

الفصل الخامس

الخاتمة

بناء على نتائج البحث على تأثير لعبة السلم والثعبان على اساس نموذج تعلم فرق مسابقة الألعاب في ترقية سيطرة المفردات العربية لدى تلاميذ الصف الرابع في مدرسة الفرقان الابتدائية الإسلامية المتكاملة مندايلينج ناتل، فيكون هذا الفصل الخلاصة والإقتراحات كما يلي:

أ- الخلاصة

بناء على البيانات والنتائج خلصت الباحثة كالآتي:

١. أثر استخدام لعبة السلم والثعبان على اساس نموذج تعلم فرق مسابقة الألعاب (*Times Games Tournament*) في الصف الرابع من نتائج إختبار، الذي تم إجراؤه، زادت قدرات ترقية سيطرة المفردات العربية لدى تلاميذ، خاصة في استخدام هذه لعبة السلم والثعبان على اساس نموذج تعلم فرق مسابقة الألعاب (*Times Games Tournament*). يوجد تأثير لاستخدام لعبة السلم والثعبان على اساس نموذج تعلم فرق مسابقة الألعاب (*Times Games Tournament*) في ترقية سيطرة المفردات العربية لدى تلاميذ الصف الرابع في مدرسة الفرقان الابتدائية الإسلامية المتكاملة مندايلينج ناتل. من نتائج تحليل اختبار t ، تم الحصول على $t_{hitung} (3,92) < t_{tabel} (2,01)$ ، وبالتالي يمكن استنتاج أن H_0 مرفوضة و H_a مقبولة.
٢. ازدادت دافعية التعلم لدى تلاميذ الصف الرابع في مدرسة الفرقان الابتدائية الإسلامية المتكاملة مندايلينج ناتل بعد استخدام وسيلة لعبة السلم والثعبان المعتمدة على نموذج التعلم فرق مسابقة الألعاب (*Times Games Tournament*) في تعليم مفردات اللغة العربية. وقد ظهر ذلك في زيادة النشاط والمشاركة والشجاعة والثقة بالنفس لدى التلاميذ أثناء التعلم.
٣. كان تفاعل تلاميذ الصف الرابع في مدرسة الفرقان الابتدائية الإسلامية المتكاملة مندايلينج ناتل تجاه استخدام وسيلة لعبة السلم والثعبان المعتمدة على نموذج التعلم فرق مسابقة الألعاب (*Times Games Tournament*) في تعليم مفردات اللغة العربية إيجابيا جدا، بنسبة متوسطة قدرها ٨٥٪. وهذا يدل على أن هذه الوسيلة التعليمية قادرة على زيادة اهتمام التلاميذ وتفاعلهم وحماسهم أثناء عملية التعلم.

ب- الإقتراحات

بناء على الخلاصة السابقة، تقدم الباحثة بعض الإقتراحات كما يلي:

١. ينبغي لمدرسين اللغة العربية أن يطور طريقته أو أسلوبه في تعليم اللغة العربية خصوصاً في تعليم المفردات العربية، كلعبة السلم والشعبان وغيره لتكون عملية التعلم والتعليم مفرحة.
٢. ينبغي لمدرسين اللغة العربية أن يهتم بحل المشكلات أو الصعوبات التي يواجهها التلاميذ في تعليم المفردات العربية.
٣. ينبغي للمدرسة أن ترقى كفاءة المدرسين في تعليم المفردات العربية بالاستفادة في هذا البحث
٤. يرجو على التلميذ أن يقوم بالتعليم مع كل جهد إما أثناء تعلمه درس اللغة العربية أو الدروس الأخرى
٥. للباحثة، فإن هذا البحث يعد مصدر إلهام للقيام بأنشطة مفيدة في مجال التعليم.

المراجع

١. المراجع العربية

- أحمد، سعاد. ٢٠١٢. توظيف الألعاب التعليمية في تدريس اللغة العربية. القاهرة: دار التقدم للنشر.
- احملة، مجيدة. ٢٠١٣. "تطوير اساليب تفعيل الذاكرة لتعليم المفردات". رسالة الماجستير جامعة سونان امبيل، سوريا.
- البحث العلمي، محمد عبد الجليل "تنفيذ التعليم التعاوني نموذج فريق بطولة الألعاب لتحسين مخرجات التعليم العلوم طالب الصف الرابع المدرسة الابتدائية الإسلامية بنديل جاتي ويتان سومبيرجيمبول تولونج أجونج"، الجامعة الإسلامية الحكومية تولونج أجونج.
- البري، قاسم، أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة العربية في تنمية الأنماط اللغوية لدى طلبة المرحلة الأساسية، المجلة الأردنية في العلوم التربوية، المجلد السابع، يناير: ٢٠١٠م.
- حسين، زاهر. ٢٠١٥. دافعية التعلم عند التلاميذ. القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.
- الرفاعي، حسام. ٢٠١٥. أثر استخدام لعبة السلم والثعبان التعليمية في تنمية المفردات لدى تلاميذ الصف الرابع. المجلة التربوية الحديثة، ٩ (٢)، ٣٣-٤٩.
- الشايح، عبد الرحمن. ٢٠١٠. أساليب تدريس حديثة. الرياض: دار الزهراء.
- شحاتة، حسن. ١٩٩٨. تعليم اللغة العربية بين النظرية والتطبيق. مصر: المكتبة المصرية البيانية.
- عبد الباري، ماهر شعبان. ٢٠١١. مهارة التحدث العملية والأداء. عمان: دار المسيرة.
- الغامدي، عبد الله. ٢٠١٤. استراتيجيات التعليم النشط. جدة: مكتبة الأندلس الحديثة.
- قبول. ٢٠١٤. "فعالية استخدام بطاقة الألعاب اللغوية في تعليم المفردات". رسالة الماجستير جامعة سونان امبيل، سوريا.
- مسعودة. ٢٠١٠. "تعليم المفردات في الكتاب "العربية للطلبة" باستخدام البحوث العروضية لترقية مهارة القراءة". رسالة الماجستير جامعة سونان امبيل، سوريا.

مفلحة. تعليم اللغة العربية باستخدام نموذج التعلم التعاوني دورة الألعاب الجماعية (*Teams Games Tournament*) لتنمية حرض تعلم اللغة العربية لدى تلاميذ الفصل الثامن أ في المدرسة المتوسطة "إمام بورا" كوتوارجو بروارجو ٢٠١٠/٢٠١١ الدراسية, الجامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية جوكجاكرتا.

الناصر، فهد. ٢٠١٦. التعليم الممتع وأثره في تحفيز الطلاب. الرياض: دار التربوي للنشر.

- Afandi, R. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), 1(1), 77-89.
- Agus N. Cahyo. 2011. Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan dan Kiri Anak. Yogyakarta: Flashbooks.
- Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya. 2015. 95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences, Jakarta: Kencana.
- Al-fauzan, Abd Rahman Ibrahim. 2011. idha'at Li Mu'allim Al-Lughah Al-'Arabiyah Li Ghairi Al-Nathiqina Biha. Riyad: Maktabah Al-Malik Fahd Al-Wathoniyah.
- Arif S. Sadiman, dkk. 2014. Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Asghar Razaveih, Asghar. 2005. Pengantar Peneliti Dalam Pendidikan. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Diah, dkk. 2012. Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) Dilengkapi LKS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Minyak Bumi pada Siswa Kelas X-4 Sma Batik 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/ 2012. Jurnal Pendidikan Kimia, Vol. 1 No. 1. <https://eprints.uns.ac.id/11419/1/245-687-2-PB.pdf>
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Freddy Widya Ariesta. 2011. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Dengan Media Ular Tangga Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pakintelan 03 Kota Semarang.
- Fredi Ganda Putra. 2015. "Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Software Cabri 3D Di Tinjau Dari Kemampuan Koneksi Matematis Siswa". Vol. 6 No. 2.
- Hamalik, Oemar. 2009. Proses Belajar Mengajar. Bandung: Bumi Aksara.

- Hamdani, 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV Pustaka Setia
- Herman, Acep, 2011. "Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab", Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Herman, Acep. 2011. Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab, Cet. II; Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. JURNAL PEMBELAJARAN BIOLOGI, 5(1).
- Husna. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Ketangkasan Dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Jihad, Asep & Haris, Abdul. 2013. Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Karimah, Rifqi F. Dkk. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTS kelas VIII. Jurnal Pendidikan Fisika. Vol. 2 No. 1.
- Komalasari, Kokom. 2014. Pembelajaran konstektual Konsep dan Aplikasi. Bandung: PT. Refika Adiratma.
- Lie, Anita. 2008. Cooperative Learning. Jakarta: Grasindo.
- Maisyaroh. 2014. Penerapan Metode Permainan Ular Tangga (*Snakes Ladder*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*. Vol. 9, No. 1.
- Martinis Yamin. 2017. Paradigma Baru Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada.
- Masyahuri dan Zainuddin. 2009. Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dan Aplikatif. Bandung: Refika Aditama.
- Media Ular Tangga pada Siswa Kelas IV SD Pakintelan 03.
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2012. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mustofa, Syaiful. 2011. "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif, Malang: UIN Maliki Press.

- Nurgiyantoro, Burhan. 2014. *Penilaian Pembelajaran: Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-YOGYAKARTA.
- Nurjanah, Sri. 2018. "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik". Skripsi. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Piaget, J. 1962. *Play, dreams, and imitation in childhood*. New York: W. W. Norton.
- Ratna Yunita, "Pengaruh Permainan Kartu Kwartet 'Arabiyyah terhadap Penguasaan al- Mufrodāt Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Negeri Ngemplak Sleman", (Skripsi: Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016) t.d.
- Ratnaningsih, N. N. 2014. *Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Hiburan*. Jurnal PGSD, Vol. 2 (1), 1-10.
- Rena Rizki Nurfauzi, "Penggunaan Media Permainan Kartu Bingo dalam Pembelajaran Mufrodāt (Studi Eksperimen di Kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Piyungan Bantul Yogyakarta) T.A 2015/2016", (Skripsi: Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016) t.d.
- Rochmana, S., & Shobirin, M. 2017. *Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Pada Materi Benda Dan Sifatnya (Studi Pada Siswa Kelas V MI Gebanganom Semarang Timur Kota Semarang)*. Elementary, 3, 91-106.
- Ronny Kountur. 2005. *Metode Penelitian untuk Penulisan Skripsi Dan Tesis*. Jakarta: PPM.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Skripsi Jani Nurfudin, "Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodāt Bahasa Arab (Eksperimen Pada Siswa

- Kelas VIII Di MTsN Wonokromo Pleret Bantul Yogyakarta)", (Skripsi: Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011).
- Slavin, Robert E. 2005. Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media.
- Solihah, A. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. Jurnal SAP, 1, 45-53.
- Suci Handayani, "Eksperimentasi Pembelajaran dengan Media Permainan Ular Tangga terhadap Penguasaan Mufrodät siswa kelas VIII MTs Negeri Pedan Klaten", (Skripsi: Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016) t.d.
- Sudjana, Nana. 2009. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyanto. 2011. Metode Pembelajaran Inovatif dan Efektif. Surakarta: UNS Press.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2013. Prosedur Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Surakhmad, Winarno. 2012. Pengantar Penelitian Ilmiah, Dasar, Metode dan Tehnik, Tarsito, Bandung.
- Susanna. 2017. Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar. Lantanida Journal, 5, 93-196.
- Susanto Ahmad. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susilana, R. & Riyana, C. 2009. Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian. Bandung: CV Wacana Prima.
- Susilowati, E. 2016. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA. Jurnal Prima Edukasia, 4 (2), 112–120.

- Sutrisno Hadi, 2004. Metodologi Research, jilid 3. Yogyakarta: Andi Offset.
- Taniredja, dkk. 2011. Model-model Pembelajaran Inovatif. Bandung: Alfabeta
- Tarigan, Henry Guntur .2008. *Membaca Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa* . Bandung: Angkasa.
- Wiad Rosyana, dkk. 2014. Pembelajaran Model TGT (Teams Games Tournament) Menggunakan Media Permainan Monopoli Dan Permainan Ular Tangga Pada Materi Pokok Sistem Koloid Ditinjau Dari Kemampuan Memori Kelas XI SMA Negeri 1 Sragen Tahun Pelajaran 2012/2013, *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*. Vol. 3 No. 2. Yogyakarta: Flashbooks.
- Yaumi, Muhammad. 2018. Media Dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yudianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. 2014. Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1, 323-330.
- Yusuf dan Auliya. 2011. *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris Dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta: Visi Media.
- Halimah. Guru Bahasa Arab (2025). SD IT al-Furqon Mandailing Natal
- Aisyah. Siswa SD IT al-Furqon Mandailing Natal

السيرة الذاتية



أ- البيانات الشخصية

الاسم : سيتي لطيفة (Siti Lathifah)
رقم القيد : ٢١٠٤٠٠٠٢
الكلية/القسم : التربية/تعليم اللغة العربية
مكان وتاريخ الميلاد : جاكرتا، ١٦ نوفمبر ٢٠٠٢
العنوان : باسر حيلير
الجنسية : أنثى
الدين : الإسلام
الحالة : الطالبة

ب- المرحلة التعليمية

المدرسة الابتدائية : المدرسة الابتدائية الحكومية ٠٨١ (٢٠١٥)
المدرسة المتوسطة : المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ مندايلينج ناتل (٢٠١٨)
المدرسة الثانوية : المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ مندايلينج ناتل (٢٠٢١)
البكالوريوس : جامعة مندايلينج ناتل الإسلامية الحكومية، كلية التربية وعلوم التعليم،
قسم تعليم اللغة العربية (٢٠٢٥)

ج- الوالدان

الأب : أمسال باناني
العنوان : باسر حيلير
مهنة الأب : عامل يومي
الأم : يورناليزا
العنوان : باسر حيلير
مهنة الأم : ربة منزل



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
PUSAT PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
Jalan Prof. Dr. Andi Hakim Nasution, Panyabungan 22978
Website: www.stain-madina.ac.id
Email : stainmandailingnatal@yahoo.com

Nomor : B- 50 /Sti.21/E.2/TL.00/03/2025 03 Maret 2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.
Bapak / Ibu Kepala SD IT Al-Furqan
Panyabungan
di-

Tempat

Dengan hormat, bersama surat ini kami sampaikan kepada Bapak bahwa :

Nama : Siti Lathifah
NIM : 21-04-0002
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
Instansi : Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal

Mahasiswa yang bersangkutan akan melakukan penelitian guna untuk memperoleh data/informasi dalam penyusunan skripsi dengan data-data sebagai berikut:

Judul Penelitian : تأثير لعبة السلم والتعبان على نموذج تعلم فرق مسابقة الألعاب
(Teams Games Tournament)
في ترقية سيطرة المفردات العربية لدى تلاميذ الصف الرابع في مدرسة
الفرقان الابتدائية الإسلامية المتكاملة

Tempat Penelitian : SD IT Al-Furqan Panyabungan
Waktu Penelitian : Maret s/d Mei 2025

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas kerjasama Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.

a.n. Kepala

Sekretaris Pusat Penelitian dan
Pengabdian Masyarakat (P3M)

Dr. Nur Saniah, M.H.I

Tembusan:
1. Ketua STAIN MADINA
2. Ketua Prodi PBA
3. Arsip



YAYASAN AL-FURQON MADINA
SD ISLAM TERPADU AL-FURQON MADINA
Akte Notaris : Idawati Harahap, SH, M.KN; No. 23 Tahun 2014
Npsn : 69970660 Email: alfurqonmadinasdit@gmail.com



Jl. H. Mahmud. Gg. Sinar Bhakti. No. 1 Kec. Panyabungan Kab. Mandailing Natal
Prov. Sumatera Utara Indonesia KodePos : 22913

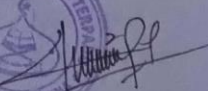
SURAT KETERANGAN
Nomor : 422/955/SD-ALF/PYB/V/2025

Sehubungan dengan surat dari Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal, Nomor: B-50/Sti.21/F.2/TL.00/03/2025, hal : Permohonan Izin Penelitian tertanggal 03 Maret 2025, maka Kepala SD Islam Terpadu Al-Furqon Madina dengan ini menerangkan nama mahasiswa di bawah ini :

Nama : Siti Lathifah
NIM : 21-04-0002
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
Instansi : Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal

Benar telah mengadakan penelitian di SD Islam Terpadu Al-Furqon Madina pada tanggal 04 Maret 2025 s/d 31 Mei 2025 guna melengkapi data pada penyusunan Skripsi yang berjudul : **"Ta'sir Lu'bah as-Sullam wa as-Su'ban 'ala Asas Namuzaj Farq Musabaqah al-Al'ab fi Tarqiah Saitarah al-Mufradat al-'Arabiah Lada Talamiz as-Saf ar-Rabi' fi Madrasah al-Furqan al-Ibtida'iah al-Islamiah al-Mutakamilah Mandailing Natal"**.

Demikian Surat Keterangan diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Panyabungan, 31 Mei 2025
Kepala Sekolah,

ABD. AZIZ, S.Pd

الاختبار البعدي

Nama :

Kelas :

Mata Pelajaran :

Petunjuk:

1. Bacalah setiap soal dengan baik
2. Jawablah sesuai dengan pengetahuan yang telah kamu pelajari
3. Tulis jawabanmu pada lembar jawaban yang tersedia

A. Pilihan Ganda

Berilah tanda silang (x) pada jawaban a, b, c, dan d, yang benar!

1. Apa makna dari “طَبِيبٌ” ?
a. Guru b. Dokter c. Koki d. Pramugari
2. Petani menanam padi. Bahasa Arab dari Petani adalah ...
a. فَلَّاحٌ c. شُرْطِيٌّ
b. مُدَرِّسٌ d. تَاجِرٌ
3. شُرْطِيٌّ Apa makna dari gambar disamping?
a. Sopir
b. Pegawai
c. Tentara
d. Polisi
4. Pegawai bekerja di kantor. Kata yang bergaris bawah berarti ...
a. مُدَرِّسٌ c. كَنَّاسٌ
b. رَسَّامٌ d. مُوظَّفٌ
5. Kosakata “تَاجِرٌ” berarti:
a. Nelayan b. Perawat c. Pedagang d. Insinyur
6. Koki menyajikan makanan. Bahasa Arab dari kata yang digaris bawah!
a. صَيَّادٌ b. طَبَّاحٌ c. سَقَّانٌ d. مُضَيِّفَةٌ
7. أَبِي جُنْدِيٍّ . Arti kata yang digaris bawah adalah ...



- a. Tentara b. Pelukis c. Nahkoda d. Petani
8. Apa bahasa Arabnya gambar disamping?

- a. صَيَّادٌ c. كَنَّاسٌ
- b. مُدَرِّسٌ d. جُنْدِيٌّ



9. سَقَّانٌ artinya ...
- a. Petani b. Nahkoda c. Dokter d. Guru
10. Apa arti dari “مُصَوِّرٌ”
- a. Fotografer b. Koki c. Polisi d. Perawat

B. Isian

Isilah dengan jawaban yang benar!

1. Terjemahkan kata “رَسَّامٌ” ke dalam bahasa Indonesia: _____
2. Apa bahasa Arab dari kata “Guru”? _____
3. Sebutkan arti dari kata “مُهَنْدِسٌ”: _____
4. Terjemahkan kata “كَنَّاسٌ” ke dalam bahasa Indonesia: _____
5. Apa arti dari kata “طَيَّارٌ”? _____

C. Mencocokkan Kosakata

Tariklah garis atau cocokkan kata bahasa Arab berikut dengan artinya!

Bahasa Arab	Artinya
مُحَطَّةٌ	a. Pramugari
صَحْفِيٌّ	b. Wartawan
سَائِقٌ	c. Perawat
مُضَيِّفَةٌ	d. Penjahit
مُمَرِّضَةٌ	e. Sopir

**ANGKET RESPON SISWA KELAS IV SD IT AL-FURQON TERHADAP
PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB**

Nama Siswa :

Kelas :

Petunjuk!

1. Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan seksama. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu.

Keterangan Pilihan Jawaban:

1. Sangat Tidak Setuju
2. Tidak Setuju
3. Setuju
4. Sangat Setuju

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Permainan Ular Tangga Berbasis Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) membuat pembelajaran kosakata bahasa Arab lebih menyenangkan				
2.	Permainan Ular Tangga Berbasis Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) membantu dalam memahami kosakata bahasa Arab dengan lebih mudah				
3.	Saya lebih termotivasi untuk belajar kosakata bahasa Arab dengan metode permainan seperti ini				
4.	Permainan Ular Tangga Berbasis Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) membuat saya lebih aktif bekerjasama dalam kelompok				
5.	Saya merasa kosakata bahasa Arab lebih mudah diingat setelah belajar dengan Permainan Ular Tangga				
6.	Saya merasa belajar dengan kompetisi dalam Permainan Ular Tangga meningkatkan motivasi saya				
7.	Permainan ini membuat saya lebih percaya diri dalam menggunakan kosakata bahasa Arab yang telah dipelajari				
8.	Saya merasa lebih senang belajar bahasa Arab dengan menggunakan permainan seperti Ular Tangga				
9.	Model pembelajaran ini membuat saya lebih fokus dalam belajar kosakata bahasa Arab				
10.	Saya ingin pembelajaran kosakata bahasa Arab menggunakan permainan ini dilakukan lebih sering				

Pedoman Wawancara Dengan Guru Bahasa Arab SD IT al-Furqon

1. Menurut Ibu, apa saja kendala yang biasanya dihadapi siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Arab?
2. Apa metode yang biasanya digunakan untuk mengajarkan kosakata bahasa Arab, dan seberapa efektif metode tersebut?
3. Apakah Ibu pernah menggunakan media permainan seperti ular tangga untuk mengajarkan bahasa Arab? Jika belum, apa alasan utamanya?
4. Bagaimana pandangan Ibu terhadap model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)?
5. Menurut Ibu, apa kelebihan dan kekurangan media permainan seperti ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab?
6. Apakah permainan ini dapat membantu siswa mengingat kosakata dengan lebih baik dibandingkan metode lainnya?
7. Apakah media permainan seperti ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa?
8. Apakah model pembelajaran berbasis kelompok seperti TGT mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa?
9. Apa yang harus ditingkatkan dari media permainan ular tangga agar lebih efektif?
10. Apakah Ibu setuju jika media ini diaplikasikan secara rutin dalam pembelajaran bahasa Arab? Jelaskan alasannya.

Pedoman Wawancara Dengan Peserta Didik

1. Apakah kamu merasa kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Arab?
Jika iya, apa yang menjadi kesulitan terbesar?
2. Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran bahasa Arab di kelas?
Apakah menyenangkan atau membosankan? Jelaskan alasannya.
3. Pernahkah kamu menggunakan media permainan untuk belajar bahasa Arab? Jika pernah, bagaimana pengalamanmu?
4. Apakah kamu menyukai pembelajaran berbasis tim atau kelompok?
Mengapa?
5. Apa pendapatmu tentang permainan ular tangga sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab?
6. Apakah pembelajaran melalui permainan ular tangga membuatmu lebih mudah mengingat kosakata bahasa Arab? Jelaskan pengalamanmu.
7. Apakah kamu merasa lebih termotivasi belajar bahasa Arab dengan menggunakan permainan ular tangga? Mengapa?
8. Bagaimana perasaanmu saat bekerja sama dalam kelompok selama permainan?
9. Apa yang paling kamu sukai dari pembelajaran menggunakan permainan ular tangga?
10. Menurutmu, apakah permainan ular tangga berbasis kelompok ini perlu digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di masa depan? Mengapa?

Transkrip Wawancara Dengan Guru Bahasa Arab SD IT al-Furqon

1. Menurut Ibu, apa saja kendala yang biasanya dihadapi siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Arab?

Biasanya siswa menghadapi beberapa kendala, seperti kesulitan dalam menghafal kosakata karena kosa kata Bahasa Arab terdengar asing dan jarang mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, mereka juga sering merasa bingung dengan perubahan bentuk kata, misalnya karena perbedaan jumlah atau jenis kelamin. Pengucapan dan penulisan huruf Arab yang berbeda dengan huruf Latin juga menjadi tantangan untuk mereka. Sebagian siswa juga merasa kurang semangat karena pembelajaran yang bersifat monoton dan kurang menarik.

2. Apa metode yang biasanya digunakan untuk mengajarkan kosakata bahasa Arab, dan seberapa efektif metode tersebut?

Metode yang biasa saya gunakan dalam mengajarkan kosakata Bahasa Arab adalah metode hafalan, latihan soal, dan kadang bernyanyi. Saya juga menggunakan gambar dan kartu kata untuk membantu siswa memahami makna kosakata secara visual. Metode ini cukup efektif untuk sebagian siswa, terutama yang memiliki daya ingat baik. Namun, saya melihat, tidak semua siswa merespons dengan antusias, terutama jika kegiatan belajarnya terlalu monoton. Karena itu, saya merasa perlu adanya variasi metode yang lebih interaktif dan menyenangkan agar semua siswa bisa lebih mudah memahami dan mengingat kosakata.

3. Apakah Ibu pernah menggunakan media permainan seperti ular tangga untuk mengajarkan bahasa Arab? Jika belum, apa alasan utamanya?

Sejujurnya, saya belum pernah menggunakan media permainan seperti ular tangga dalam mengajar Bahasa Arab. Alasan utamanya karena saya belum menemukan media yang sesuai dan siap pakai, dan belum sempat membuat sendiri. Selain itu, saya juga merasa belum terlalu familiar dengan cara menerapkannya dalam pembelajaran. Padahal saya yakin, jika media seperti itu digunakan dengan tepat, tentu bisa membuat siswa

lebih semangat dan mudah memahami materi, terutama kosakata yang memang sering dianggap sulit oleh siswa.

4. Bagaimana pandangan Ibu terhadap model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)?

Saya melihat model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) sebagai pendekatan yang sangat baik dan menyenangkan, terutama untuk anak-anak sekolah dasar (SD). Karena model pembelajaran ini menggabungkan kerja sama tim, permainan, dan kompetisi secara sehat, sehingga bisa menumbuhkan semangat belajar siswa. TGT juga mendorong siswa untuk aktif, saling membantu, dan merasa termotivasi untuk belajar agar kelompoknya bisa menang. Menurut saya, model ini sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab, terutama untuk materi kosakata, karena bisa membuat siswa lebih mudah mengingat dan tidak cepat bosan.

5. Menurut Ibu, apa kelebihan dan kekurangan media permainan seperti ular tangga dalam pembelajaran bahasa Arab?

Kelebihan dari media permainan seperti ular tangga ini bisa membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Anak-anak jadi lebih semangat, aktif, dan terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Kosakata yang biasanya sulit dihafal bisa lebih mudah diingat karena mereka mempelajarinya sambil bermain. Permainan ini juga melatih kerja sama antar siswa dan menumbuhkan rasa percaya diri mereka. Namun, ada juga kekurangannya. Salah satunya adalah pengelolaan waktu yang kadang kurang efisien jika tidak dirancang dengan baik. Selain itu, guru harus benar-benar mengontrol jalannya permainan agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Jika tidak diarahkan dengan benar, siswa bisa terlalu fokus pada permainan dan lupa pada materi yang seharusnya dipelajari.

6. Apakah permainan ini dapat membantu siswa mengingat kosakata dengan lebih baik dibandingkan metode lainnya?

Menurut saya, iya. Permainan seperti ular tangga bisa sangat membantu siswa dalam mengingat kosakata karena mereka belajar sambil bermain. Siswa terlibat langsung secara aktif dan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Sehingga membuat mereka lebih mudah menyerap dan mengingat materi dibandingkan jika hanya mendengarkan penjelasan atau menghafal saja. Apalagi kalau kosakatanya diulang-ulang dalam setiap sesi permainan, siswa jadi semakin terbiasa dan hafal tanpa merasa dipaksa. Jadi, dibandingkan metode yang monoton, permainan ini jauh lebih efektif untuk membantu daya ingat mereka.

7. Apakah media permainan seperti ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa?

Iya, menurut saya media permainan seperti ini sangat mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Anak-anak cenderung lebih semangat dan antusias saat belajar menggunakan permainan dibandingkan metode biasa. Suasana kelas menjadi lebih hidup, dan siswa tidak merasa terbebani. Mereka merasa belajar itu menyenangkan, apalagi saat permainan melibatkan kerja sama dan kompetisi yang sehat. Sehingga membuat siswa lebih termotivasi untuk memahami materi agar bisa ikut berperan aktif dalam permainan dan membantu kelompoknya menang.

8. Apakah model pembelajaran berbasis kelompok seperti TGT mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa?

Menurut saya, iya. Model pembelajaran berbasis kelompok seperti TGT sangat membantu dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Dalam model ini, siswa belajar untuk bekerja sama, saling menghargai pendapat teman, bertanggung jawab terhadap tugas kelompok, dan membangun komunikasi yang baik. Mereka juga belajar bagaimana bersikap sportif saat menang maupun kalah. Hal-hal seperti ini sangat penting untuk perkembangan karakter dan kemampuan sosial mereka, terutama di usia sekolah dasar.

9. Apa yang harus ditingkatkan dari media permainan ular tangga agar lebih efektif?

Menurut saya, agar permainan ular tangga lebih efektif, desain papan permainan sebaiknya dibuat lebih menarik agar siswa semakin tertarik. Selain itu, aturan main perlu dijelaskan dengan jelas agar tidak membingungkan siswa. Yang tidak kalah penting, waktu pelaksanaan harus diatur dengan baik supaya permainan tidak mengganggu jam pelajaran lainnya. Satu hal lagi yang perlu diperhatikan adalah pembagian kelompok. Sebaiknya kelompok dibentuk secara seimbang, tidak hanya berisi siswa-siswa yang pintar saja dalam satu tim. Harus ada perpaduan antara siswa yang cepat memahami dan yang masih butuh bantuan, agar mereka bisa saling melengkapi dan belajar bersama secara adil.

10. Apakah Ibu setuju jika media ini diaplikasikan secara rutin dalam pembelajaran bahasa Arab? Jelaskan alasannya.

Ya, saya setuju sekali jika media permainan seperti ular tangga ini diterapkan secara rutin dalam pembelajaran Bahasa Arab, khususnya untuk materi kosakata. Karena media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif serta antusias. Saya melihat sendiri perubahan sikap siswa saat permainan ini digunakan, mereka jadi lebih semangat, fokus, dan tidak cepat bosan. Selain itu, belajar melalui permainan juga membantu siswa lebih mudah mengingat kosakata karena mereka langsung menggunakannya pada saat belajar sambil bermain.

Transkrip Wawancara Dengan Peserta Didik

1. Apakah kamu merasa kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Arab?

Jika iya, apa yang menjadi kesulitan terbesar?

Iya kak, kadang-kadang saya merasa sulit. Soalnya kosakata Bahasa Arab itu banyak yang susah diingat dan saya juga suka bingung cara bacanya kak. Kadang artinya mirip-mirip, jadi saya suka ketukar. Terus kalau disuruh hafalan, saya suka cepat lupa kak.

2. Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran bahasa Arab di kelas?

Apakah menyenangkan atau membosankan? Jelaskan alasannya.

Kadang menyenangkan kak, tapi kadang juga membosankan. Menyenangkan kalau belajarnya sambil main atau ada gambar-gambar, jadi saya lebih semangat. Tapi kalau cuma duduk, baca, terus disuruh menghafal, saya suka bosan kak.

3. Pernahkah kamu menggunakan media permainan untuk belajar bahasa Arab? Jika pernah, bagaimana pengalamanmu?

Iya kak, saya pernah belajar pakai permainan ular tangga dan juga pernah sambil bernyanyi. Dua-duanya seru kak. Waktu main ular tangga, saya jadi lebih semangat karena kayak lagi main bareng teman-teman. Kalau bernyanyi, saya jadi lebih gampang hafal kosakata karena lagunya enak didengar kak.

4. Apakah kamu menyukai pembelajaran berbasis tim atau kelompok?

Mengapa?

Iya kak, saya suka belajar bareng kelompok. Soalnya bisa kerja sama sama teman-teman, jadi enggak belajar sendirian. Kalau saya enggak tahu jawabannya, teman saya bisa bantu. Terus kalau menang bareng, rasanya senang banget kak. Jadi lebih semangat belajarnya.

5. Apa pendapatmu tentang permainan ular tangga sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab?

Menurut saya permainan ular tangga itu seru banget buat belajar kak. Soalnya bisa main sambil belajar, jadi enggak bosan. Saya jadi lebih cepat hafal kosakatanya kak.

6. Apakah pembelajaran melalui permainan ular tangga membuatmu lebih mudah mengingat kosakata bahasa Arab? Jelaskan pengalamanmu.

Iya kak, jadi lebih mudah ingat. Soalnya waktu main ular tangga, saya harus jawab soal supaya bisa jalan. Jadi kata-katanya sering di dengar dan ulang-ulang terus. Waktu habis main, saya tetap masih ingat kata-katanya.

7. Apakah kamu merasa lebih termotivasi belajar bahasa Arab dengan menggunakan permainan ular tangga? Mengapa?

Iya kak, saya jadi lebih semangat belajarnya. Soalnya belajarnya jadi enggak membosankan. Saya ingin bantu kelompokku menang, jadi saya semangat belajar biar bisa jawab soal. Terus seru juga, jadi rasanya kayak main, bukan kayak belajar kak.

8. Bagaimana perasaanmu saat bekerja sama dalam kelompok selama permainan?

Saya senang banget kak. Soalnya bisa kerja bareng teman-teman, saling bantu kalau ada yang nggak tahu jawabannya. Jadi enggak takut salah karena teman-teman juga dukung. Rasanya seru, rame, dan bikin makin semangat buat menang bareng-bareng.

9. Apa yang paling kamu sukai dari pembelajaran menggunakan permainan ular tangga?

Yang paling saya suka itu karena bisa main sambil belajar kak. Jadi enggak bosan, terus bisa ketawa bareng teman. Saya juga suka waktu bisa maju ke kotak paling depan, rasanya senang banget apalagi kalau kelompokku menang. Jadi seru belajar Bahasa Arab nya kak.

10. Menurutmu, apakah permainan ular tangga berbasis kelompok ini perlu digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di masa depan? Mengapa?

Iya kak, menurut saya perlu banget. Soalnya belajar jadi lebih menyenangkan, saya nggak ngantuk kayak biasanya. Teman-teman juga jadi semangat semua. Kalau bisa dipakai terus kak, saya jadi makin suka pelajaran Bahasa Arab karena enggak ngebosenin dan bisa lebih cepat hafal katanya kak.

Observasi di SD IT al-Furqon

No	Aspek yang di observasi	Iya	Tidak	Keterangan
1.	Siswa terlihat antusias mengikuti permainan ular tangga	✓		Siswa terlihat sangat antusias saat mengikuti permainan ular tangga. Mereka tampak bersemangat untuk maju dan melempar dadu, serta bekerja sama dengan anggota kelompoknya.
2.	Siswa fokus saat giliran timnya bermain	✓		Mereka memperhatikan pertanyaan dengan seksama, berdiskusi singkat untuk menentukan jawaban, dan menunggu giliran dengan tertib.
3.	Siswa aktif bertanya atau menjawab soal	✓		Beberapa siswa tidak ragu untuk bertanya kepada guru ketika menemui kosakata yang belum dipahami dan siswa juga berani menjawab pertanyaan dengan percaya diri saat gilirannya tiba.
4.	Siswa mampu menerjemahkan kosakata dengan benar	✓		Ketika diberikan soal berupa kata dalam bahasa Arab, sebagian besar siswa dapat menyebutkan arti dalam bahasa Indonesia dengan tepat.
5.	Siswa dapat mengingat kosakata setelah permainan	✓		Ketika guru mengulas kembali beberapa kosakata setelah permainan berlangsung, siswa dapat menjawab dengan cepat dan tepat.
6.	Siswa bekerjasama dengan anggota tim	✓		Mereka saling berdiskusi untuk menjawab soal dan menghargai pendapat teman.
7.	Siswa mendukung dan memberi semangat pada tim	✓		Ketika salah satu anggota tim maju atau menjawab pertanyaan, anggota lain memberikan dukungan melalui tepuk tangan dan sorakan positif.
8.	Siswa menghargai tim lain saat bermain	✓		Mereka tidak saling mengejek saat tim lain menjawab dengan salah, dan tetap memberikan tepuk tangan atau senyuman sebagai bentuk penghargaan.

9.	Permainan berlangsung sesuai waktu yang ditentukan	✓		Guru mampu mengelola waktu dengan baik, sehingga setiap kelompok mendapatkan giliran bermain secara adil tanpa ada keterlambatan.
10.	Siswa mengikuti aturan permainan dengan tertib	✓		Mereka mematuhi tata cara yang sudah dijelaskan guru, seperti giliran bermain, dan menjawab soal sesuai aturan.
11.	Guru mampu mengendalikan suasana kelas	✓		Guru memberikan arahan yang jelas, menegakkan aturan dengan tegas namun tetap ramah, serta menjaga agar siswa tetap fokus dan tertib.
12.	Guru mampu mengelola waktu permainan dengan baik	✓		Guru mengatur durasi tiap sesi dengan tepat, memastikan setiap kelompok mendapat giliran bermain tanpa terburu-buru.
13.	Guru mampu menjaga fokus siswa selama permainan berlangsung	✓		Saat ada siswa yang mulai kurang fokus, guru segera memberikan pengingat dengan cara yang ramah sehingga suasana kelas tetap kondusif dan pembelajaran berjalan optimal.

قائمة الصور

الصورة ١. تعليم اللغة العربية باستخدام لعبة السلم والتعبان



الصورة ٢. الاختبار لدى تلاميذ الصف ٤ البيئة (الصف التجريبي)



الصورة ٣. نشر الاستبيان الى التلاميذ الصف ٤ البيئة (الصف التجريبي)



الصورة ٤. مقابلة بتلاميذ الصف ٤ البينة (الصف التجريبي)



الصورة ٥. مقابلة بمدرة اللغة العربية



الصورة ٦. تعليم اللغة العربية في الصف ٤ الفجر (الصف الضابطي)



الصورة ٧. الاختبار لدى تلاميذ الصف ٤ الفجر (الصف الضابطي)



الصورة ٨. صورة جماعية مع مدرّسة والتلاميذ الصف ٤ البيئة (الصف التجريبي)



الصورة ٩. صورة جماعية مع مدرّسة والتلاميذ الصف ٤ الفجر (الصف الضابطي)



الصورة ١٠. وسيلة لعبة السلم والشعبان لتعليم المفردات العربية

