>Siswa mampu mengucapakan dan menulis kembali mufrodad dengan baik.</p>	<p>B. Aisyah bermain tenis meja C. Aisyah menendang tenis meja D. Aisyah tidak bermain tenis meja</p>	<p>B</p>	<p>✓</p>	
<p>9. Tulisan yang benar pada kata yang berarti "bola basket" adalah ... A. كُورَةُ السَّلَامَةِ B. كُرَةُ السَّلَامَةِ C. كُرَةُ السَّلَامَةِ D. كُرَةُ سَلَامَةِ</p>	<p>9. Tulisan yang benar pada kata yang berarti "bola basket" adalah ... A. كُورَةُ السَّلَامَةِ B. كُرَةُ السَّلَامَةِ C. كُرَةُ السَّلَامَةِ D. كُرَةُ سَلَامَةِ</p>	<p>B</p>	<p>✓</p>	
<p>10. Tulisan yang benar pada kata yang berarti "karate" adalah ... A. كَرَاتِيهِ B. الكاراتيه C. الكرايح D. كَرْتِيح</p>	<p>10. Tulisan yang benar pada kata yang berarti "karate" adalah ... A. كَرَاتِيهِ B. الكاراتيه C. الكرايح D. كَرْتِيح</p>	<p>B</p>	<p>✓</p>	
<p>11. Tulisan yang benar pada kata yang berarti "mengendarai kuda" adalah ... A. رُكُوبُ الخَيْلِ B. رُكِبَ لَعْبَلِ</p>	<p>11. Tulisan yang benar pada kata yang berarti "mengendarai kuda" adalah ... A. رُكُوبُ الخَيْلِ B. رُكِبَ لَعْبَلِ</p>	<p>A</p>	<p>✓</p>	

<p>Siswa mampu menggunakan mufradat dalam <i>jumlah</i> (kalimat) dengan benar, baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan.</p>	<p>C. رُكِبَتْ D. رُكِبَتْ خَيْلٌ</p> <p>Lengkapi kalimat berikut dengan kata yang sesuai dengan kaidah huruf nasbin!</p> <p>12. فَايَمَّةٌ تَذْهَبُ إِلَى الْمَلْعَبِ ... كَرَّةُ السَّلَةِ. A. يَتَلَعَّبُ B. يَلْعَبُ C. يَنْلَعِبُ D. يَلْعَبُ</p> <p>13. هِيَ ... كَرَّةُ السَّلَةِ. A. يَلْعَبُ B. تَلْعَبُ C. يَلْعَبُ D. تَلْعَبُ</p> <p>14. هُوَ ... كَرَّةُ السَّلَةِ. A. يَلْعَبُ B. تَلْعَبُ C. يَلْعَبُ D. تَلْعَبُ</p>	<p>A</p> <p>B</p> <p>A</p>	<p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>	
--	--	----------------------------	----------------------------	--

	15. احفظ ... رياضة ركوب الدراجة. A. قماريس B. قماريس C. قماريس D. قماريس	B	✓	
--	--	---	---	--

Palu, 31 Januari 2023

Validator



Rohana, S.Ag

NIP. 19770207 200502 2 002

## SURAT KETERANGAN VALIDATOR

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Rohana, S.Ag

Jabatan : Guru Bahasa Arab MTsN 2 Kota Palu

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Arab atas nama **Allifia Sri Cahyani (19.1.02.0027)** telah melakukan validasi instrumen penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *Game Wordwall* Terhadap Kemampuan Peserta Didik Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas VIII MTsN 2 Kota Palu"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Palu, 31 Januari 2023

Validator



Rohana, S.Ag

NIP. 19770207 200502 2 002

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

---

nama Sekolah	: MTsN 2 KOTA PALU
mata Pelajaran	: Bahasa Arab
Status Pendidikan	: Madrasah Tsanawiyah
Kelas/Semester	: VIII / Genap
lokasi Waktu	: 3 x 40 Menit
Kejadian Pertemuan	: 1

---

**Kompetensi Inti:**

- 1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- 3 Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- 4 Mencoba, mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

**Kompetensi Dasar:**

- 3.1 Memahami bunyi, makna, dan gagasan dari kata, frase, kalimat bahasa Arab sesuai dengan struktur kalimat yang berkaitan dengan topik الرياضه baik secara lisan maupun tulisan.
- 4.1 Mendemonstrasikan ungkapan informasi lisan dan tulisan sederhana tentang topik الرياضه dengan memperhatikan struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.

**Indikator Pencapaian Kompetensi:**

- 1 Menerjemahkan dan mengucapkan kembali kata/kalimat yang telah didengar
- 2 Menulis kembali kata-kata/kalimat yang telah didengar
- 3 Menghafalkan Kosakata yang berkaitan dengan olahraga

**B. Tujuan Pembelajaran:**

Setelah proses pembelajaran, diharapkan peserta didik mampu:

1. Mendengar (Istima') tentang topik الرياضة
2. Latihan Menyebutkan kosakata tentang topik الرياضة
3. Mengidentifikasi arti dari Kosakata dan beberapa mufradat yang berkaitan dengan tema الرياضة dengan baik
4. Menghafalkan Kosakata dan beberapa mufradat yang berkaitan dengan tema الرياضة

**C. Materi Pembelajaran:**

Buku Bahasa Arab *Revisi* kelas IX MTs KMA 183 tahun 2020 halaman 58-60

**D. Langkah Pembelajaran:**

NO	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	MEDIA/SUMBER	WAKTU
1	<b>PENDAHULUAN</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pendidik mengucapkan salam sebagai pembuka pertemuan dan menanyakan kabar peserta didik</li><li>• Pendidik memberikan motivasi</li><li>• Pendidik mengecek kehadiran peserta didik</li><li>• Pendidik dan peserta didik mengecek kesiapan perangkat pembelajaran</li><li>• Pendidik mendiskusikan materi yang telah dipelajari sebelumnya dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari (appersepsi)</li><li>• Pendidik menyampaikan garis besar garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran</li></ul>		<b>15 MENIT</b>
2	<b>KEGIATAN INTI</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi keterampilan mendengar dan latihan pada kosakata tentang topik olahraga</li><li>• Peserta didik mengumpulkan informasi dan saling bertukar melalui diskusi kelompok informasi mengenai keterampilan mendengar tentang topik olahraga dan latihan pada kosakata</li><li>• Pendidik memberikan <i>game</i> anagram yang akan dimainkan tiap-tiap kelompok kemudian tiap-tiap kelompok memainkan <i>game</i> tersebut</li></ul>	Buku Bahasa Arab <i>Revisi</i> kelas VIII MTs KMA 183 tahun 2020	<b>90 MENIT</b>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidik memberi apresiasi kepada kelompok yang menjawab pertanyaan dengan benar</li> <li>• Pendidik dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait keterampilan mendengar tentang topik olahraga dan latihan pada kosakata tentang olahraga kemudian peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami</li> </ul>		
3	<b>PENUTUP</b>		<b>15 MENIT</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidik memberikan pertanyaan lisan/soal latihan hasil belajar</li> <li>• Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari</li> <li>• Pendidik menyampaikan informasi tentang materi pembelajaran selanjutnya</li> </ul>		

**E. Sumber/Bahan/Alat Belajar:**

Buku ajar kelas VIII/ Kelas, papan tulis, spidol, laptop, proyektor, speaker, internet.

**F. Kegiatan Penilaian:**

1. Penilaian sikap
2. Penilaian pengetahuan

Guru Mata Pelajaran,



Rohana, S.Ag  
NIP. 197702072005012002

Palu, 31 Januari 2023

Peneliti,



Allifia Sri Cahyani  
NIM. 191020027

Mengetahui  
Kepala MTsN 2 Kota Palu,



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

---

Nama Sekolah	: MTsN 2 KOTA PALU
Mata Pelajaran	: Bahasa Arab
Status Pendidikan	: Madrasah Tsanawiyah
Kelas/Semester	: VIII / Genap
Alokasi Waktu	: 3 x 40 Menit
Pertemuan	: 2

---

**A. Kompetensi Inti:**

- 1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- 3 Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- 4 Mencoba, mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

**Kompetensi Dasar:**

- 3.1 Memahami bunyi, makna, dan gagasan dari kata, frase, kalimat bahasa Arab sesuai dengan struktur kalimat yang berkaitan dengan topik الرِّيَاضَة baik secara lisan maupun tulisan.
- 4.1 Mendemonstrasikan ungkapan informasi lisan dan tulisan sederhana tentang topik الرِّيَاضَة dengan memperhatikan struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.

**Indikator Pencapaian Kompetensi:**

- 1 Dengan mempelajari Al-Hiwar peserta didik mampu menerjemahkan teks dengan baik
- 2 Melafalkan kembali kata yang telah didengar

**B. Tujuan Pembelajaran:**

Setelah proses pembelajaran, diharapkan peserta didik mampu:

1. Mendengar dialog tentang topik الرياضة
2. Mengidentifikasi arti dari kosakata dan beberapa mufradat yang berkaitan dengan tema الرياضة dengan baik

**C. Materi Pembelajaran:**

Buku Bahasa Arab *Revisi* kelas IX MTs KMA 183 tahun 2020 halaman 61

**D. Langkah Pembelajaran:**

NO	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	MEDIA/SUMBER	WAKTU
1	<b>PENDAHULUAN</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pendidik mengucapkan salam sebagai pembuka pertemuan dan menanyakan kabar peserta didik</li><li>• Pendidik memberikan motivasi</li><li>• Pendidik mengecek kehadiran peserta didik</li><li>• Pendidik dan peserta didik mengecek kesiapan perangkat pembelajaran</li><li>• Pendidik mendiskusikan materi yang telah dipelajari sebelumnya dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari (appersepsi)</li><li>• Pendidik menyampaikan garis besar garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran</li></ul>		<b>15 MENIT</b>
2	<b>KEGIATAN INTI</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi dialog tentang topik olahraga</li><li>• Pendidik memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami yang berkaitan dengan topik olahraga</li><li>• Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai dialog tentang olahraga</li><li>• Pendidik memberikan <i>game</i> anagram yang akan dimainkan tiap-tiap</li></ul>	Buku Bahasa Arab <i>Revisi</i> kelas VIII MTs KMA 183 tahun 2020	<b>90 MENIT</b>

	kelompok kemudian tiap-tiap kelompok memainkan <i>game</i> tersebut		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidik memberi apresiasi kepada kelompok yang menjawab pertanyaan dengan benar</li> <li>• Pendidik dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari</li> </ul>		
3	<b>PENUTUP</b>		<b>15 MENIT</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidik memberikan pertanyaan lisan/soal latihan hasil belajar</li> <li>• Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari</li> <li>• Pendidik menyampaikan informasi tentang materi pembelajaran selanjutnya</li> </ul>		

**E. Sumber/Bahan/Alat Belajar:**

Buku ajar kelas VIII/ Kelas, papan tulis, spidol, laptop, proyektor, speaker, internet.

**F. Kegiatan Penilaian:**

1. Penilaian sikap
2. Penilaian pengetahuan

Guru Mata Pelajaran,



Rohana, S.Ag  
NIP. 197702072005012002

Palu, 31 Januari 2023  
Peneliti,



Allifia Sri Cahyani  
NIM. 191020027

Mengetahui  
Kepala MTsN 2 Kota Palu,



Hj. Munira Labalado, S.Ag  
NIP. 19701002 200003 2 002

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

---

Nama Sekolah	: MTsN 2 KOTA PALU
Mata Pelajaran	: Bahasa Arab
Status Pendidikan	: Madrasah Tsanawiyah
Kelas/Semester	: VIII / Genap
Alokasi Waktu	: 3 x 40 Menit
Pertemuan	: 3

---

**A. Kompetensi Inti:**

- 1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- 3 Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- 4 Mencoba, mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

**Kompetensi Dasar:**

- 3.1 Memahami bunyi, makna, dan gagasan dari kata, frase, kalimat bahasa Arab sesuai dengan struktur kalimat yang berkaitan dengan topik الرِّئَاضَةُ baik secara lisan maupun tulisan.
- 4.1 Mendemonstrasikan ungkapan informasi lisan dan tulisan sederhana tentang topik topik الرِّئَاضَةُ dengan memperhatikan struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.

**Indikator Pencapaian Kompetensi:**

1. Menulis kembali mufradat dalam kalimat sesuai dengan kaidah

**B. Tujuan Pembelajaran:**

Setelah proses pembelajaran, diharapkan peserta didik mampu:

1. Mengidentifikasi kaidah fi'il mudhari/huruf nasbin

**C. Materi Pembelajaran:**

Buku Bahasa Arab *Revisi* kelas IX MTs KMA 183 tahun 2020 halaman 63

**D. Langkah Pembelajaran:**

NO	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	MEDIA/SUMBER	WAKTU
1	<b>PENDAHULUAN</b>		<b>15 MENIT</b>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pendidik mengucapkan salam sebagai pembuka pertemuan dan menanyakan kabar peserta didik</li><li>• Pendidik memberikan motivasi</li><li>• Pendidik mengecek kehadiran peserta didik</li><li>• Pendidik dan peserta didik mengecek kesiapan perangkat pembelajaran</li><li>• Pendidik mendiskusikan materi yang telah dipelajari sebelumnya dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari (<i>appersepsi</i>)</li><li>• Pendidik menyampaikan garis besar garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran</li></ul>		
2	<b>KEGIATAN INTI</b>		<b>90 MENIT</b>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan terkait materi</li><li>• Peserta didik mengumpulkan informasi dan saling bertukar melalui diskusi kelompok</li><li>• Pendidik memberikan <i>game</i> membuka kotak yang akan dimainkan tiap-tiap kelompok kemudian tiap-tiap kelompok memainkan <i>game</i> tersebut</li><li>• Pendidik memberi apresiasi kepada kelompok yang menjawab pertanyaan dengan benar</li><li>• Pendidik dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait topik olahraga kemudian peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami</li></ul>	Buku Bahasa Arab <i>Revisi</i> kelas VIII MTs KMA 183 tahun 2020	
3	<b>PENUTUP</b>		<b>15 MENIT</b>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pendidik memberikan pertanyaan lisan/soal latihan hasil belajar</li><li>• Pendidik bersama peserta didik</li></ul>		

menyimpulkan materi yang telah dipelajari <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidik menyampaikan informasi tentang materi pembelajaran selanjutnya</li> </ul>		
---	--	--

**E. Sumber/Bahan/Alat Belajar:**

Buku ajar kelas VIII/ Kelas, papan tulis, spidol, laptop, proyektor, speaker, internet.

**F. Kegiatan Penilaian:**

1. Penilaian sikap
2. Penilaian pengetahuan

Guru Mata Pelajaran,

Rohana, S.Ag  
NIP. 197702072005012002

Palu, 31 Januari 2023  
Peneliti,

Allifia Sri Cahyani  
NIM. 191020027

Mengetahui  
Kepala MTsN 2 Kota Palu,



Hi. Mutira Labalado, S.Ag  
NIP. 19701002 200003 2 002

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

---

Nama Sekolah	: MTsN 2 KOTA PALU
Mata Pelajaran	: Bahasa Arab
Status Pendidikan	: Madrasah Tsanawiyah
Kelas/Semester	: VIII / Genap
Alokasi Waktu pertemuan	: 3 x 40 Menit : 4

---

**A. Kompetensi Inti:**

- 1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- 3 Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- 4 Mencoba, mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

**Kompetensi Dasar:**

- 3.1 Memahami bunyi, makna, dan gagasan dari kata, frase, kalimat bahasa Arab sesuai dengan struktur kalimat yang berkaitan dengan topik الرِّيَاضَة baik secara lisan maupun tulisan.
- 4.1 Mendemonstrasikan ungkapan informasi lisan dan tulisan sederhana tentang topik الرِّيَاضَة dengan memperhatikan struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.

**Indikator Pencapaian Kompetensi:**

1. Mengucapkan/melafalkan mufradat dengan baik
2. Menerjemahkan kata sulit yang terdapat pada teks

**B. Tujuan Pembelajaran:**

Setelah proses pembelajaran, diharapkan peserta didik mampu:

1. Mendengar (Istima') tentang topik olahraga
2. Mengidentifikasi arti dari kosakata dan beberapa mufradat yang berkaitan dengan bacaan tentang olahraga dengan baik

**C. Materi Pembelajaran:**

Buku Bahasa Arab *Revisi* kelas IX MTs KMA 183 tahun 2020 halaman 67

**D. Langkah Pembelajaran:**

NO	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	MEDIA/SUMBER	WAKTU
1	<p style="text-align: center;"><b>PENDAHULUAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidik mengucapkan salam sebagai pembuka pertemuan dan menanyakan kabar peserta didik</li> <li>• Pendidik memberikan motivasi</li> <li>• Pendidik mengecek kehadiran peserta didik</li> <li>• Pendidik dan peserta didik mengecek kesiapan perangkat pembelajaran</li> <li>• Pendidik mendiskusikan materi yang telah dipelajari sebelumnya dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari (appersepsi)</li> <li>• Pendidik menyampaikan garis besar garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran</li> </ul>		<b>15 MENIT</b>
2	<p style="text-align: center;"><b>KEGIATAN INTI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, dan membaca. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi keterampilan mendengar dan membaca</li> <li>• Peserta didik mengumpulkan informasi dan saling bertukar melalui diskusi kelompok informasi mengenai keterampilan membaca tentang topik olahraga</li> <li>• Pendidik memberikan <i>game</i> anagram yang akan dimainkan tiap-tiap kelompok kemudian tiap-tiap kelompok memainkan <i>game</i> tersebut</li> <li>• Pendidik memberi apresiasi kepada kelompok yang menjawab pertanyaan dengan benar</li> <li>• Pendidik dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait keterampilan</li> </ul>	Buku Bahasa Arab <i>Revisi</i> kelas VIII MTs KMA 183 tahun 2020	<b>90 MENIT</b>

	mendengar tentang topik olahraga dan latihan pada kosakata tentang olahraga kemudian peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami		
3	<b>PENUTUP</b>		<b>15 MENIT</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidik memberikan pertanyaan lisan/soal latihan hasil belajar</li> <li>• Pendidik bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari</li> <li>• Pendidik menyampaikan informasi tentang materi pembelajaran selanjutnya</li> </ul>		

**E. Sumber/Bahan/Alat Belajar:**

Buku ajar kelas VIII/ Kelas, papan tulis, spidol, laptop, proyektor, speaker, internet.

**F. Kegiatan Penilaian:**

1. Penilaian sikap
2. Penilaian pengetahuan

Guru Mata Pelajaran,

Rohana, S.Ag  
NIP. 197702072005012002

Palu, 31 Januari 2023

Peneliti,

Allifia Sri Cahyani  
NIM. 191020027

Mengetahui  
Kepala MTsN 2 Kota Palu,



Hj. Munira Labalado, S.Ag  
NIP. 19701002 200003 2 002

## Hasil Uji Analisis Deskriptif

Statistics					
		Pre Eks	Post Eks	Pre Kontrol	Post Kontrol
N	Valid	34	34	34	34
	Missing	0	0	0	0
Mean		44.5098	79.6078	44.3137	77.6471
Std. Error of Mean		1.83970	2.16091	2.00776	1.77753
Median		46.6667	80.0000	46.6667	80.0000
Mode		53.33	66.67	40.00 <sup>a</sup>	66.67 <sup>a</sup>
Std. Deviation		10.72718	12.60016	11.70713	10.36471
Variance		115.072	158.764	137.057	107.427
Range		46.67	40.00	53.33	33.33
Minimum		20.00	60.00	13.33	60.00
Maximum		66.67	100.00	66.67	93.33
Sum		1513.33	2706.67	1506.67	2640.00
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown					

Pretest Eksperimen					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20.00	1	2.9	2.9	2.9
	26.67	3	8.8	8.8	11.8
	33.33	3	8.8	8.8	20.6
	40.00	8	23.5	23.5	44.1
	46.67	7	20.6	20.6	64.7
	53.33	9	26.5	26.5	91.2
	60.00	2	5.9	5.9	97.1
	66.67	1	2.9	2.9	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

Posttest Eksperimen					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60.00	3	8.8	8.8	8.8
	66.67	7	20.6	20.6	29.4
	73.33	5	14.7	14.7	44.1
	80.00	5	14.7	14.7	58.8
	86.67	6	17.6	17.6	76.5
	93.33	4	11.8	11.8	88.2
	100.00	4	11.8	11.8	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

Pretest Kontrol					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	13.33	1	2.9	2.9	2.9
	26.67	4	11.8	11.8	14.7
	33.33	2	5.9	5.9	20.6
	40.00	8	23.5	23.5	44.1
	46.67	7	20.6	20.6	64.7
	53.33	8	23.5	23.5	88.2
	60.00	3	8.8	8.8	97.1
	66.67	1	2.9	2.9	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

Posttest Kontrol					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60.00	2	5.9	5.9	5.9
	66.67	8	23.5	23.5	29.4
	73.33	6	17.6	17.6	47.1
	80.00	8	23.5	23.5	70.6
	86.67	4	11.8	11.8	82.4

	93.33	6	17.6	17.6	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

## Hasil Uji Normalitas

Case Processing Summary							
	Kelas	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil	Posttest Eksperimen	34	100.0%	0	0.0%	34	100.0%
	Posttest Kontrol	34	100.0%	0	0.0%	34	100.0%

Descriptives						
	Kelas			Statistic	Std. Error	
Hasil	Posttest Eksperimen	Mean		79.6078	2.16091	
		95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	75.2114	
				Upper Bound	84.0042	
		5% Trimmed Mean			79.5643	
		Median			80.0000	
		Variance			158.764	
		Std. Deviation			12.60016	
		Minimum			60.00	
		Maximum			100.00	
		Range			40.00	
		Interquartile Range			21.67	
		Skewness			.118	.403
		Kurtosis			-1.136	.788
	Posttest Kontrol	Mean			77.6471	1.77753
		95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	74.0306	
				Upper Bound	81.2635	
		5% Trimmed Mean			77.7560	
		Median			80.0000	
		Variance			107.427	
		Std. Deviation			10.36471	
Minimum			60.00			
Maximum			93.33			

		Range	33.33	
		Interquartile Range	20.00	
		Skewness	.120	.403
		Kurtosis	-1.081	.788

### Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Posttest Eksperimen	.142	34	.080	.931	34	.033
	Posttest Kontrol	.149	34	.052	.917	34	.013

a. Lilliefors Significance Correction

## Hasil Uji Homogenitas

Case Processing Summary							
		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil Penguasaan	Post Eksperimen	34	100.0%	0	0.0%	34	100.0%
Kosakata	Post Kontrol	34	100.0%	0	0.0%	34	100.0%

Descriptives						
	Kelas			Statistic	Std. Error	
Hasil Penguasaan Kosakata	Post Eksperimen	Mean		79.6078	2.16091	
		95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	75.2114	
				Upper Bound	84.0042	
		5% Trimmed Mean		79.5643		
		Median		80.0000		
		Variance		158.764		
		Std. Deviation		12.60016		
		Minimum		60.00		
		Maximum		100.00		
		Range		40.00		
		Interquartile Range		21.67		
		Skewness		.118	.403	
		Kurtosis		-1.136	.788	
		Post Kontrol	Mean		77.6471	1.77753
95% Confidence Interval for Mean			Lower Bound	74.0306		
			Upper Bound	81.2635		
5% Trimmed Mean			77.7560			

		Median	80.0000	
		Variance	107.427	
		Std. Deviation	10.36471	
		Minimum	60.00	
		Maximum	93.33	
		Range	33.33	
		Interquartile Range	20.00	
		Skewness	.120	.403
		Kurtosis	-1.081	.788

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Penguasaan Kosakata	Based on Mean	1.684	1	66	.199
	Based on Median	1.637	1	66	.205
	Based on Median and with adjusted df	1.637	1	65.501	.205
	Based on trimmed mean	1.704	1	66	.196

## Hasil Uji Hipotesis

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Penguasaan	Posttest Eksperimen	34	79.6078	12.60016	2.16091
Kosakata	Posttest Kontrol	34	77.6471	10.36471	1.77753

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
Hasil	Equal variances assumed	1.684	.199	.701	66	.486	1.96078	2.79806	-3.62573	7.54730
	Equal variances not assumed			.701	63.633	.486	1.96078	2.79806	-3.62961	7.55118



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165

Website: [www.uindatokarama.ac.id](http://www.uindatokarama.ac.id)

Nomor Dokumen

Tanggal Terbit

1 Maret 2022

No. Revisi

01

Hal

1/2

### PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI

Nama : Allifia Sri Cahyani  
TTL : Lolu, 02 Juni 2001  
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab  
Alamat : Jl. Kemuning

NIM : 191020027  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Semester : VI  
HP : 082266253601

#### TEMA KAJIAN\*:

1. Pengajaran Bahasa Arab sebagai Bahasa Asing
2. Media dan Teknologi Pengajaran Bahasa Arab
3. Qawaid (Nahwu/Sharaf)
4. Sejarah Ilmu/Pendidikan Bahasa Arab
5. Linguistik Arab
6. Akuisisi Bahasa Arab Sebagai Bahasa Kedua

#### TEORI/ISU YANG INGIN DIBAHAS:

penyusunan kosak kata menggunakan berbagai model pembelajaran.

#### BAHAN KAJIAN:

NO	JURNAL/BUKU	TAHUN	HASIL KAJIAN	IMPLIKASI
1	Kajian psikolinguistik pada pembelajaran Bahasa Arab	2019	Peluang dan tantangan dalam pemerolehan Bahasa Arab sebagai Bahasa kedua	Tidak adanya penjelasan tentang kaidah-kaidah dalam Bahasa Arab
2	Motivasi dalam pembelajaran Bahasa Arab sebagai Bahasa Asing	2019	Pentingnya pemberian motivasi dalam proses belajar mengajar dengan menyediakan fasilitas dan lingkungan yang mendukung pada pembelajaran Bahasa	Fokus membahas motivasi tanpa menjelaskan media pembelajaran Bahasa Arab
3	Penggunaan media Google form dalam evaluasi pembelajaran Nahwah Al-Kitabah	2019	Media praktis dan memudahkan Pendidik dalam memberikan quiz ataupun nilai	Tidak ada pembahasan tentang kekurangan Google Form sebagai media pembelajaran Bahasa Arab
4	Metode pembelajaran eduhafid dalam pembelajaran Bahasa Arab	2019	Metode yang sangat menarik dan dapat diterapkan pada keempat kemahiran Bahasa Arab	Cara menyeimbangkan tingkat keaktifan antara satu peserta didik dengan peserta didik yang lain
5	Metode langsung (direct method) dalam pembelajaran Bahasa Arab	2019	Efektifitas dan problema penerapan metode langsung dalam pembelajaran Bahasa Arab	Tidak memberikan solusi yang detail dalam menghadapi masalah direct method dalam pembelajaran Bahasa
6	Strategi meningkatkan pemerolehan Bahasa Arab dengan memperhatikan tipe kepribadian siswa	2020	Pemerolehan Bahasa Arab sebagai Bahasa kedua yang disesuaikan dengan tipe kepribadian siswa	
7	Metode hafalan dalam pembelajaran nahwu di madrasah diniyah	2020	Kualitas pemahaman ilmu nahwu dengan metode hafalan	Diperlukan metode lain selain metode menghafal untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar
8	Pembelajaran keterampilan berbicara di era abad 21 berbasis pendekatan Quantum	2021	Upaya peningkatan motivasi dan prestasi belajar Bahasa Arab, khususnya pada keterampilan berbicara dengan pendekatan quantum dan Audiodingual	Tidak menjelaskan kekurangan ketika menggunakan pendekatan quantum dalam keterampilan berbicara
9	Peningkatan kompetensi berbicara Arab siswa melalui model		Strategi pembelajaran yang terstruktur dengan harapan ada	Tidak menjelaskan bagaimana keadaan peserta didik ketika



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165

Website: [www.uindatokarama.ac.id](http://www.uindatokarama.ac.id)

Nomor Dokumen

Tanggal Terbit

No. Revisi

Hal

1 Maret 2022

01

2/2

### PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI

#### JUDUL YANG DIAJUKAN:

1. Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match terhadap kemampuan Peserta Didik dalam penguasaan kosa kata Bahasa Arab kelas VII MTsN 2 PALU
2. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Game terhadap kemampuan Peserta Didik dalam penguasaan kosa kata Bahasa Arab kelas VII MTsN 2 PALU
3. Pengaruh Model pembelajaran Audio Visual terhadap kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosa kata Bahasa Arab kelas VII MTsN 2 PALU

#### REVISI:

Pembimbing I: Dr. H. Ubadah, M.Pd.

Pembimbing II: Arda, S.Si., M.Pd.

a.n. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik  
dan Pengembangan  
Kelembagaan,

Dr. Arifuddin M. Arif, S.Ag., M.Ag.  
NIP. 19751107 200701 1 016

Ketua Jurusan,

Dr. Nursyam, S.Ag., M.Pd.I.  
NIP. 197611182007102001

TENTANG  
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU  
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

- Menimbang : a. bahwa penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi merupakan salah satu syarat dalam penyelesaian studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu, untuk itu dipandang perlu menetapkan pembimbing proposal dan skripsi bagi mahasiswa;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya di bawah ini dipandang cakap dan mampu melaksanakan tugas tersebut;
- c. bahwa berdasarkan pertimbangan pada huruf a dan b tersebut, perlu menetapkan keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
5. Peraturan Menteri Agama Nomor 23 Tahun 2015 tentang Statuta Istitut Agama Islam Negeri Palu;
6. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 178/U/2001 tentang Gelar dan Lulusan Perguruan Tinggi;
7. Keputusan Menteri Agama tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu Nomor 454/Un.24/KP.07.6/12/2021 masa jabatan 2021-2023

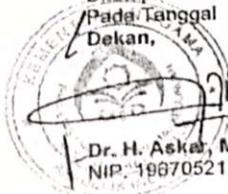
MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU TENTANG PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

- KESATU : Menetapkan saudara :
1. Dr. H. Ubadah, S.Ag, M.Pd
  2. Arda, S.Si, M.Pd
- sebagai Pembimbing I dan II bagi Mahasiswa :
- Nama : Allifia Sri Cahyani  
NIM : 19.1.02.0027  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Judul Skripsi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DALAM PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA ARAB KELAS VII MTsN 2 PALU
- KEDUA : Tugas Pembimbing tersebut adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa, mulai penyusunan proposal sampai selesai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;
- KETIGA : Segala biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya keputusan ini, dibebankan pada dana DIPA UIN Datokarama Palu Tahun Anggaran 2022
- KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa apabila di kemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini maka diadakan perbaikan sebagaimana mestinya
- KELIMA : SALINAN keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Palu  
Pada Tanggal : 7 Maret 2022

Dekan,

  
Dr. H. Aska, M.Pd  
NIP. 19670521 199303 1 005



AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165  
Website : [www.iainpalu.ac.id](http://www.iainpalu.ac.id), email : [humas@iainpalu.ac.id](mailto:humas@iainpalu.ac.id)

Palu, 25 Agustus 2022

Nomor : 462 /Un.24/F.I/PP.00.9/08/2022  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Perihal : **Undangan Menghadiri  
Ujian Proposal Skripsi.**

Kepada Yth.

1. Dr. H. Ubadah, S.Ag., M.Pd. (Pembimbing I)
2. Arda, S.Si., M.Pd. (Pembimbing 2)
3. Muhammad Nur Asmawi, S.Ag., M.Pd.I. (Penguji)
4. Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu

Di-  
Palu

*Assalamu'alaikum Wab. Wab.*

Dalam rangka kegiatan Ujian Proposal Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Datokarama Palu yang akan di presentasikan oleh :

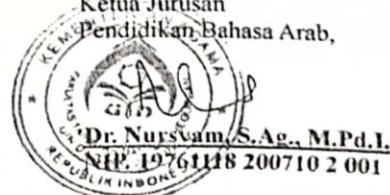
Nama : Allifia Sri Cahyani  
NIM : 19.1.02.0027  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Judul Proposal Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Terhadap Kemampuan Peserta Didik Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas VIII MTsN 2 Palu

Maka dengan hormat diundang untuk menghadiri Ujian Proposal Skripsi tersebut yang Insya Allah akan dilaksanakan pada :

Hari/tanggal : 29 Agustus 2022  
Waktu : 10.00 WITA- Selesai  
Tempat : Ruang Ujian Proposal Gedung Rektorat Lt. 1

*Wassalam.*

a.n. Dekan  
Ketua Jurusan  
Pendidikan Bahasa Arab,



- Catatan : Undangan ini di foto copy 6 rangkap, dengan rincian:
- a. 1 rangkap untuk dosen pembimbing I (dengan proposal Skripsi);
  - b. 1 rangkap untuk dosen pembimbing II (dengan proposal Skripsi);
  - c. 1 rangkap untuk dosen penguji (dengan proposal skripsi)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Trans Palu-Palolo Desa Pombewe Kec. Sigi Biromaru Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165  
Website : [www.uindatokarama.ac.id](http://www.uindatokarama.ac.id), email : [humas@uindatokarama.ac.id](mailto:humas@uindatokarama.ac.id)

Nomor : 305 /Un.24/F.I/PP.00.9/01/2023 Palu, Januari 2023  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian Untuk Menyusun Skripsi

Yth. Kepala Madrasah Tsanawiyah Negri 2 Kota Palu

di Tempat

Assalamualaikum w.w

Dengan hormat, dalam rangka Penyusunan Tugas Akhir (Skripsi) oleh Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Datokarama Palu :

Nama : Allifia Sri Cahyani  
NIM : 19.1.02.0027  
Tempat Tanggal Lahir : Lolu, 02 Juni 2001  
Semester : VII  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Alamat : Jl. Karanjalembah  
Judul Skripsi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BARBASIS GAME WORDWALL TERHADAP KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DALAM PENGUSAHAAN KOSA KATA BAHASA ARAB KELAS VIII MTsN 2 KOTA PALU  
No. HP : 082247749435

Dosen Pembimbing :  
1. Dr. H. Ubadah, S.Ag., M.Pd.  
2. Arda, S.Si, M.Pd

maka bersama ini kami mohon kiranya agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diberi izin untuk melaksanakan penelitian di Madrasah yang Bapak pimpin

Demikian, atas perkenannya diucapkan terima kasih.

Wassalam,  
Dakan,

Dr. H. Ankar, M.Pd  
NIP. 19570521 199303 1 005



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA PALU  
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 KOTAPALU  
Jalan Labu No. 28 B Kelurahan Duyu Kec. Tatanga  
Telepon 0451) 482195 Email : mtsn2kotapalu@gmail.com

SURAT KETERANGAN MENELITI  
Nomor : /25 /MTs 22.02.02/PP.005/03/2023

Menindaklanjuti Surat Permohonan Izin Penelitian Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Datokarama Palu  
Dengan Nomor : 305/Un.24/F.I/PP.00.9/01/2023. Pada tanggal 30 Januari 2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hj Munira, S.Ag  
Nip : 197010022000032002  
Pangkat/Gol : Pembina IV/a  
Jabatan : Kepala Madrasah  
Unit Kerja : MTs Negeri 2 Kota Palu  
Alamat : Jl Labu No 28 B Palu

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Allifia Sri Cahyani  
No Stambuk : 19.1.02.0027  
Program Study : Pendidikan Bahasa Arab

Benar telah melaksanakan penelitian pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kota Palu dengan judul:  
" PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS GAME WORDWALL TERHADAP  
KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DALAM PENGUSAHAAN KOSA KATA BAHASA ARAB  
KELAS VIII MTsN 2 PALU"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk di ketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya

Palu 3 Maret 2023

Kepala  
  
HJ. Munira. ↑



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Trans Palu-Palolo Desa Pombewe Kec. Sigi Biromaru Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165  
Website : [www.uindatokarama.ac.id](http://www.uindatokarama.ac.id), email : [humas@uindatokarama.ac.id](mailto:humas@uindatokarama.ac.id)

Nomor : 965 /Un.24/F.I/PP.00.9/03/2023 Sigi, 06 Maret 2023  
ember 2022 : 3 (rangkap)  
Lampiran : Penyampaian Jadwal Menguji Komprehensif  
Hal

Kepada Yth.  
Bapak/Ibu Dosen Penguji

Dr. Sitti Hasnah, S.Ag., M.Pd.  
Dr. H. Askar, M.Pd  
Muhammad Nur Asmawi, S.Ag., M.Pd.I.

Di  
Palu

Assalamu Alaikum War. Wab.

Sehubungan dengan pelaksanaan Ujian Komprehensif pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Tahun Akademik 2022/2023 dengan ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen, untuk melaksanakan Ujian Komprehensif dimaksud sebagaimana jadwal dibawah ini :

No	Nama/NIM	Smt/Jur	Hari/Tg// Jam	Materi	Penguji
1.	Allifia Sri Cahyani/ 19.1.02.0027	VIII/PBA.1	Senin, 06 Februari 2023/ 08.30 - Selesai	ILMU PENDIDIKAN ISLAM	Dr. H. Askar, M.Pd
				METODE KHUSUS PENDIDIKAN BAHASA ARAB	Dr. Sitti Hasnah, S.Ag., M.Pd.
				METODE STUDI ISLAM	Muhammad Nur Asmawi, S.Ag., M.Pd.I.

Demikian penyampaian ini atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum War. Wab.

a.n. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik  
Dan Pengembangan Kelembagaan,

Dr. Arifuddin, M. Arif, S.Ag, M.Ag  
NIP. 19751107 200701 1 016

Catatan :

- 1. Untuk Mata Ujian Metode Studi Islam (MSI) Mahasiswa Diwajibkan Membaca Al-Qur'an.
- 2. Materi Ujian Komprehensif Mengacu Pada Bahan Materi Yang Telah Ditetapkan Oleh Fakultas.
- 3. Bagi Dosen Yang Belum Memiliki Bahan Materi Ujian Komprehensif Dapat Mengambil Di Kantor Fakultas. (Subbag Umum).



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165  
Website : [www.iainpalu.ac.id](http://www.iainpalu.ac.id), email : [humas@iainpalu.ac.id](mailto:humas@iainpalu.ac.id)

BERITA ACARA  
UJIAN PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari 29 Agustus 2022 telah dilaksanakan Ujian Proposal Skripsi:

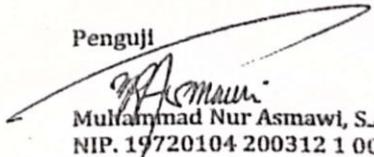
Nama : Allifia Sri Cahyani  
NIM : 19.1.02.0027  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Terhadap Kemampuan Peserta Didik Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas VIII MTsN 2 Palu  
Pembimbing : I. Dr. H. Ubadah, S.Ag., M.Pd.  
II. Arda, S.Si., M.Pd.  
Penguji : Muhammad Nur Asmawi, S.Ag., M.Pd.I.

SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1	ISI	91	Indikator pd variabel Pola dipertegas
2	BAHASA & TEKNIS PENULISAN	90	Perhatikan penggunaan kalimat.
3	METODOLOGI	91	alat & prosedur/instrumen harus diberi alasan.
4	PENGUASAAN	93	—
5	JUMLAH	365	
6	NILAI RATA-RATA	91.25	

Palu, 29 Agustus 2022

Penguji

  
Muhammad Nur Asmawi, S.Ag., M.Pd.I.  
NIP. 19720104 200312 1 003

Mengetahui  
Ketua Jurusan PBA  
  
Dr. Nursyam, S.Ag., M.Pd.I.  
NIP. 19761118 200710 2 001

Catatan  
Nilai menggunakan angka :



UNIVERSITY ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU  
جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165  
Website : [www.iainpalu.ac.id](http://www.iainpalu.ac.id), email : [humas@iainpalu.ac.id](mailto:humas@iainpalu.ac.id)

### BERITA ACARA UJIAN PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari 29 Agustus 2022 telah dilaksanakan Ujian Proposal Skripsi:

Nama : Allifia Sri Cahyani  
NIM : 19.1.02.0027  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Game Wordwall  
Terhadap Kemampuan Peserta Didik Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas VIII MTsN 2 Palu  
Pembimbing : I. Dr. H. Ubadah, S.Ag., M.Pd.  
II. Arda, S.Si., M.Pd.  
Penguji : Muhammad Nur Asmawi, S.Ag., M.Pd.I.

#### SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1	ISI	90	Bayu
2	BAHASA & TEKNIS PENULISAN		Arda
3	METODOLOGI		
4	PENGUASAAN		Baki
5	JUMLAH		
6	NILAI RATA-RATA		

Mengetahui  
Ketua Jurusan PBA

  
Dr. Nursyam, S.Ag., M.Pd.I.  
NIP. 19761118 200710 2 001

Catatan  
Nilai menggunakan angka :

Palu, 29 Agustus 2022

Pembimbing

  
Dr. H. Ubadah, S.Ag., M.Pd.  
NIP. 19710730 200501 1 003



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU  
جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165  
Website : [www.iainpalu.ac.id](http://www.iainpalu.ac.id), email : [humas@iainpalu.ac.id](mailto:humas@iainpalu.ac.id)

**BERITA ACARA  
UJIAN PROPOSAL SKRIPSI**

Pada hari 29 Agustus 2022 telah dilaksanakan Ujian Proposal Skripsi:

Nama : Allifia Sri Cahyani  
NIM : 19.1.02.0027  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Game Wordwall  
Terhadap Kemampuan Peserta Didik Dalam Penguasaan Kosa  
Kata Bahasa Arab Kelas VIII MTsN 2 Palu  
Pembimbing : I. Dr. H. Ubadah, S.Ag., M.Pd.  
II. Arda, S.Si., M.Pd.  
Penguji : Muhammad Nur Asmawi, S.Ag., M.Pd.I.

**SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING**

NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1	ISI	88	
2	BAHASA & TEKNIS PENULISAN		kelebihan panduan
3	METODOLOGI		
4	PENGUASAAN		
5	JUMLAH		
6	NILAI RATA-RATA		

Palu, 29 Agustus 2022

Mengetahui  
Ketua Jurusan PBA

Dr. Nursyam, S.Ag., M.Pd.I.  
NIP. 19761118 200710 2 001

Pembimbing II

Arda, S.Si., M.Pd.  
NIP. 19860224 201801 2 001

Catatan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165  
Website : [www.iainpalu.ac.id](http://www.iainpalu.ac.id), email : [humas@iainpalu.ac.id](mailto:humas@iainpalu.ac.id)

DAFTAR HADIR UJIAN PROPOSAL SKRIPSI  
TAHUN AKADEMIK 2021/ 2022

Nama : Allifia Sri Cahyani  
NIM : 19.1.02.0027  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab (PBA-1)  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Game  
Wordwall Terhadap Kemampuan Peserta Didik Dalam  
Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas VIII MTsN 2  
Palu  
Tgl / Waktu Ujian Proposal : 29 Agustus 2022/10.00 WITA-Selesai

NO.	NAMA	NIM	SEM/PRODI	TTD	KET.
1.	Radiatul Jannah	191020001	7 / PBA		
2.	Annisa Rahma	191020028	7 / PBA		
3.	Siska	191020007	7 / PBA		
4.	NUR HANIFA	191020017	7 / PBA		
5.	MURHASANAH	17.1.04.0012	11 / PBA		
6.	Annisa Nur Rahma - C	19.1020037	7 / PBA		
7.	Alerawati	191020035	7 / PBA		
8.	Al-ghifari UNOK	191020059	7 / PBA		
9.	Nurfaika	191020004	7 / PBA		
10.	Ar-Rasyid Handayani	191020030	7 / PBA		

29 Agustus 2022

Pembimbing 1

Dr. H. Ubadah, S.Ag., M.Pd.  
NIP. 19710730 200501 1 003

Pembimbing 2

Arda, S.Si., M.Pd.  
NIP. 19860224 201801 2 001

Penguji,

Muhammad Nur Asmawi, S.Ag., M.Pd.  
NIP. 19720104 200312 1 003

Mengetahui  
a.n. Dekan  
Ketua Jurusan PBA,

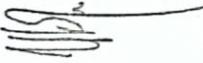


**JURNAL KONSULTASI  
PEMBIMBINGAN PENULISAN SKRIPSI**

Nama : Allifa Sri Cahyani  
 NIM : 19.1.02.0027  
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
 Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Game Werdhuall Terhadap Kemampuan Peserta Didik dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab kelas VIII MTsN 2 PALU  
 Pembimbing I : Dr. H. Ubadah, S.Ag., M.Pd.  
 Pembimbing II : Arda, S.Si., M.Pd.

No	Hari Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
1		I		
2	Selasa, 21 Juni 2022	II		
3	Jumat, 19 Agustus 2022	III		

No	Hari Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
4	Sabtu, 22 Agustus			
5	Kamis, 25 Agustus 2022			
6	Rabu, 3 Mei 2023	IV		
7	Jumat, 5 Mei 2023	I. IV		

No	Hari Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan	No	Hari Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
6.	Senin, 8 Mei 2023								
9.									

Laporan Penyelesaian Bimbingan dari Dosen Pembimbing  
Yth : Ketua Program Studi Dr. H. Nur Syam, S.Ag., M.Pd.I.  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)  
UIN Datokarama Palu

Yang bertanda tangan dibawah ini :

1. Nama : Dr. H. Ubaidah, S.Ag., M.Pd.  
NIP : 197107312005011003  
Pangkat/Golongan :  
Jabatan Akademik :  
Sebagai : Pembimbing I
2. Nama : Atika, S.P., M.Pd.  
NIP : 198602292018012001  
Pangkat/Golongan : Breka (11/c)  
Jabatan Akademik : Uditer  
Sebagai : Pembimbing II

Melaporkan bahwa penyusunan skripsi oleh mahasiswa :

Nama : Allifia Si Cahyani  
NIM : 19.1.00.0027  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Terhadap Kemampuan Pemahaman Peserta Didik dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Arab  
Telah selesai di bimbing dan siap untuk di ujikan di hadapan sidang ujian munaqasyah skripsi.

Pembimbing I  
Pembimbing II

Dr. H. Ubaidah, S.Ag., M.Pd.  
NIP. 197107312005011003

Atika, S.P., M.Pd.  
NIP. 198602292018012001

## DOKUMENTASI







## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. IDENTITAS PRIBADI



Nama : Allifia Sri Cahyani  
TTL : Lolu, 2 Juni 2001  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
NIM : 19.1.02.0027  
Alamat : Jl. Kemuning Desa Mpanau

#### Riwayat Pendidikan:

- a. Tamat TK Pertiwi
- b. Tamat SDN Inpres Jono Oge
- c. Tamat MTsN 3 Kota Palu
- d. Tamat SMAN 1 Sigi
- e. Tercatat sebagai Mahasiswa UIN Datokarama Palu Sejak Tahun 2019 s/d 2023

### B. IDENTITAS ORANG TUA

#### 1. Ayah

Nama : Masgul Djasman  
TTL : Biromaru, 16 Agustus 1967  
Pekerjaan : PNS  
Alamat : Jl. Kemuning Desa Mpanau

#### 2. Ibu

Nama : Supiati  
TTL : Dolo, 6 September 1973  
Pekerjaan : URT  
Alamat : Jl. Kemuning Desa Mpanau