

**PENGARUH PENERAPAN METODE PERMAINAN EDUKATIF
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN BAHASA ARAB KELAS III
MADRASAH IBTIDAIYAH MA'HAD
ISLAMY PALEMBANG**



**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh

Siti Ma'unah

NIM: 13270119

Program Studi Madrasah Ibtidaiyah

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) RADEN FATAH
PALEMBANG**

2017

Hal: Pengantar Skripsi

**Kepada Yth
Bapak Dekan Fakultas
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Fatah Palembang
di
Palembang**

Assalamualaikum Wr.Wb

Setelah diperiksa dan diadakan perbaikan-perbaikan seperlunya, maka Skripsi berjudul “*Pengaruh Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma’had Islamy Palembang*” yang ditulis oleh saudari SITI MA’UNAH, NIM 13270119 telah dapat diajukan dalam sidang munaqasah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang.

Demikianlah dan terima kasih.

Wassalamu ’alaikum Wr.Wb

Pembimbing I



**Dr. Hj. Mardiah Astuti, M.Pd.I
NIP. 197611052007102002**

**Palembang, 2017
Pembimbing II**



**Tutut Handayani, M.Pd.I
NIP. 197811102007102004**

Skripsi berjudul
PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB
KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH MA'HAD ISLAMY PALEMBANG

yang ditulis oleh saudari **SITI MA'UNAH, NIM. 13270119**
telah dimunaqasyahkan dan dipertahankan
di depan Panitia Penguji Skripsi
pada tanggal **25 Oktober 2017**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Palembang, 25 Oktober 2017
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Panitia penguji skripsi

Ketua



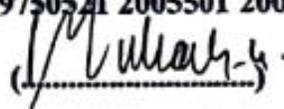
Dr. Hj. Mardiah Astuti, M.Pd.I
NIP. 19761105 200710 2002

Sekretaris

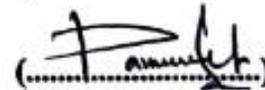


Midya Bory, M.Pd
NIP. 19750521 2005501 2004

Penguji Utama : Dr. Yulia Tri Samiha, M.Pd
NIP. 19680721 1200501 2004



Anggota Penguji : Dr. Idawati, S.Ag. M.Pd
NIP. 19711220 201101 2001



Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan




Prof. Dr. H. Kasinyo Harto, M. Ag
NIP. 19710911 199703 1 004

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*“Puji Syukur Kepada Tuhan Yang Maha Esa Atas Segala
Rahmat Dan Hidayah-Nya Yang Telah Memberikan
Kekuatan, Kesehatan, dan Kesabaran Untuk Ku
Dalam Mengerjakan Skripsi”*

Yang utama dari segala-Nya, sembah sujud syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu yang telah memberikanku kekuatan, membekali dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kepada Rosulallah SAW.

Kupersembahkan Skripsi ini kepada orang yang kukasihi dan kusayangi :

- Kedua orang tuaku, Bapak Sartu dan Ibu Mursini yang sangat aku sayangi dan aku cintai sepanjang masa, yang selalu mendoakan serta menjadi sumber inspirasiku, dan sekaligus menjadi motivasi terbesarku
- Nurul Hidayat dan Said Rahmad Dani adik kandungku, keponakanku, terima kasih sudah menjadi bagian dari hidupku dan menjadi kakak terbaik yang selalu mendoakan perjuangan studyku selama ini
- Terima kasih kepada Dosen Pembimbing I dan II, Staf Prodi PGMI, dan seluruh teman-teman PGMI angkatan 2013
- Terima kasih buat keluargaku yang di Belitang yang sudah mendoakan serta menyayangiku
- Terima kasih buat orang yang sudah memberiku semangat dan memotivasiku
- Teman-teman seperjuangan PGMI 04 angkatan 2013
- Sahabat tersayang Andrean, Tri Suryani, Rayi Trengginas, Ii Suryani, Suminten, Wina Calista, Heni Harnilah
- Almamaterku UIN Raden Fatah Palembang

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah hirobbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT, dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkah, rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul Pengaruh Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat menempuh ujian guna mencapai Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang. Dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing I (satu) Dr. Hj. Mardiah Astuti, M.Pd.I dan kepada dosen pembimbing II (dua) Tutut Handayani, M.Pd.I yang telah memberikan bimbingan selama penulisan skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mengalami kesulitan dan hambatan, namun berkat pertolongan Allah, serta bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, penulis sampaikan rasa terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. H. M. Sarozi, MA.Ph.D, selaku rektor UIN Raden Fatah Palembang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Kasinyo Harto, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan.
3. Ibu Dr. Hj. Mardiah Astuti, M.Pd.I, selaku Ketua Program Studi PGMI dan Pembimbing Akademik.
4. Ibu Tutut Handayani, M.Pd.I, selaku Sekertaris Jurusan PGMI
5. Pemimpin perpustakaan dan stafnya yang telah memberikan fasilitas perpustakaan untuk membatu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen UIN Raden Fatah Palembang yang telah memberikan batuan tambahan ilmu selama perkuliahan bersama di UIN Raden Fatah Palembang.
7. Kedua orang tua dan seluruh keluarga besar penulis yang telah bersusah payah berkerja banting tulang dan bedo'a demi menyaksikan keberhasilan penulis.
8. Kepala Sekolah, guru dan seluruh staf pegawai serta siswa MI Ma'had Islamy Palembang yang telah banyak membantu dalam penulisan skripsi ini.
9. Rekan-rekan PGMI 2013 seperjuanganku yang telah bersama-sama berjuang. Semoga ilmu yang diperoleh dapat bermanfaat bagi orang banyak.
10. Sahabat-sahabatku yang setia mendampingi penulis dan selalu ada disaat suka maupun duka yang tentunya tak mungkin disebutkan satu persatu.

Semoga Allah membalas semua jasa-jasa kebaikan yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan pendidikan ini. Penulis berharap semoga hasil dari penelitian

ini dapat bermanfaat bagi yang membaca dan sebagai referensi buku untuk mahasiswa tahun berikutnya dalam melakukan penelitian. Akhirnya penulis sadar bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat. Amiin

Palembang, September 2017

penulis



Siti Ma'unah

NIM: 13270119

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Permasalahan	4
1. Identifikasi Masalah	4
2. Batasan Masalah.....	4
3. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian	5
D. Tinjauan Pustaka.....	6
E. Kerangka Teori	12
F. Variabel Penelitian.....	22
G. Definisi Oprasional	23
H. Hipotesis Penelitian	24
I. Metodologi Penelitian.....	25
J. Sistematika Pembahasan.....	30
BAB II METODE PERMAINAN EDUKATIF DAN HASIL BELAJAR	
A. Metode Permainan Edukatif.....	32
1. Pengertian Permainan.....	32
2. Pengertian Permainan Edukatif	32
3. Langkah Permainan Edukatif Pindah Gambar	34

4. Kelebihan Dan Kekurangan Permainan Edukatif	35
5. Manfaat Permainan Edukatif.....	36
B. Hasil Belajar	36
1. Pengertian Hasil Belajar.....	36
2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	41
3. Jenis-Jenis Penilaian Hasil Belajar.....	42
4. Cara Pengambilan (Evaluasi) Hasil Belajar	45
 BAB III KONDISI OBJEKTIF PENELITIAN	
A. Letak Geografis Dan Sejarah Berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang.....	48
B. Visi, Misi, Dan Tujuan MI Ma'had Islamy Palembang.....	55
C. Keadaan Guru Dan Pegawai MI Ma'had Islamy Palembang	57
D. Keadaan Siswa MI Ma'had Islamy Palembang	59
E. Sarana Dan Prasarana	59
F. Kegiatan Belajar Mengajar	61
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	62
1. Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ma'had Islamy Palembang.....	62
2. Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab	63
a. Hasil Belajar Siswa Sebelum (Pre-Tes) Dan Sesudah (Post-Tes) Diterapkan Permainan Edukatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang	63
b. Hasil Belajar Siswa Sebelum (Pre-Tes) Diterapkan Permainan Edukatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III	

di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang	65
c. Hasil Belajar Siswa Sesudah (Post-Tes) Diterapkan Permainan Edukatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang	70
3. Pengaruh Penerapan Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang	74
B. Pembahasan	80
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	82
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Populasi Penelitian	27
Sampel Penelitian.....	28
Data Guru dan Pegawai MI Ma'had Islamy Palembang.....	57
Keadaan Siswa MI Ma'had Islamy Palembang	59
Sarana dan Prasana MI Ma'had Islamy Palembang.....	60
Distribusi Frekuensi Nilai Pre Test Kelas III Ma'had Islamy Palembang.....	66
Hasil Belajar Siswa Sebelum di Terapkan Metode Permainan Edukatif Pada Siswa Kelas III di MI Ma'had Islamy Palembang	69
Distribusi Frekuensi Nilai Pos-Test Kelas III Ma'had Islamy Palembang	71
Hasil Belajar Siswa sesudah di Terapkan Metode Permainan Edukatif Pada Siswa Kelas III di MI Ma'had Islamy Palembang	74
Nilai Hasil Belajar Siswa Dari 21 Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang	77

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan di MI Ma'had Islamy Palembang. Metode yang digunakan penelitian ini dilakukan di MI Ma'had Islamy Palembang. Adapun yang melatar belakangi untuk dilakukannya penelitian ini adalah keadaan objektif yang ditemukan oleh peneliti bahwa dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dan siswa kelas III di MI Ma'had Islamy Palembang, kurang minatnya siswa dalam belajar Bahasa Arab, siswa terlihat pasif dalam proses belajar mengajar. Melihat permasalahan tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian dengan menerapkan metode *permainan edukatif*. Karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan *permainan edukatif* dalam pembelajaran di kelas III MI Ma'had Islamy Palembang.

Perumusan masalah dalam skripsi ini adalah Bagaimana Pelaksanaan Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang, Bagaimana Hasil Belajar Siswa Kelas III Sebelum Dan Sesudah Diterapkan Permainan Edukatif, dan Apakah Terdapat Pengaruh Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, jadi dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data dengan menggunakan rumus atau dengan angka-angka. Adapun pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling*. Untuk sampel dalam penelitian ini terdiri dari satu kelas yang berjumlah 21 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, pretest dan postes, dokumentasi. Dan data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan teknik analisis statistik menggunakan rumus uji "t".

Adapun hasil dari menunjukkan bahwa setelah menerapkan *permainan edukatif* dalam proses pembelajaran, terlihat hasil belajar meningkat. Hal tersebut dapat dilihat dari perhitungan uji "T" yang hasilnya sebesar 76,8. Dengan df sebesar 50 diperoleh t_0 lebih besar dari pada t_t (baik pada taraf signifikan 5% dan 1%), $2,09 < 76,8 > 2,83$. Dengan demikian, berarti hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi: "pengaruh penerapan metode permainan edukatif pada mata pelajaran Bahasa Arab memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang" diterima dan hipotesis nihil (H_0) ditolak.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh guru dalam menciptakan kegiatan belajar materi tertentu yang kondusif untuk mencapai tujuan. Sedangkan pembelajaran bahasa asing merupakan kegiatan yang dilakukan secara maksimal oleh seorang guru yang ia ajari oleh bahasa asing tertentu melakukan belajar dengan baik sehingga kondusif untuk mencapai tujuan bahasa asing. Pembelajaran yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Pengalaman yang diperoleh siswa akan berkesan apabila proses pembelajaran yang diperolehnya merupakan hasil dari pemahaman dan penemuannya sendiri. Dalam konteks ini siswa mengalami dan melakukannya sendiri. Proses pembelajaran yang berlangsung melibatkan siswa sepenuhnya dan keterlibatan guru hanya sebagai fasilitator dan moderator dalam pembelajaran tersebut.

Bahasa Arab merupakan salah satu pembelajaran bahasa asing yang ada di Madrasah. Tidak sedikit orang menganggap Bahasa Arab merupakan yang rumit dan sulit dipelajari, sehingga semua itu menjadi suatu penghambat dalam proses pembelajaran Bahasa Arab. Namun mempelajari Bahasa Arab faktanya tidak mudah di terapkan oleh semua pendidik. Banyak cara yang dilakukan oleh guru mengajarkan Bahasa Arab, namun hasil pembelajaran Bahasa Arab belum sepenuhnya maksimal. Banyak problem yang sering bermunculan dan hampir jarang terpecahkan.

Telah diketahui bahwa Bahasa Arab adalah salah satu bahasa asing yang diajarkan disebagian sekolah-sekolah di Indonesia baik dikota maupun di desa. Pada dasarnya, pembelajaran Bahasa Arab tidaklah mudah akan tetapi terdapat kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh guru dan murid. Banyak pendidik menggunakan berbagai macam metode yang ada dalam pembelajaran Bahasa Arab tetapi hasilnya kurang maksimal. Kebanyakan guru Bahasa Arab mampu memilih metode yang tepat untuk mengajarkan materi tertentu, namun kurang mengaplikasikan secara baik. Terdapat berbagai macam metode yang ada dalam pembelajaran Bahasa Arab, sehingga menjadi keseriusan bagi seorang pendidik dalam memilih dan melaksanakan pembelajaran. Langkah awal agar mahir berbahasa, peserta didik harus mengenal dan menguasai dasar-dasar Bahasa Arab. Bagi pendidik mengajarkan bahasa Arab kepada pemula, yang harus dilakukan dengan mengenalkan dan menumbuhkan rasa senang terhadap Bahasa Arab itu sendiri. Oleh karena itu tugas pendidik harus pandai-pandai memilih permainan yang cocok untuk menyampaikan materi ajarkan. Sehingga dalam pembelajaran tercipta suasana yang menyenangkan dan materi yang disampaikan dapat diterima oleh peserta didik.

Permainan adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui aktifitas atau kegiatan bermain.¹ Dalam hal ini maka diperlukan permainan edukatif. Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik selain itu permainan juga memberi rangsangan ataupun

¹ Fathul Mujib Dan Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Cet. Ke-1, (Yoyakarta: DIVA Press, 2011), hlm. 26

respon positif terhadap indra pemainnya.² Dengan adanya permainan edukatif diharapkan peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar dalam mempelajari materi di sekolah. Tujuan utama dari bermain dalam pembelajaran bahasa Arab bukan semata-mata mencari kesenangan, tetapi untuk belajar keterampilan bahasa khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dengan permainan siswa dapat mendapatkan pengalaman sehingga bisa mengingat dengan baik. Meskipun pembelajaran tidak membutuhkan permainan dan permainan tidak dapat mempercepat pembelajaran akan tetapi jika permainan tersebut dapat dimanfaatkan dengan bijaksana maka akan menumbuhkan semangat, minat belajar siswa dan akan menambah variasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil praobservasi di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang dapat diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran di kelas, pada mata pelajaran bahasa Arab guru masih terfokus menggunakan metode ceramah saja dan kurang divariasikan, sehingga siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran bahasa Arab di kelas, sehingga dampak dari pembelajaran monoton tersebut siswa susah memahami materi yang disampaikan oleh guru, pada saat guru menyuruh siswa menulis dan menghafal siswa terlihat mengalami kesulitan hal ini berdampak pada hasil belajar siswa di Ma'had Islamy masih banyak yang dibawah KKM, sehingga pada penelitian ini peneliti mencoba menerapkan permainan edukatif sebagai metode pembelajaran alternatif.

² *Ibid.*, hlm. 29

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti “*Pengaruh Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma’had Islamy Palembang*”.

B. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pengamatan peneliti ada beberapa masalah yang teridentifikasi meliputi:

- a. Metode yang digunakan Guru masih terkesan monoton dan kurang divariasikan.
- b. Minat siswa untuk menulis materi pelajaran bahasa Arab masih kurang terlihat pada saat pembelajaran di kelas.
- c. Kurang aktifnya siswa-siswa dalam mengikuti mata pelajaran Bahasa Arab.

2. Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah ditemukan serta terarahnya penelitian ini maka diperlukan batasan masalah adapun batasan masalah metode permainan yang akan dicoba untuk diterapkan pada penelitian ini adalah metode permainan edukatif salah satunya permainan pindah gambar. Hasil belajar terdiri dari tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik namun pada penelitian ini peneliti menggunakan aspek kognitif, dalam aspek kognitif terdiri dari C1-C6 peneliti terfokus menggunakan CI dan C2. Untuk mata pelajaran adalah pelajaran Bahasa Arab pada materi kosakata, dan terfokuskan pada siswa-siswi kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ma’had Islamy Palembang.

3. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah Pelaksanaan Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang?
2. Bagaimanakah Hasil Belajar Siswa Kelas III Sebelum Dan Sesudah Diterapkan Permainan Edukatif ?
3. Apakah terdapat Pengaruh Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang?

C. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui Pelaksanaan Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang
- b. Untuk mengetahui Hasil Belajar Siswa Kelas Sebelum Dan Sesudah Diterapkan Permainan Edukatif
- c. Untuk mengetahui Pengaruh Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Teoritis

- a) Untuk menambah mutu pendidikan dan pembelajaran, terutama dalam pembelajaran Bahasa Arab agar lebih meningkat dan berkualitas.
- b) Dengan adanya penelitian ini diharapkan akan menambah wawasan dan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi semua yang membaca ataupun peneliti sendiri.

b. Praktis

Sebagai pengetahuan dan pengalaman bagi penulis sebelum terjun sebagai pengajar, serta diharapkan berguna sebagai informasi tertulis bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian.

D. Tinjauan Pustaka

Tinjauan kepustakaan adalah uraian tentang hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang direncanakan.³ Setelah mengadakan pemeriksaan terhadap beberapa kepustakaan, maka diketahui sudah ada beberapa hasil penelitian yang bisa dijadikan rujukan, diantaranya adalah:

Meita Fitri Rayasari, Fakultas Ilmu Keguruan Dan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang berjudul "*Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III-A Pokok Bahasan Gerak Dan Benda Melalui Metode Eksperimen Dengan Media APE (Alat Permainan Edukatif) Di SD Jember Lor 05 Tahun Pelajaran 2010-2011*", Subjek penelitian adalah siswa kelas III-A dengan jumlah 19 siswa yang terdiri dari 13 laki-laki dan 6 perempuan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian

³ Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)*. (Palembang: IAIN Raden Fatah Palembang . 2014). hlm.9

tindakan kelas yang terdiri dari prasiklus dan berlangsung 2 siklus. Pada siklus 2 yang dilakukan dengan tindakan, terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Dari analisis hasil belajar diperoleh persentase ketuntasan hasil belajar klasikal dan individu yang terdiri dari prasiklus sebesar 36,84 % dengan 12 siswa belum tuntas, termasuk dalam kategori belum tuntas secara klasikal. Siklus I sebesar 73,68% dengan 5 siswa belum tuntas, persentase tersebut dalam kategori tuntas secara klasikal, dan siklus II sebesar 78,94 % dengan 4 siswa yang belum tuntas, dalam kategori tuntas secara klasikal. Dari hasil analisis tersebut terlihat persentase pada setiap siklus mengalami peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Kesimpulan dari penelitian ini adalah: (1) Aktivitas siswa selama pembelajaran IPA melalui metode eksperimen dengan media APE mengalami peningkatan dan termasuk pada kategori aktivitas siswa yang sangat aktif; (2) pembelajaran IPA melalui metode eksperimen dengan media APE dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa kelas III-A SDN Jember Lor 05 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember.⁴ Persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang saya lakukan adalah sama-sama menggunakan metode permainan edukatif. Sedangkan perbedaanya pada penelitian terdahulu menggunakan matapelajaran IPA sedangkan peneliti menggunakan matapelajaran Bahasa Arab.

⁴ Meita Fitri Rayasari, *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III-A Pokok Bahasan Gerak Dan Benda Melalui Metode Eksperimen Dengan Media APE (Alat Permainan Edukatif) Di SD Jember Lor 05 Tahun Pelajaran 2010-2011*. Mahasiswi Fakultas Ilmu Keguruan Dan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. <http://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/6363/Meita%20F.%20Rayasari.pdf?sequence=1>. diakses pada Minggu 04 Desember 2016, pukul 11:10 WIB.

Joko Siswoyo, Fakultas Pendidikan yang berjudul “*Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika Pokok Bahasan Luas Bangun Datar Untuk Siswa Kelas V SD Negeri I Sindudadi Mlati Sleman*”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *alat permainan edukatif Ular tangga* matematika pokok bahasan luas bangun datar untuk siswa kelas V sekolah dasar yang layak digunakan. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas V SDN 1 Sinduadi, Mlati Sleman. Subjek uji coba lapangan awal adalah 4 siswa, subjek uji coba lapangan utama adalah 8 siswa, dan subjek uji coba pelaksanaan adalah 20 siswa. Hasil penilaian ahli media mendapatkan rata-rata skor 4,4 dengan presentase skor 87,8% termasuk kategori sangat baik. Hasil penilaian ahli materi mendapatkan rata-rata skor 4,8 dengan presentase skor 96,6% termasuk kategori sangat baik. Pada uji coba lapangan mendapatkan presentase skor 87,5% termasuk dalam kategori layak. Uji coba lapangan utama mendapatkan presentase skor 96,2% termasuk dalam kategori layak.

Uji coba lapangan operasional mendapatkan presentase skor 98% termasuk dalam kategori layak.⁵ Persamaan penelitian diatas sama-sama menerapkan penerapan metode permainan edukatif. Sedangkan perbedaanya pada penelitian pada matapelajaran Matematika sedangkan peneliti pada matapelajaran Bahasa Arab.

Ariyanti, Fakultas Sosial Dan Humaniora yang berjudul “*Efektifitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuan*

⁵ Joko Siswoyo, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika Pokok Bahasan Luas Bangun Datar Untuk Siswa Kelas V SD Negeri I Sindudadi Mlati Sleman*. Mahasiswa Fakultas Pendidikan. file:///C:/Users/ADMIN/Downloads/731-1355-1-PB%20(2).pdf. diakses pada Minggu 04 Desember 2016, pukul 11:12 WIB.

Berhitung Pada Anak Kelas 2 Di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung” subjek dalam penelitian ini adalah kelas 2 di SDN Wonotirto Bulu Temanggung sampel dalam penelitian ini adalah 10 subjek. Subjek dibagi menjadi 2 kelompok yaitu 5 kelompok eksperimen dan 5 kelompok kontrol. Hasil analisis data yang dilakukan antara post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan taraf signifikansi $p=0,0032$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berhitung antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Rata-rata kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol ($7,5 > 3,5$). Jadi alat permainan edukatif (APE) berbasis media terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung.⁶ Sedangkan peneliti disini meneliti tentang Pengaruh Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Pada Matapelajaran Bahasa Arab di Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma’had Islamy Palembang.

Dian Pertiwi (2015), Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang berjudul “*Penerapan Model Square Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Mu’allimin Sandika Sukajadi Banyuasin*” penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan dengan siswa berjumlah 28 orang. Adapun hasil penelitian ini yaitu hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan model *word square* pada

⁶ Ariyanti, *Efektifitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas 2 Di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung*. <http://digilib.uinsuka.ac.id/11694/1/BAB%201,%20V,%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>. diakses Minggu 04 Desember 2016, pkl 11:05

mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam tergolong baik. Hasil belajar siswa pada post tes mengalami peningkatan skor mean jika dibanding dengan pre tes yaitu 6,1 (*pre-tes*) meningkat 9 (*post-tes*). sedang uji perbandingan didapatkan kesimpulan setelah membandingkan besarnya t yang diperoleh dalam perhitungan ($t_o = 9,86$) dan besarnya “ t ” yang tercantum pada tabel nilai ($t_{t.ts. 5\%} = 2,05$ dan $t_{t.ts.1\%} = 2,77$) maka dapat diketahui bahwa t_o adalah lebih besar dari t_t , yaitu: $2,05 < 9,86 > 2,77$. Jadi karena t_o lebih besar dari pada t_t maka hipotesis nihil yang diajukan ditolak, ini berarti bahwa ada pengaruh penggunaan model *Word Square* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Sandika Sukajadi Banyuasin. Dari penelitian ini sama-sama meneliti hasil belajar perbedaanya Dian Pertiwi meneliti Penerapan Model *Square* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Mu'allimin Sandika Sukajadi Banyuasin. Sedangkan peneliti Pengaruh Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang.⁷

Syaferi Darmiasih, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah yang berjudul “*Perbandingan Kecepatan Dalam Menyelesaikan Soal Berhitung Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iantara Siswa Yang Mengikuti Bimbingan Belajar Sempoa Dan Siswa Yang Tidak Mengikuti Bimbingan Belajar Sempoa Di Madrasah Ibtidaiyah Adabiyah II Palembang*” Adapun jenis

⁷ Dian Pertiwi, *Penerapan Model Square Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Mu'allimin Sandika Sukajadi Banyuasin*. Mahasiswi Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

penelitian ini teknik penelitian kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang mengikuti bimbingan belajar *sempoa* lebih cepat dalam menyelesaikan soal berhitung dibandingkan anak yang tidak mengikuti bimbingan belajar *Sempoa*, hal ini berdasarkan uji analisa Statistik nilai *Mean* anak yang mengikuti bimbingan belajar *Sempoa* 1.652 dan nilai *Mean* anak yang tidak mengikuti belajar bimbingan *Sempoa* 12,79. Begitupun dengan hasil mengikuti bimbingan belajar *Sempoa* lebih besar dibandingkan hasil belajar siswa yang tidak mengikuti bimbingan belajar *Sempoa* yaitu $97,5 > 63,5$. Hal ini berarti bahwa mengikuti bimbingan belajar *Sempoa* berpengaruh terhadap kecepatan siswa dalam menyelesaikan soal berhitung, hal ini juga berdasarkan uji analisa Statistik bahwa t_0 lebih besar dari t_t pada taraf signifikan 5% yaitu $2,10 < -24,646$. Dan bimbingan belajar *Sempoa* juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal ini juga berdasarkan uji analisis Statistik bahwa t_0 lebih besar dari t_t baik pada taraf signifikan 5% yaitu $2,10 < 5,123$. Dari penelitian ini sama-sama meneliti hasil belajar perbedaanya Syaferi Darmiasih Perbandingan Kecepatan Dalam Menyelesaikan Soal Berhitung Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iantara Siswa Yang Mengikuti Bimbigan Belajar *Sempoa* Dan Siswa Yang Tidak Mengikuti Bimbingan Belajar *Sempoa* Di Madrasah Ibtidaiyah Adabiyah II Palembang. Sedangkan peneliti Pengaruh Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang.⁸

⁸ Syaferi Darmiasih, *Perbandingan Kecepatan Dalam Menyelesaikan Soal Berhitung Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iantara Siswa Yang Mengikuti Bimbigan Belajar Sempoa Dan Siswa Yang Tidak Mengikuti Bimbingan Belajar Sempoa Di Madrasah Ibtidaiyah Adabiyah II Palembang*. Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah

E. Kerangka Teori

Kerangka teori adalah uraian singkat tentang teori yang dipakai dalam menjawab pertanyaan penelitian.⁹

1. Permainan Edukatif

Permainan adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang memberikan informasi, memberikan kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi pada anak.¹⁰

Edukatif menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah bersifat mendidik.¹¹

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif adalah permainan yang memberikan informasi, memberikan kesenangan yang dilakukan dengan menggunakan alat atau pun tanpa alat sehingga permainan ini dapat meninggalkan kesan dihati siswa serta memiliki nilai-nilai yang mengarahkan pada proses mendidik anak secara positif.

Istilah permainan menurut pengertiannya adalah adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas atau kegiatan bermain.¹²

Sedangkan Edukatif menurut Rohmalina Wahab artinya segala ucapan, sikap dan perbuatan guru, baik di dalam kelas maupun di luar kelas, baik di lingkungan

⁹ Tim Penyusun. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)*. Palembang: IAIN Raden Fatah Palembang, hlm. 9

¹⁰<http://digilib.uin-suka.ac.id/9205/1/BAB%20I,%20IV,%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>. Diakses hari Jumat tanggal 5 mei 2017.

¹¹ Bambang Marhijanto, *Kamus Langkap Bahasa Indonesia Masa Kini*, (Surabaya: Terbit Terang, 1999), hlm. 99

¹² Fathul Mujib Dan Nailur Rahmawati, *Op.Cit.*, hlm. 26

sekolah maupun di lingkungan masyarakat luas, hendaknya mengandung nilai pendidikan atau bersifat mendidik.¹³

Dari pengertian dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif adalah suatu aktivitas yang menyenangkan dan merupakan alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan.

Permainan dalam kegiatan pembelajaran dapat menyingkirkan stress, serta menghilangkan energi negatif dan keseriusan dalam lingkungan belajar. Selain itu juga dapat mengajak peserta didik terlibat aktif, mampu meningkatkan proses belajar, membangun kreativitas diri, mencapai tujuan secara tidak langsung, dan yang lebih penting adalah memfokuskan siswa agar meraih makna belajar melalui pengalaman.¹⁴

Menurut Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta bagian dari permainan itu sendiri.¹⁵ Sedangkan menurut Andang Ismail permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul anak dengan lingkungan.¹⁶

¹³ Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, Cet. Ke-2 (Palembang: Grafika Telindo Prees, 2015), hlm. 97

¹⁴ Fathul Mijib Dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*, Cet. Ke-1, (Yogyakarta: DIVA Press, 2012), hlm. 38

¹⁵ Fathul Mujib Dan Nailur Rahmawati. *Op.Cit.*, hlm. 29

¹⁶ Andang Ismail, *Education Games Panduan Praktis Permainan Yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, Dan Saleh*, (Yogyakarta: Pro-U Media. 2009), hlm. 112

Maka dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dapat mendidik serta memberikan manfaat untuk meningkatkan berpikir, dan berbahasa dan juga dapat memberi rangsangan ataupun respon positif terhadap indra pemainnya. Dalam belajar anak-anak harus lebih mengedepankan belajar artinya bermain untuk belajar bukan bermain untuk mainan. Belajar sambil bermain dapat dilakukan secara efektif ketika anak bermain mengapa karena di usia anak-anak tingkat dasar lebih senang bermain sambil belajar daripada belajar serius dan menegangkan.

Pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses komunikasi atau penyampaian pesan. Proses komunikasi harus diciptakan melalui kegiatan interaksi antara guru dengan siswa guru mengharapkan proses dan hasil pembelajaran supaya efektif dan berkualitas, oleh karena itu media atau alat pembelajaran merupakan peran penting, yang berupa alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif (APE) merupakan alat permainan yang berbeda dengan alat permainan lain, dan tentu saja bernilai edukatif.¹⁷ Adapun media permainan edukatif yaitu: kertas kuarto dan berwarna, styrofom, karton. Selain itu bermain banyak manfaat yang dapat menunjang perkembangan anak. Berikut manfaat-manfaat bermain bagi anak:¹⁸

1. Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak

¹⁷ Nelva Rolina, *Alat Permainan Edukatif Usia Dini*, (Yogyakarta: Ombak (Anggota IKAPI, 2012), hlm 5

¹⁸ Agung Triharso, *Permainan Kreatif & Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2013), hlm 10

2. Bermain dapat digunakan sebagai terapi
3. Bermain meningkatkan pengetahuan anak
4. bermain melatih penglihatan dan pendengar
5. Bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak
6. Bermain mengembangkan tingkah laku sosial anak
7. Bermain mempengaruhi nilai moral anak

Jadi kunci utama suatu permainan dapat dikatakan edukatif adalah apabila permainan itu memiliki nilai guna, efektifitas dan efisien yang mengarahkan pada proses mendidik secara positif. Permainan edukatif juga berupa sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan diri. Karena dalam kegiatan belajar yang kurang melibatkan peserta didik akan menurunkan semangat siswa dalam mengikuti setiap materi, ini merupakan persoalan bagi seorang guru yang harus dicari solusinya. Meskipun demikian, prosedur pembelajaran bahasa tidak semudah memahami teori. Seorang guru harus mencari jalan yang berbeda-beda untuk memecahkan sebuah persoalan yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran.

2. Hasil Belajar

Belajar pada hakikatnya merupakan suatu proses perubahan didalam kepribadian yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, dan kepandaian. Perubahan ini bersifat menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.¹⁹ Jadi hasil belajar adalah hasil proses yang dicapai dalam usaha belajar

¹⁹ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, Cet. Ke-2 (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm 15

akan membantu terjadinya suatu perubahan pada diri individu perubahan itu tidak hanya materi dan ilmu pengetahuan melainkan berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, dan kepandaian.

Belajar merupakan suatu proses dari seorang individu yang berupaya mencapai tujuan belajar yang bisa disebut hasil belajar. Hasil belajar yaitu suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.²⁰

Belajar adalah proses melibatkan manusia secara orang per orang sebagai satu kesatuan organisme sehingga terjadi perubahan pada pengetahuan, ketrampilan, dan sikap.²¹ Jadi hasil belajar adalah proses interaksi antara guru dengan siswa maupun dengan siswa lain setelah siswa yang belajar memperoleh hasil dari apa yang telah dipelajari selama proses belajar sehingga hasil tersebut terjadi perubahan pada pengetahuan, ketrampilan dan sikap siswa.

Sedangkan menurut Pupuh Fatturahman belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.²² Jadi hasil belajar adalah usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan, sikap, dan ketrampilan serta dari pengalaman individu itu sendiri selama proses belajar. Dalam proses belajar seseorang dikatakan belajar apabila pikiran dan perasaanya aktif baik secara mental maupun emosional.

²⁰ Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Renika Cipta. 2012), hlm 19

²¹ Dimiyati & Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Renika Cipta, 2013), hlm 156

²² Pupuh Fatturahman, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2010), hlm 5

Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran berpendapat bahwa belajar merupakan aktivitas yang disengaja dan dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu atau yang tidak terampil menjadi terampil.²³ Jadi hasil belajar akan tampak pada perubahan perilaku individu yang belajar sebab dengan belajar seseorang akan menambah pengetahuan, ketrampilan, sikap dan nilai-nilai yang baik.

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.²⁴ Jadi hasil belajar adalah suatu kegiatan yang diperoleh siswa setelah melakukan aktifitas belajar sehingga memperoleh sebagai hasil perubahan tingkah laku yang terjadi dalam diri individu melalui dari apa yang dipelajari yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.

Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.²⁵ Kemampuan hasil belajar yang menyangkut dominan kognitif, afektif dan psikomotor. Selain itu komponen tujuan suatu hal yang sangat penting dalam kegiatan pendidikan sebab rumusan tujuan universal kurikulum pendidikan

²³ Tim Pengembangan MKDP Kurikulum, *Kurikulum & Pembelajaran*, Cet. Ke-3 (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hlm 124

²⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Renika Cipta, 2011), hlm 13

²⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), hlm.5

harus bersifat komprehensif, yaitu mengandung aspek pengetahuan, sikap dan ketrampilan.

Abdurrahmansyah menyatakan Dalam merumuskan tujuan pendidikan, termasuk di Indonesia umumnya masih mengacu kepada tasonomi tujuan pendidikan seperti dikemukakan oleh Benjamin S. Taksonomi Bloom, tingkah laku manusia dikategorikan menjadi tiga ranah (*dominan*), yaitu:²⁶

- a. Ranah kognitif yang terdiri atas pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah afektif yang terdiri atas penerimaan, respon, organisasi, evaluasi, dan memberi sifat (karakter).
- c. Ranah psikomotor melalui pentahapan imitasi, spekulasi, prkatisi, artikulasi, dan naturalisasi.

Dalam tiga ranah Fajri Ismail menjabarkan dominan hasil belajar sebagai berikut:²⁷

- a. Dominan Ranah Kognitif
 - 1) Pengetahuan (C1) adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus, dan lain-lain.

²⁶ Abdurrahmansyah, *Teori Pengembangan Kurikulum & Aplikasi*, (Palembang: Grafika Telindo Press, 2008), hlm 64

²⁷ Fajri Ismail, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Palembang: Karya Sukses Mandiri (KMS), 2016), hlm. 39

- 2) Pemahaman (C2) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.
 - 3) Penerapan (C3) atau aplikasi adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara atau metode-metode, prinsip-prinsip, rumus, teori dan lain-lain dalam situasi yang baru dan kongrit.
 - 4) Analisis (C4) adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan diantara bagian-bagian tersebut.
 - 5) Sintesis (C5) adalah kemampuan berpikir yang merupakan kebalikan dari proses berpikir analisis.
 - 6) Penilaian (C6) atau penghargaan atau evaluasi merupakan jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif.
- b. Dominan ranah afektif
- 1) Receiving (A1) atau attending adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan atau stimulus dari yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain.
 - 2) Responding (A2) atau menanggapi mengandung arti “adanya partisipasi aktif”. Jadi kemampuan responding adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengikutsertakan dirinya secara aktif

dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara.

- 3) Valuing (A3) artinya memberikan nilai atau penghargaan terhadap sesuatu kegiatan atau objek, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan.
- 4) Organization (A4) artinya mempertemukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai baru yang lebih universal, yang membawa kepada perbaikan umum.
- 5) Characterization By A Value Orang Value Complex (A5) yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

c. Dominan Ranah Psikomotor

- 1) Presepsi (P1), yaitu berhubungan dengan penggunaan organ indra tubuh dalam menangkap isyarat terbimbing berupa aktifitas gerak.
- 2) Kesiapan (P2), yaitu kesiapan untuk melakukan tindakan tertentu.
- 3) Gerakan terbimbing (P3), yaitu tahapan awal dalam mempelajari ketrampilan yang kompleks.
- 4) Gerakan terbiasa (P4), yaitu berkenaan dengan kinerja dimana proses respon peserta didik telah menjadi kebiasaan dengan gerakan-gerakan yang dilakukan dengan penuh keyakinan dan kecakapan.
- 5) Gerakan kompleks (P5), gerakan yang sangat terampil dengan pola-pola gerakan yang sangat kompleks.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar seluruh kecakapan yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang diperoleh melalui proses belajar mengajar disekolah dinyatakan dengan angka dan diukur dengan menggunakan tes hasil belajar dan pengamatan guru. Dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan ranah kognitif jenjang pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) karena pada penelitian ini peneliti meneliti tingkat kelas rendah yaitu kelas III pada usia 6 sampai 8 tahun.

Pada hakekatnya kegiatan belajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Dengan demikian hasil belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu, yang merupakan hasil yang dicapai, dilakukan atau dikerjakan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua bagian saja yaitu faktor intern dan faktor ekstren.²⁸

1. Faktor Intern

Faktor Intern adalah faktor yang ada diri individu yang sedang belajar, faktor intern terbagi menjadi tiga yaitu:

- a. Faktor jasmani meliputi faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh
- b. Faktor psikologis meliputi inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan.

²⁸ Slameto, *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Renika Cipta, 2013), hlm. 54-71

c. Faktor kelelahan

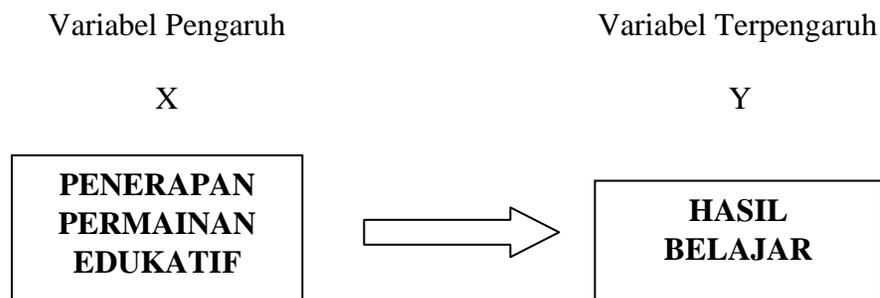
2. Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu, faktor ekster terbagi menjadi tiga yaitu:

- a. Faktor keluarga meliputi cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
- b. Faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan guru, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
- c. Faktor masyarakat meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

F. Variabel Dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian



2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan serta dapat diamati (diobservasi). Untuk menghindarkan kekeliruan penulis terhadap variabel penelitian, maka penulis memandang perlu diberikan definisi oprasional sebagai berikut:

1. Variabel pengaruh dalam penelitian ini adalah Pengaruh Penerapan Permainan Edukatif. Permainan Edukatif ini adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dapat mendidik serta memberikan manfaat untuk meningkatkan berpikir, dan berbahasa dan juga dapat memberi rangsangan ataupun respon positif terhadap indra pemainnya. Jadi kunci utama suatu permainan dapat dikatakan edukatif adalah Permainan edukatif apabila permainan itu memiliki nilai guna, efektifitas dan efesiensi yang mengarahkan proses mendidik secara positif. Pelaksanaan dalam penelitian ini merupakan usaha dalam melaksanakan salah satu permainan dalam pembelajaran, dalam hal ini permainan yang diterapkan adalah permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab. Peneliti mengambil salah satu permainan edukatif adalah pindah gambar cara bermainnya membuat daftar sejumlah kata yang akan diacak perkata dan siswa menyusun kata tersebut berdasarkan petunjuk gambar. Dalam permainan ini dibentuk empat kelompok setiap kelompok disediakan kamus bahasa Arab.
2. Variabel terpengaruh adalah hasil belajar, yaitu tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, dimana tingkat

keberhasilan yang dicapai tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau angka. Hasil belajar adalah suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.²⁹ Jadi yang dimaksud hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil ataupun nilai yang diperoleh oleh siswa yang diperoleh dari tes yang berupa soal, yang diberikan sebelum menggunakan *Permainan Edukatif (pre tes)* dan tes yang diberikan setelah menggunakan *Permainan Edukatif (post tes)*.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ini adalah prediksi atau jawaban sementara terhadap masalah, yang sebenarnya masih harus diuji secara empiris.³⁰

Sehubungan dengan penelitian ini yaitu Pengaruh Penerapan Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Kelas III Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di Ma'had Islamy Palembang hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

H_a : Ada pengaruh yang signifikan Pengaruh Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Kelas III Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di Ma'had Islamy Palembang.

H_o : Tidak ada pengaruh yang signifikan Pengaruh Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Kelas III Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di Ma'had Islamy Palembang.

²⁹ Mulyono Abdurrahman *Op.Cit.*, hlm 19

³⁰ Tim Penyusun Pedoman Penulisan Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) *Op.Cit.*, hlm 10

H. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang di gunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.³¹ Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih, atau mencari pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain. Penelitian kuantitatif yaitu suatu proses dalam memperoleh data ringkasan dengan menggunakan cara-cara atau rumusan tertentu.³²

2. Design Penelitian Eksperimen

Penelitian eksperimen atau eksperimental menggunakan suatu percobaan yang dirancang secara khusus guna membangkitkan data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian.³³ Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimental degsain* dengan tipe *one-grup pretest-posttes degsin*. Dalam degsin ini terdapat satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding, pada desain ini terdapat pre-test (tes awal) kemudian setelah diberikan perlakuan dilakukan pengukuran (post-test) gunanya untuk mengetahui akibat dari perlakuan sehingga dari eksperimen itu dapat diketahui dengan pasti. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui secara

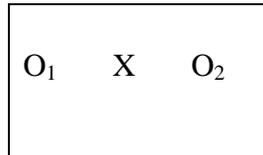
³¹ Sugiyono, *Metode Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D)*, Cet. 21, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 72

³² Syofian Siregar, *Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, Cet. II (Jakarta: Prenada Media Group), 2014, hlm. 86

³³ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Cet. 7, (Jakarta: Renika Cipta), 2009, hlm. 110

akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Adapun design penelitian sebagai berikut:³⁴



Keterangan:

O₁ : nilai pretest (sebelum diberi diklat)

O₂ : nilai pretest (setelah diberi diklat)

3. Jenis Dan Sumber Data

a. Jenis Data

data yang dipergunakan dalam penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu:

- 1) Data kualitatif, adalah data yang bersifat uraian atau penjelasan untuk mengetahui pengaruh penerapan *metode permainan edukatif* pada mata pelajaran Bahasa Arab pada materi kosakata dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Ma'had Islamy Palembang.
- 2) Data kuantitatif, adalah data yang menggambarkan angka-angka yaitu data hasil analisis pengaruh penerapan *metode permainan edukatif* pada mata pelajaran Bahasa Arab pada materi kosakata dalam

³⁴ Sugiyono, *Metode Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D)*, hlm. 74

meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Ma'had Islamy Palembang.

b. Sumber Data

- 1) sumber data primer yaitu guru, dan siswa yang menjadi objek penelitian.
- 2) Sumber data yaitu yang bersifat penunjang dalam penelitian ini, seperti lingkungan, sarana sekolah dan lain-lain.

4. Populasi Dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.³⁵ Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang.

Tabel I
Populasi Penelitian

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		Lk	Pr	
1	1	16	5	21 Siswa

(Sumber: MI Ma'had Islamy Palembang)

³⁵*Ibid.*, hlm. 80

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.³⁶ Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 21 siswa di Madrasah Ma'had Islamy Palembang. Untuk menentukan sampel penelitian, peneliti menggunakan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling*. Dimana pengambilan sampel ini memperhatikan stara (tingkatan) yang ada dalam populasi, dengan perincian siswa yang menjadi populasi penelitian ini siswa kelas III yang berjumlah 21 siswa yang untuk lebih jelas lihat tabel sebagai berikut:

Tabel 2

Sampel Penelitian

NO	Kelompok	Kelas	Jumlah
1.	Eksperimen	III	21

5. Teknik pengumpulan data

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data.

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

³⁶ *Ibid.*, hlm. 81

mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondenya sedikit/kecil.³⁷

2. Pretest dan postes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. pretest diberikan pada kelas sampel sebelum diberi perlakuan, sedangkan postes diberikan kelas sampel setelah diberi perlakuan.
3. Observasi yaitu untuk mengetahui keadaan objek secara langsung serta keadaan wilayah, letak geografis, keadaan sarana dan prasarana di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang.
4. Dokumentasi yaitu suatu teknik pengumpulan data atau informasi dengan dokumen video, foto tentang objek penelitian. Dokumen ini untuk memperkuat atau melengkapi data yang telah diperoleh dari wawancara yang ada di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang.

6. Teknik Analisa Data

Analisa data merupakan pengolahan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus-rumus atau aturan yang ada sesuai dengan pendekatan penelitian yang diambil. mengumpulkan semua data yang di perlukan lalu merangkapnya dan dilanjutkan dengan analisis menggunakan statistik.

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, cet. Ke-21, (Bandung: Alfabeta, Cv, 2014) , hlm. 137

Analisis pada penelitian ini menggunakan rumus statistik tes “T” untuk dua sampel kecil yang satu sama lain tidak mempunyai hubungan. Adapun rumusnya yang digunakan yaitu:³⁸

Mencari mean antara skor variabel 1 dan variabel II

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

1) Langkah perhitunganya

a. Mencari mean antara skor variabel 1 dan variabel II

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

b. Mencari deviasi standar dengan menggunakan rumus:

$$S_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

c. Mencari standar Error

$$SEM_D = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

d. Mencari t_o

$$t_o = \frac{M_D}{SEM_D}$$

e. Mencari Interpretasi

$$df \text{ atau } db = N1 - 1$$

1. Sistematika Pembahasan

Sebagai salah satu penjabaran lebih lanjut dalam penelitian ini, peneliti merencanakan sistematika pembahasan sebagai berikut:

³⁸ Annas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), Hlm. 305-307

- BAB I Pendahuluan, bab ini membahas tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, variabel penelitian, definisi operasional, hipotesis penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.
- BAB II Bab ini menguraikan tentang permainan edukatif, kelebihan dan kelemahan permainan edukatif, pengertian hasil belajar, dan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.
- BAB III Bab ini menguraikan tentang letak geografis dan sejarah berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang, visi, misi, tujuan, keadaan sekolah, guru, pegawai dan siswa Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang serta kegiatan belajar mengajar.
- BAB IV Bab ini menguraikan Tentang Pengaruh Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang.
- BAB V Bab ini menguraikan tentang kesimpulan penelitian, serta saran-saran yang berhubungan dengan diperolehnya kesimpulan penulis tersebut.

BAB II

PERMAINAN EDUKATIF DAN HASIL BELAJAR

A. Permainan Edukatif

1. Pengertian Permainan

Permainan adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang memberikan informasi, memberikan kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi pada anak.¹ Permainan merupakan bagian dari aktivitas atau cara untuk menciptakan metode kreatif yang memudahkan siswa dalam memahami dan menyerap pengetahuan Bahasa Arab.

2. Pengertian Permainan Edukatif

Pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses komunikasi atau penyampaian pesan. Proses komunikasi harus diciptakan melalui kegiatan interaksi antara guru dengan siswa guru mengharapkan proses dan hasil pembelajaran supaya efektif dan berkualitas, oleh karena itu media atau alat pembelajaran merupakan peran penting, yang berupa alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif (APE) merupakan alat permainan yang berbeda dengan alat permainan lain, dan tentu saja bernilai edukatif.² Tujuan dari permainan pindah gambar ini adalah mencocokkan atau menjodohkan dengan kosakata sehingga diharapkan siswa dapat

¹<http://digilib.uin-suka.ac.id/9205/1/BAB%20I,%20IV,%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>.
Diakses hari Jumat tanggal 5 mei 2017

² Nelva Rolina, *Alat Permainan Edukatif Usia Dini*, (Yogyakarta: Ombak (Anggota IKAPI, 2012), hlm 5

lebih mudah memahami materi pelajaran dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Edukatif menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah bersifat mendidik.³

Sedangkan Edukatif menurut Rohmalina Wahab artinya segala ucapan, sikap dan perbuatan guru, baik di dalam kelas maupun di luar kelas, baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat luas, hendaknya mengandung nilai pendidikan atau bersifat mendidik.⁴ Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai permainan anak dirangsang untuk berkembang secara umum baik perkembangan berpikir, emosi maupun sosial. Dalam kegiatan belajar, permainan sangat penting bagi anak apalagi usia tingkat dasar. Salah satu permainan yang digunakan adalah *Permainan Edukatif*. Permainan adalah merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak yang mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Sedangkan edukatif adalah segala sesuatu yang bersifat mendidik, memberikan pembelajaran.

Menurut Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif* adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri.⁵

³ Bambang Marhijanto, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Masa Kini*, (Surabaya: Terbit Terang, 1999), hlm. 99.

⁴ Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, Cet. Ke-2 (Palembang: Grafika Telindo Prees, 2015), hlm. 97.

⁵ Fathul Mujib Dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta:DIVA Press, Cet.Ke-1. 2011). hlm 29

Sedangkan menurut Andang Ismail menyatakan bahwa *Permainan Edukatif* adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul anak dengan lingkungannya.⁶

Permainan edukatif itu sendiri terdiri dari berbagai macam permainan yaitu komunikata cepat, bingo kata, susun kata, buru kata, tusuk kata, pindah gambar, sebut kata, tepuk kata, jodoh kata bersusun atau piramida susun, siapakah aku?, mengenali anggota badan dengan lagu, mengharakati kata, menghias huruf arab, papan tulis kata, temukan pasanganku, aina dzalika 2, naik tangga, cepat angkat kata, cari yang asing, broken square atau kotak pecah, toples tanya, kartu dada, kalimat dan lawanya.

Dari berbagai macam permainan edukatif peneliti hanya memilih satu permainan yang akan diterapkan dalam penelitian yaitu hanya pada permainan edukatif pindah gambar.

3. Langkah-langkah Pembuatan Permainan Edukatif (Pindah Gambar)

Sebelum peneliti membuat permainan pindah gambar adapun bahan yang dipersiapkan yaitu kertas kuarto & bewarna, stayrofoam, gunting, lem, karton. Berikut ini adalah langkah-langkah proses pembuatan permainan edukatif pindah gambar:

- a. Siapkan kertas kuarto yang sudah ada gambar, kemudian buat kosakata Bahasa Arab dan terjemahan Bahasa Indonesia,

⁶ Andang Ismail, *Education Games, Panduan Praktis Permainan Yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, Dan Saleh*. (Yogyakarta: Pro-U Media, 2009). hlm 112

- b. Kertas di potong menggunakan gunting,
- c. Selanjutnya siapkan kertas berwarna kemudian antara kertas kuarto dan berwarna di tempel dengan lem.

Adapun Langkah-langkah penerpaan permainan edukatif pindah gambar adalah sebagai berikut:⁷

- a. Guru membuat gambar sebanyak mungkin.
- b. Guru menyediakan kosakata yang sesuai dengan gambar dan terjemahnya dalam Bahasa Indonesia.
- c. Guru membagi siswa 8 kelompok berpasangan.
- d. Biarkan siswa menjodohkan antara gambar dan kosakata.
- e. Kelompok yang paling lambat dan banyak melakukan kesalahan menjodohkan berarti mendapat hukuman.

4. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Edukatif

a. Kelebihan

1. Merupakan salah satu media pembelajaran yang berkadar CBSA tinggi.
2. Dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Dengan adanya kompetisi antar siswa, dapat menumbuhkan semangat siswa untuk lebih maju.
4. Dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial siswa.
5. Materi yang dikomunikasikan dapat meninggalkan kesan di hati siswa sehingga pengalaman ketrampilan yang dilatih sukar dilupakan.

b. Kekurangan

1. Jumlah siswa terlalu besar sehingga menyebabkan kekurangan untuk melibatkan semua siswa dalam permainan.
2. Pelaksanaan permainan biasanya diikuti oleh tawa dan sorak-sorai sehingga dapat mengganggu pelaksanaan pembelajaran di kelas lain.
3. Tidak semua materi pelajaran dapat di komunikasikan melalui permainan.

⁷ Fathul Mujib Dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, hlm 88

5. Manfaat Permainan Edukatif

Selain itu bermain banyak manfaat yang dapat menunjang perkembangan anak.

Berikut manfaat-manfaat bermain bagi anak:⁸

- a. Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak
- b. Bermain dapat digunakan sebagai terapi
- c. Bermain meningkatkan pengetahuan anak
- d. bermain melatih penglihatan dan pendengar
- e. Bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak
- f. Bermain mengembangkan tingkah laku sosial anak
- g. Bermain mempengaruhi nilai moral anak

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.⁹ Menurut Dimiyati dan Mujiono (dalam Fajri Ismail) hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai huruf atau angka atau simbol.¹⁰ Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan

⁸ Agung Triharso, *Permainan Kreatif & Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2013), hlm 10

⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2015) hlm.5

¹⁰ Fajri Ismail, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Palembang: Tunas Gemilang Press, 2014). hlm 38

sikap dan ketrampilan. Hasil belajar juga dipengaruhi oleh inteligensi dan penguasaan awal anak tentang materi yang akan dipelajari.¹¹ Dalam hal ini berarti guru perlu menetapkan tujuan belajar sesuai dengan kemampuan inteligensi anak.

Sedangkan hasil belajar (wina sanjaya) berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Dengan demikian, tugas utama guru dalam kegiatan ini adalah merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan data tersebut guru dapat mengembangkan dan memperbaiki program pembelajaran. Sedangkan tugas seorang desainer dalam menentukan hasil belajar selain menentukan instrumen juga perlu merancang cara menggunakan instrumen beserta kriteria keberhasilannya. Hal ini perlu dilakukan, sebab dengan kriteria yang jelas dapat ditentukan apa yang harus dilakukan siswa dalam mempelajari isi atau bahan pelajaran.¹²

Abdurrahmansyah menyatakan Dalam merumuskan tujuan pendidikan, termasuk di Indonesia umumnya masih mengacu kepada tasonomi tujuan pendidikan seperti dikemukakan oleh Benjamin S. Taksonomi Bloom, tingkah laku manusia dikategorikan menjadi tiga ranah (*dominan*), yaitu:¹³

- a. Ranah kognitif yang terdiri atas pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

¹¹ Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Renika Cipta, 2012) hlm 27

¹² Wina Sanjaya, *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Purnada Media, Cet. Ke-6, 2013). hlm 13

¹³ Abdurrahmansyah, *Teori Pengembangan Kurikulum & Aplikasi*, (Palembang: Grafika Telindo Press, 2008), hlm 64

- b. Ranah afektif yang terdiri atas penerimaan, respon, organisasi, evaluasi, dan memberi sifat (karakter).
- c. Ranah psikomotor melalui pentahapan imitasi, spekulasi, praktisi, artikulasi, dan naturalisasi.

Dalam tiga ranah Fajri Ismail menjabarkan dominan hasil belajar sebagai berikut:¹⁴

- a. Dominan Ranah Kognitif
 - 1) Pengetahuan (C1) adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus, dan lain-lain.
 - 2) Pemahaman (C2) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.
 - 3) Penerapan (C3) atau aplikasi adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara atau metode-metode, prinsip-prinsip, rumus, teori dan lain-lain dalam situasi yang baru dan kongrit.
 - 4) Analisis (C4) adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan diantara bagian-bagian tersebut.

¹⁴ Fajri Ismail, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, hlm. 39

- 5) Sintesis (C5) adalah kemampuan berpikir yang merupakan kebalikan dari proses berpikir analisis.
 - 6) Penilaian (C6) atau penghargaan atau evaluasi merupakan jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif.
- b. Dominan Ranah Afektif
- 1) Receiving (A1) atau attending adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan atau stimulus dari yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain.
 - 2) Responding (A2) atau menanggapi mengandung arti “adanya partisipasi aktif”. Jadi kemampuan responding adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengikutsertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara.
 - 3) Valuing (A3) artinya memberikan nilai atau penghargaan terhadap sesuatu kegiatan atau objek, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan.
 - 4) Organization (A4) artinya mempertemukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai baru yang lebih universal, yang membawa kepada perbaikan umum.
 - 5) Characterization By A Value Orng Value Complex (A5) yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

c. Dominan Ranah Psikomotor

- 1) Presepsi (P1), yaitu berhubungan dengan penggunaan organ indra tubuh dalam menangkap isyarat terbimbing berupa aktifitas gerak.
- 2) Kesiapan (P2), yaitu kesiapan untuk melakukan tindakan tertentu.
- 3) Gerakan terbimbing (P3), yaitu tahapan awal dalam mempelajari ketrampilan yang kompleks.
- 4) Gerakan terbiasa (P4), yaitu berkenaan dengan kinerja dimana proses respon peserta didik telah menjadi kebiasaan dengan gerakan-gerakan yang dilakukan dengan penuh keyakinan dan kecakapan.
- 5) Gerakan kompleks (P5), gerakan yang sangat terampil dengan pola-pola gerakan yang sangat kompleks.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar seluruh kecakapan yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang diperoleh melalui proses belajar mengajar di sekolah dinyatakan dengan angka dan diukur dengan menggunakan tes hasil belajar dan pengamatan guru.

Peneliti mengambil ranah kognitif. Dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang dalam proses berpikir, mulai dari jenjang terendah sampai jenjang tertinggi tetapi peneliti terfokus pada jenjang C1 (pengetahuan) dan C2 (pemahaman). C1 (pengetahuan), pengetahuan merupakan kemampuan berfikir dimana jenjang pengetahuan ini siswa diharapkan mampu melihat dan menghafal apa yang telah dipelajari, selain itu dalam proses belajar mengajar diharapkan siswa mampu menyerap informasi dan mengingat informasi yang didapat di dalam kelas.

C2 (pemahaman), pemahaman merupakan kemampuan untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat dimana dalam jenjang pemahaman ini peserta didik dapat memahami sesuatu dan memberi penjelasan tentang materi pelajaran dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Pemahaman ini merupakan jenjang kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari jenjang pengetahuan.

2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar adalah serangkaian kegiatan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor. Di dalam proses belajar mengajar ada faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Menurut Saiful Bahri Djamarah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:¹⁵

a. Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan bagian kehidupan anak didik, diantaranya lingkungan alami, lingkungan sosial.

b. Faktor Instrumental

Faktor instrumental merupakan program sekolah dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar, diantaranya: kurikulum, program, sarana dan fasilitas, guru.

c. Kondisi Fisiologis

¹⁵ Saiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Renika Cipta, 2011). hlm 176

Kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang.

d. Kondisi Psikologis

Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis oleh karena itu semua keadaan dan Fungsi psikologis tentu mempengaruhi belajar seseorang, diantara faktor yang mempengaruhi psikologis minat, kecerdasan, bakat, motivasi, kemampuan kognitif.

3. Jenis-Jenis Penilaian Hasil Belajar

Pihak yang dapat melakukan penilaian hasil belajar adalah guru, satuan pendidikan, pemerintah. Penilaian pendidik merupakan penilaian pertama setelah peserta didik menjalani proses pembelajaran. Selanjutnya hasil penilaian yang dilakukan oleh guru harus diuji keakuratannya melalui satuan pendidikan dan pemerintah. Adapun jenis-jenis penilaian oleh pendidik dan penilaian hasil belajar satuan pendidikan meliputi kegiatan sebagai berikut:¹⁶

- a. Menginformasikan atau menyampikan silabus mata pelajaran yang didalamnya memuat rancangan dan kriteria penilaian awal semester.
- b. Mengembangkan indikator pencapaian.
- c. Mengembangkan instrumen dan pedoman penilaian sesuai dengan teknik bentuk penilaian yang telah dipilih atau ditentukan.

¹⁶ Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*, (Jakarta:PT Raja Grafindo, 2014) hlm 78

- d. Melaksanakan penilaian melalui tes, pengamatan, penugasan, dan bentuk lain yang diperlukan.
 - e. Mengelola hasil penilaian untuk mengetahui kemajuan hasil belajar dan kesulitan belajar peserta didik..
 - f. Mengembalikan hasil pemeriksaan pekerjaan peserta didik disertai balikan atau komentar yang mendidik bagi peserka didik.
 - g. Memanfaatkan hasil penilaian untuk perbaikan pembelajaran berikutnya.
- penilaian satuan pendidikan meliputi kegiatan sebagai berikut:
- a. Menentukan kriteria ketuntasan minimal (KKM), setiap mata pelajaran dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, matapelajaran, kondisi satuan pendidikan melalui rapat dewan pendidik.
 - b. Mengkoordinasikan Ulangan Tengah Semester (UTS), Ulangan Akhir Semester (UAS), dan Ulangan Kenaikan Kelas (UKK).
 - c. Menentukan kriteria kenaikan kelas bagi satuan pendidikan yang menggunakan sistem kredit semester melaui rapat denan pendidik.
 - d. Menentukan nilai akhir kelompok mata pelajaran estetika dan kelompok mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan melalui rapat dewan pendidik dengan mempertimbangkan hasil penilaian oleh pendidik.
 - e. Menyelenggarakan ujian sekolah/madrasah menentukan kelulusan peserta didik dari ujian sekolah/madrasah sesuai pos ujian sekolah/madrasah bagi satuan pendidikan penyelenggaraan UN.

- f. Melaporkan hasil penilaian mata pelajaran untuk semua kelompok mata pelajaran pada akhir semester kepada orang tua/wali peserta didik dalam bentuk buku laporan pendidikan.
- g. Melaporkan pencapaian hasil belajar tingkat satuan pendidikan kepada dinas pendidikan kabupaten/kota.
- h. Menentukan kelulusan peserta didik dari satuan pendidikan melalui rapat dewan pendidik sesuai dengan kriteria: menyelesaikan seluruh program pembelajaran, memperoleh nilai minimal baik pada akhir seluruh mata pelajaran, lulus ujian sekolah dan madrasah, lulus un.
- i. Menerbitkan surat keterangan hasil ujian nasional (SKHUN) setiap peserta didik yang mengikuti ujian nasional bagia satuan kependidikan penyelenggaraan UN.
- j. Menerbitkan ijazah setiap peserta didik lulus dari satuan pendidikan bagi satuan pendidikan penyelenggaraan un

4. Cara Pengambilan (Evaluasi) Hasil Belajar

Evaluasi diperlukan untuk mengetahui hasil belajar siswa, adapun evaluasi yang dimaksud adalah penilaian terhadap kemampuan murid dalam menguasai bahan pelajaran yang diberikan.

Menurut DR. Muchtar Buchari, M.ED, mengemukakan bahwa tujuan khusus evaluasi pendidikan ada dua yaitu:¹⁷

1. Untuk mengetahui kemajuan peserta didik setelah ia mengalami pendidikan selama jangka waktu tertentu, dan
2. Untuk mengetahui tingkat efisiensi metoda- metoda pendidikan yang dipergunakan pendidik selama jangka waktu tertentu tadi.

Setelah diadakan evaluasi, maka dapat diperoleh hasil belajar untuk mengetahui pertumbuhan dan kemajuan peserta didik.

Ditinjau dari segi kegunaan untuk mengukur siswa, maka dibedakan atas 3 (tiga) tes, yaitu:¹⁸

a. Tes Diagnostik

Tes diagnostik adalah tes yang digunakan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan siswa sehingga berdasarkan kelemahan-kelemahan tersebut dapat dilakukan pemberian perlakuan yang tepat.

b. Tes Formatif

Tes formatif berasal dari kata “*from*” yang merupakan dasar dari istilah “formatif” maka evaluasi formatif dimaksudkan setelah mengetahui sejauh mana siswa telah terbentuk setelah mengikuti suatu program tertentu. Evaluasi formatif atau

¹⁷ Ridwan Skni, *Pengembangan Sistem Evaluasi Pendidikan*, (Palembang: IAIN Raden Fatah Press, 2007), hlm 6

¹⁸ Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Renika Cipta, 2012) hlm 36

tes formatif diberikan pada akhir setiap program tes ini merupakan *post-tes* atau tes akhir proses.

Evaluasi formatif mempunyai manfaat, baik siswa, guru maupun program itu sendiri. Adapun manfaatnya sebagai berikut:

Manfaat bagi siswa

1. Digunakan untuk mengetahui apakah siswa sudah menguasai bahan program secara menyeluruh.
2. Merupakan penguatan bagi siswa.
3. Usaha perbaikan. Dengan adanya umpan balik yang diperoleh setelah melakukan tes, siswa dapat mengetahui kelemahannya bahkan siswa teliti bahan mana yang belum dikuasai.
4. Sebagai diagnosis. Dengan mengetahui hasil tes formatif, siswa dengan jelas dapat mengetahui bagaimana dari bahan pelajaran yang masih dirasakan sulit.

Manfaat bagi guru

1. Mengetahui sejauh mana bahan yang diajarkan sudah dapat diterima oleh siswa.
2. Mengetahui bagian bagian mana dari bahan pelajaran yang belum menjadi milik siswa. Apabila bagian yang belum dikuasai maka bagian itu harus diterangkan lagi dengan memerlukan cara atau media untuk memperjelas.

Manfaat bagi program

1. Apakah program yang diberikan merupakan program yang tepat dalam arti sesuai dengan kecakapan anak.
2. Apakah program tersebut membutuhkan pengetahuan-pengetahuan.
3. Apakah metode, pendekatan dan evaluasi yang digunakan sudah tepat.

c. Tes Sumatif

Evaluasi tes sumatif dilaksanakan setelah berakhirnya pemberian sekelompok program atau sebuah program yang lebih besar.

BAB III

LETAK GEOGRAFIS DAN SEJARAH BERDIRINYA MADRASAH IBTIDAIYAH MA'HAD ISLAMY PALEMBANG

A. Letak Geografis Dan Sejarah Berdirinya MI Ma'had Islamy Palembang

Madrasah Ibtidaiyah Mahad Islamy terletak di daerah yang cukup strategis yaitu di jalan K.H Faqih Usman RT 43 1 Ulu Laut Palembang dengan pembatasan wilayah sebagai berikut:

1. Di sebelah Utara berbatasan dengan Masjid Al Kautsar
2. Di sebelah Selatan berbatasan dengan rumah-rumah penduduk
3. Di sebelah Barat berbatasan dengan jalan raya
4. Di sebelah Timur berbatasan dengan puskesmas

Dari lokasi tersebut Madrasah Ibtidaiyah Mahad Islamy memiliki iklim belajar yang kondusif dan cukup mudah di lalui lalu lintas penduduk serta memiliki areal yang luas dan nyaman untuk belajar. Walaupun Madrasah Ibtidaiyah Mahad Islamy berada di tengah tengah lokasi perumahan penduduk namun situasinya tetap tenang karena penduduk sekitar menyadari keberadaan Madrasah Ibtidaiyah Mahad Islamy.

Gagasan mendirikan lembaga pendidikan Islam yang berlokasi di I Ulu Laut lembaga ini di prakarsai oleh salah seorang ulama K.H Abdul Malik Tadjuddin (1918-2000). K.H Abdul Malik Tadjudin adalah seorang ulama di Palembang yang

lahir pada I Dzulhijah 1336 H atau bulan Juni 1918 M dan meninggal pada tanggal 10 Jumadi awal atau tanggal 10 Agustus 2000 M. Merupakan anak kedua dari pasangan Tadjudin dengan Maimunah dan merupakan anak pertama dari lima bersaudara. Dikalangan masyarakat terutama di daerah I Ulu K.H Abdul Malik Tadjudin sering dipanggil dengan “Kyai Kecil” pada saat beliau masih berumur 12 tahun.

Akan tetapi di karenakan kemampuannya dalam berdakwah terutama dikalangan masyarakat I Ulu beliau terbisa disebut dengan “Kyai Malik” dan nama “Kyai Kecil” sudah jarang terdengar. Tidak hanya di kenal dengan beberapa julukan tersebut K.H Abdul Malik Tadjudin juga mendapatkan gelar dari masyarakat yang tinggal di sekitar daerah I Ulu yaitu “Kyai Tunjuk”. Ini di karenakan ketika menyampaikan ceramahnya beliau selalu menggunakan jari telunjuknya sebagai media dakwahnya. K.H Abdul Malik Tadjudin mulai belajar agama sejak beliau berusia 5 tahun. Beliau belajar membaca kitab suci Al-Qur’an dengan ayah dan ibunya. Tidak hanya melalui ayah dan ibunya, beliau pun belajar membaca Al-Qur’an kepada ulama ataupun guru di kelurahan I Ulu ataupun 3-4 Ulu Palembang.

Beliau Belajar membaca Al-qur’an setiap sore hari dan kurang lebih menghabiskan waktu selama dua jam setiap harinya. K.H Abdul Malik Tadjudin belajar membaca Al-qur’an. Qur’an Selama beberapa bulan dan beberapa tahun bersama-sama dengan kerabatnya. Setelah beliau berusia 10 tahun beliau di sekolahkan oleh ayah dan ibunya di Madrasah Ibtidayah Ma’had Islamy kepada gurunya yang bernama K.H Kms Masyhur Azhari dan dapat menyelesaikan

pendidikannya selama 6 tahun, yang di mulai dari tahun 1928 sampai dengan tahun 1934 di Palembang.

Meskipun orang tua beliau termasuk orang yang sangat sederhana, akan tetapi beliau telah membuktikan bahwa beliau juga dapat mengenyam dan merasakan pendidikan seperti yang lain dengan mengisi waktu kosong yang beliau punya untuk berjualan es di luar lingkungan sekolah demi untuk biaya sekolahnya sendiri. Pada tahun 1934 K.H Abdul Malik Tadjudin melanjutkannya di Madrasah Qur'aniyah yang didirikan oleh K.H Kms Muhammad Yusuf selama 5 tahun di Ilir Palembang. Di Madrasah Qur'aniyah K.H Abdul Malik Tadjudin mendapatkan pelajaran Bahasa Arab, Bahasa Belanda dan Bahasa Indonesia. Kemudian beliau melanjutkan pendidikannya di Madrasah Nurul Falah Palembang selama bersekolah di madrasah tersebut beliau juga belajar Ilmu Hadits kepada gurunya yang bernama Kyai Haji Abu Bakar Bastari dan bersama Kyai Haji Daut Rusyidi Al-hafidz di 30 Ilir Suro Palembang. Setelah beliau berusia 15 tahun sekitar tahun 1933 M, beliau juga belajar Bahasa Arab, tafsir Al-Qur'an kepada sesorang gurunya yang bernama Kyai Haji Kms. Abdullah Azhari yang lebih di kenal dengan sebutan Kyai Pedatu'an 12 Ulu Palembang. K,H Abbeliadul Malik Tadjudin belajar kepada gurunya tersebut hingga gurunya wafat pada tahun 1937. Tidak hanya belajar Bahasa Arab, beliaupun belajar pelajaran agama seperti Ilmu Fiqh dan Ilmu Tauhid pada usia 20 tahun.

Pelajaran agama tersebut di perolehnya melalui gurunya yang bersama Kyai Haji Muhammad Asyiq Amir di daerah di kelurahan 3-4 Ulu pada tahun 1938 hingga gurunya wafat pada tahun 1941. Pada tahun 1958 K.H Abdul Malik Tadjudin

menikah dengan Nyayu Hj. Aisyah Binti Kgs. H. Muhammad Nur Ngabehi Gadjahnata. Pada hasil perkawinannya tersebut beliau mendapatkan 8 orang anak yang terdiri dari 3 laki-laki dan 5 perempuan yang yang semuanya di lahirkan di Palembang. Akan tetapi pada tahun 1964 beliau kehilangan salah satu anak laki-lakinya yang di sayangi yaitu Abdulla Arsalan yang masih berusia sangat kecil.

Pada tahun 1979 K.H Abdul Malik Tadjudin pergi ketanah suci untuk menyempurnakan rukun Islamnya yaitu rukun Islam tersebut dikarenakan di berangkatkan oleh muridnya yang bernama H. Ismail, sewaktu beliau melaksanakan rukun Islam yang kelima tersebut, keinginannya untuk belajar tidak berhenti, beliau juga belajar ilmu-ilmu agama guna mendalami pengetahuan akan ilmu hadist kepada imam besar Masjidil Haram Syhek Muhammad Yasin padang Mekkah dan mendapat ijazah ilmu Hadist darinya, setelah melaksanakan rukun Islam yang kelima tersebut kegiatan pengajaran, pendidikan serta dakwa Islam masih tetap ia laksanakan, karena keaktifannya dalam menyampaikan ajaran Islam agama Islam sehingga beliau menjadi tokoh masyarakat yang banyak di kenal orang sejak berdirinya Organisasi NU di Sumatera Selatan K.H Abdul Malik Tadjudin juga melibatkan dirinya pada organisasi tersebut, beliau menjadi pengurus besar Nahdatul Ulama (PBNU) wilayah Palembang dan menjabat sebagai A'wan yakni, tenaga ahli yang memberikan wawasan.

Beberapa tahun kemudian beliau menjabat wakil Rohis yakni wakil ketua pembina pada tahun 1994. Sedangkan pada tahun 1999 beliau menjabat sebagai Mustayar yaitu dewan pertimbangan yang di mintai pertimbangan Pengurus Wilayah

NU (PWNU) Sumatera Selatan. Beliau ikut terjun dalam organisasi NU di karenakan NU merupakan organisasi keagamaan, kemasyarakatan dan beliau sebagai pengayom umat dalam melaksanakan Faham Ahlussunnah Waljamaah baik secara agama maupun budayanya, pengabdian beliau pada Bidang Sosial Kemasyarakatan yang berhubungan dengan jabatannya telah memberikan warisan pengetahuan pada umat beragama melalui ilmu-ilmu agama yang di timpa dari kitab-kitab kuning. K.H Abdul Malik Tadjudin di zamannya termasuk kedalam jalur ulama bebas yaitu jalur ulama yang mengetahui jalur Aqidah dan Tassawuf yang mengajarkannya berbentuk Al-Dakwa wa Al-tarbiyah, yakni dakwan dan pendidikan. Dalam bidang pengetahuan Islam K.H Abdul Malik Tadjudin aktif dalam mengajar Ilmu Fiqh, Ilmu Tauhid dan Ilmu Tafsir Al'Qur'an di rumah-rumah.

Pengajarannya sendiri beliau melakukan pengajarannya tersebut di langgar atau masjid-masjid. Dalam metode pengajarannya beliau menggunakan Metode Cawisan yakni suatu pengajaran Islam yang di sampaikan dengan cara sistematis yang tersusun dalam bersambung. Beliaupun juga mempunyai jadwal pengajaran di jadwal beberapa langgar-langgar dan masjid yakni Masjid Agung Palembang, Masjid Hidayahushuludin kelurahan 3-4 Ulu, langgar Nurul Misbach kelurahan 3-4 Ulu, mushola Al-Hidayah kelurahan 2 Ulu Laut, dan masjid lainnya. Adapun pelajaran yang beliau sampaikan yaitu ilmu Fiqh dan ilmu Tauhid dengan cara yang tidak jauh berbeda dengan Metode Cawisan.

Selama beliau lebih mengajar mengenai ilmu agama terdapat beberapa orang yang menjadi muridnya dan cukup terkenal yaitu H.M Anwar Mansyur yang

merupakan penceramah Masjid Agung Palembang dan beberapa masjid dan langgar yang berada di Palembang. Beliau ini bertempat tinggal di kelurahan 12 Ulu juga merupakan penceramah di masjid agung Palembang dan beberapa masjid-masjid yang ada di sekitar wilayah Palembang. Sedangkan Dr. Mgs H. Nanang Shaleh (Alm) yang merupakan pemilik dari panti Asuhan juga merupakan murid dari K.H Abdul Malik Tadjudin. Selain itu murid dari beliau yang juga di kenal oleh masyarakat Palembang adalah H. Andullah Ahmad dan uztaz H. Kms Andi Syarifudin yang merupakan ketua yayasan di masjid Agung Palembang dan menjabat sebagai P3N di kelurahan 19 Ulu Palembang.

KH Abdul Malik Tadjudin juga mendirikan Lembaga Pendidikan Islam tepatnya di 1 Ulu Laut Palembang bersama M.gs. H. Umar Ustman yang merupakan cucu dari Kyai Marogan di bantu dengan beberapa tokoh masyarakat setempat. Gagasan ini mendapatkan sambutan baik dari masyarakat sekitar. Kemudian sebagai tindak lanjut dari keinginan kuat tersebut maka berdirilah Madrasah Ibtidaiyah yang bernama MI Al Irfan pada tahun 1952 yang dipimpin oleh KH Abdul Malik Tadjuddin. Tidak hanya menjadi pemimpin di sekolah yang sudah dibangunnya tersebut K.H Abdul Malik Tadjuddin pun aktif membagi ilmunya yang di peroleh selama hidupnya.

Seiring dengan berjalannya waktu pada tahun 1945 MI Al Irfan berubah nama menjadi MI Mahad Islamy yang dinaungi yayasan Mahad Islamy. Sedangkan pada tahun 1960 MI Mahad Islamy di akui secara resmi oleh Kementrian Agama Republik Indonesia dengan nomor seri F/1/886 dan di nyatakan sebagai sekolah

agama/madrasah tingkat rendah yang melaksanakan kewajiban belajar sama seperti yang tercantum dalam undang-undang pendidikan dan pengajaran No.12 tahun 1954 No 4 tahun 1950 pasal 10 ayat 2.

Dengan di akuinya MI Mahad Islamy secara resmi oleh pemerintah, kini MI Mahad Islamy semakin hari semakin tahun menunjukkan kiprahnya dalam dunia pendidikan Islam. Dan ditahun 1955 KH Abdul Malik Tadjuddin menyerahkan kelanjutan kepengurusan MI Mahad Islamy kepada putrinya Zuhdiyah M,Ag. Selain mendirikan Mahad Islamy beliaupun juga banyak menulis buku-buku yang sangat mempunyai nilai pengetahuan. Akan tetapi banyak buku-buku tersebut saat ini hanya berupa lembaran-lembaran karena dimakan oleh rayap sehingga tidak bisa dimengerti ataupun di baca lagi. Bahkan ada beberapa buku yang telah di tulis oleh beliau sudah hilang dan tidak bisa di ketemukan lagi karena tidak adanya keturunan KH Abdul Malik Tadjuddin yang merawat karya karya dari orangtuanya tersebut.

Beberapa karya K.H Abdul Malik Tadjuddin yang masih dapat di baca atau di mengerti serta kondisinya dalam keadaan yang baik hanya beberapa saja, sebagai contoh karya tulis beliau seperti berbentuk diktat maupun berbentuk buku tentang Islam seperti tauhid, ilmu Fiqh maupun ilmu Tafsir Al Quran. Terdapat juga karya tulis KH Abdul Malik Tadjuddin yang berbentuk buku dan merupakan kumpulan Khotbah Jumat serta beberapa lembaran lembaran yaitu materi materi ceramah melalui siaran Radio Enes 12 Ulu Palembang yang juga berupa diktat. K.H Abdul Malik Tadjuddin menjalani kehidupan di dunia ini selama 82 tahun yaitu dari tahun 1918 samppai pada tahun 2000.

K.H Abdul Malik Tadjuddin selama hidupnya telah mengakami beberapa periode yaitu Beliau telah melewati lima masa yaitu masa penjajahan Belanda, masa pendudukan Jepang, masa Orde Lama, masa Orde Baru dan hingga masa berakhirnya kehidupan beliau yaitu pada masa reformasi. Pada awal tahun 2000 beliau seiring mengalami sakit dan menghembuskan nafas terakhir ditempat kediaman anaknya yaitu Dra Coiriyah yang bertempat tinggal di Demang Jaya Laksana Kelurahan 3-4 Ulu pada hari Kamis 10 Jumadil awal atau tanggal 10 Agustus 2000. Jenazahnya selain di sholatkan ditempat kediamannya juga disholatkan di Masjid Al Kautsar, Masjid Hidayatus dan Masjid Agung Palembang yang merupakan tempat dimana beliau mengajarkan ilmunya kepada murid-muridnya selama beliau masih hidup. Setelah disholatkan beliau di makamkan di pemakaman keluarga KH Nanang Hasanuddin Kelurahan 3-4 Ulu Palembang.

B. Visi Misi dan Tujuan MI Ma'had Islamy Palembang

Adapun visi misi dan tujuan MI Ma'had Islamy Palembang

a. Visi, Misi Ma'had Islamy

“beriman, berilmu, berakhlak dan berprestasi”

b. Misi MI Ma'had Islamy

1. Menanamkan keimanan /aqidah melalui pengalaman ajaran agama Islam
2. Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan
3. Mengembangkan pengetahuan dibidang IPTEK
4. Mengembangkan bakat, minat, potensi di bidang olahraga seni dan budaya

5. Membiasakan untuk senantiasa bersopan santun dan berakhlakul karimah dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.
 6. Membimbing dan membina untuk meningkatkan di bidang akademik maupun non akademik.
- c. Tujuan Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy
1. Memiliki keimanan dan keyakinan yang kokoh sesuai dengan ajaran Islam
 2. Mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari
 3. Mengusai dasar-dasar ilmu pengetahuan teknologi sebagai melanjutkan sekolah yang lebih tinggi
 4. Mengembangkan bakat, minat, dan potensi dibidang bahasa, olahraga dan seni
 5. Bersopan santun dan berakhlakul karimah baik dalam keluarga, sekolah maupun masyarakat
 6. Meraih prestasi akademik maupun non akademik tingkat kota Palembang

Kegiatan belajar mengajar di MI Ma'had Islamy Palembang dimulai pada pagi hari pukul 07:00 WIB s/d 12:30 WIB untuk hari Senin, Selasa, Rabu, Kamis dengan dua kali waktu istirahat. Kemudian untuk hari Juma't dan Sabtu pukul 07:00 WIB s/d 11:00 WIB dengan satu kali istirahat.

kegiatan ekstra kulikuler dan pengembangan diri dilakukan pada hari Sabtu pukul 10:00 WIB, jenis-jenis kegiatan antara lain: Sepak Bola, Tari, Bola Voli, Rohis, Pramuka.

C. Keadaan Guru dan Pegawai MI Ma'had Islamy Palembang

Dunia pendidikan guru memegang peran penting, guru adalah salah satu komponen dan syarat bagi berdirinya sekolah.

Tabel. 3.1

Data Guru dan Pegawai MI Ma'had Islamy Palembang

No	Nama	Pendidikan Terakhir	Jabatan
1	Munauwarah, S.Ag	S.I Tar/PAI IAIN Palembang	Kepala Sekolah
2	Nyayu Anna Yulias Tanti Atika, S.Ag	S.1 Tar/PAI IAIN Palembang	Waka Kurikulum
3	Abdullah, S.Sos.I	S.1 Dakwah/KPI IAIN Palembang	Waka Kesiswaan/Benda hara
4	Ahmad Baijuri	SMAN 1 Palembang	Kepala TU/Operator
5	Mahmudah, S.Pd.I.	S.1 Tar/PGMI IAIN Palembang	Wali Kelas 1
6	Okto Feriana, S.Pd,MM	S.2 Matematika UNSRI	Wali Kelas 2
7	Fera Yusvita	S.1 Tar/PGMI IAIN Palembang	Wali Kelas 3
8	Wahyuni	S.1 Tar/PGMI IAIN Palembang	Wali Kelas 4
9	Susi Sukmawati, S.Pd.I	S.1 Tar/PGMI IAIN Palembang	Wali Kelas 5
10	Rina Marlina, S.Pd, MM	S.2 Manajemen Tridinanti Palembang	Wakil Kelas 6

11	Tomí Caniágo	S.1 FKIP/Olahraga PGMI Palembang	Guru Olahraga
12	Ahmad Syukri Al-Aula	MA-Arriyadh	Guru Bahasa Arab
13	Robiatul Adawiyah	SMA	Pustakawati
14	Kartini	SD	Petugas kebersihan

Sumber: Dokumentasi MI Ma'had Islamy Palembang tahun ajaran 2016/2017

Dari tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa di MI Ma'had Islamy Palembang terdapat guru sebanyak 12 guru dan petugas penjaga perpustakaan 1 orang dan petugas kebersihan 1 orang. Dari hasil persentase menunjukkan bahwa jumlah guru berpendidikan SI sebanyak 66,7%, selain itu guru yang berpendidikan S2 sebanyak 16,7% dan ada guru yang berpendidikan SMA sebanyak 16,7%. Hal ini sudah cukup menunjang proses belajar mengajar di MI Ma'had Islamy Palembang dikarenakan dengan melihat pengalaman mengajar mereka yang sudah cukup lama yang telah dimiliki banyak pengalaman.

Akan tetapi untuk meningkatkan kualitas pendidikan lembaga yang baik, ada baiknya lembaga tersebut menyediakan sumber daya manusia yang berkualitas, agar proses belajar-mengajar dapat berjalan dengan baik dan tercapainya tujuan pendidikan yang diinginkan.

Sebagaimana dari tabel di atas bahwa ada sebanyak 66,7% guru yang tidak sesuai dengan di bidang mereka dalam mengajar di MI Ma'had Islamy Palembang di karenakan kurangnya jumlah tenaga pengajar MI Ma'had Islamy sehingga dibebaskan untuk segala bidang dalam mengajar di MI Ma'had Islamy Palembang.

Tabel 3.2
Keadaan Siswa MI Ma'had Islamy Palembang

No	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah Siswa
		Laki-Laki	Perempuan	
1	Kelas I	13	15	28
2	Kelas II	19	07	26
3	Kelas III	10	22	32
4	Kelas IV	14	17	31
5	Kelas V	11	10	21
6	Kelas VI	07	10	17
Jumlah		74	81	155

Sumber: Dokumentasi MI Ma'had Islamy Palembang 2016/2017

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah siswa MI Ma'had Islamy Palembang adalah 155 yang terdiri dari laki-laki dan perempuan. Untuk jumlah kelas terdiri dari 6 kelas, laki-laki berjumlah 74 siswa dan perempuan berjumlah 81 siswa.

Berdasarkan jumlah siswa di atas maka dapat diketahui bahwa setiap tahun terjadi peningkatan jumlah siswa di MI Ma'had Islamy Palembang. Dimana jumlah peningkatannya sebanyak 25 %, hal itu dikarenakan kualitas di MI Ma'had Islamy Palembang yang mengalami peningkatan dalam segala bidang termasuk mutu dan kualitas pembelajaran.

D. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana dalam kegiatan belajar sangat penting dan diperlukan. Karena tanpa sarana dan prasarana kegiatan apapun tidak akan terlaksana dengan baik dan sarana juga dapat menunjang proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan.

Tabel 3.3
Sarana dan Prasana MI Ma'had Islamy Palembang

No	Uraian	Jumlah	Luas
1	Luas Tanah	-	3280 m ²
2	Luas Bangunan	-	2800 m ²
3	Luas Halaman	-	-
4	Lapangan Volly	1	-
5	Ruang Kelas	6	-
6	Ruang UKS	1	-
7	Ruang TU	1	-
8	Ruang BK	1	-
9	Ruang Komputer	1	-
10	Ruang Kantin	1	-
11	Ruang Laboratorium	1	-
12	Ruang Perpustakaan	1	-
13	Dapur Umum	1	-
14	Meja Siswa	48	-
15	Lemari Kayu	3	-
16	Kursi Tamu	3	-
17	Pompa Air	1	-
18	Buku Koleksi Perpus	10	-
19	WC Siswa	2	-
20	WC Guru	1	-
21	Kipas Angin	3	-
22	Kursi Siswa	79	-

Sumber: Dokumentasi MI Ma'had Islamy Palembang 2016/2017

Dari tabel diatas terlihat bahwa fasilitas di MI Ma'had Islamy Palembang sudah cukup baik, karena diantaranya terdapat fasilitas belajar yang sangat mendukung sudah tersedia seperti halnya tersedianya ruang Laboratorium, ruang Perpustakaan.

E. Kegiatan Belajar Mengajar

Proses belajar mengajar di MI Ma'had Islamy Palembang dilakukan 6 hari satu minggu. Kegiatan belajar mengajar pada hari Senin, Selasa, Rabu, Kamis dan Sabtu dimulai dengan membaca surat pendek, hari Jum'at dengan membaca surah yassin yang dilakukan oleh semua siswa pada pukul 07:00 sampai dengan 12:30. Selanjutnya kegiatan belajar antar siswa dan guru dimulai pukul 07:15 sampai dengan 12:30 untuk hari Senin, Selasa, Rabu, Kamis dengan dua kali istirahat. Kemudian untuk hari Sabtu dan Jum'at dimulai pukul 07:00 sampai 11:00 dengan satu kali istirahat.

Khusus untuk hari Sabtu diperuntukan untuk kegiatan ekstrakurikuler seperti pramuka, tari, olahraga serta ekstrakurikuler untuk mendukung kegiatan keagamaan siswa-siswi MI Ma'had Islamy Palembang. Dalam kegiatan belajar mengajar siswa tidak diizinkan keluar tanpa keterangan yang jelas. Untuk mengantisipasi yang membolos, maka setiap siswa yang ingin keluar sekolah diwajibkan izin yang disediakan pihak sekolah melalui guru piket.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ma'had Islamy Palembang

Penelitian dengan judul pengaruh Metode Permainan Edukatif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran bahasa arab kelas III Madrasah Ma'had Islamy Palembang di laksanakan pada tanggal 28 Oktober sampai 4 November 2017. Peneliti melakukan proses pembelajaran pada pokok bahasan kosakata الوُضُوء. Pembelajaran dilaksanakan 3 kali pertemuan. Adapun yang menjadi tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pembelajaran di kelas III mata pelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang adalah sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan
 - a. Guru menyusun RPP pada materi pokok kosakata الوُضُوء
 - b. Guru menyusun soal-soal *pre-tes* dan *pos-tes* dalam bentuk 5 item soal

2. Tahap Pelaksanaan

Dalam tahap ini peneliti menyusun langkah-langkah dalam pelaksanaan penelitian di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang sebagai berikut:

- a. Guru mengucapkan salam
- b. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari

- c. Guru menyebutkan tujuan pembelajaran
 - d. Guru membagi delapan kelompok
 - e. Siswa menjodohkan antara gambar dan kosakata
 - f. Guru dan siswa melakukan Tanya jawab
 - g. Guru menyimpulkan materi pelajaran
3. Tahapan Penutup

Guru dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan melafalkan hamdalah

2. Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab

a. Hasil Belajar Siswa Sebelum (Pre-Tes) Dan Sesudah (Post-Tes) Diterapkan Permainan Edukatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang.

Peneliti menggunakan metode tes untuk mendapatkan data yang diperoleh dari nilai siswa hasil pre-tes dan post-tes yang peneliti lakukan dalam pelajaran Bahasa Arab. Proses dilakukan sebanyak 3 kali sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh peneliti.

Dalam kegiatan pembelajaran ini pertama peneliti memberi salam kemudian mengkondisikan kelas, mengabsen siswa yang tidak hadir kemudian membagikan soal *pre-tes*. Sebelum siswa mulai mengerjakan soal yang berjumlah 5 soal essay, peneliti menyampaikan petunjuk untuk mengerjakan soal. Setelah siswa mengerjakan soal, peneliti menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Kemudian proses belajar mengajar pun di mulai dengan pembahasan materi membaca الوضوء (anggota tubuh manusia) dengan menggunakan metode permainan

edukatif, setelah kegiatan pembelajaran berakhir peneliti menyampaikan kegiatan belajar mengajar untuk pertemuan berikutnya akan di gunakan kembali dalam proses pembelajaran yang akan datang. Kemudian peneliti memberikan salam penutup untuk mengakhiri kegiatan belajar-mengajar.

Pada pertemuan berikutnya yaitu pertemuan kedua yang di laksanakan pada hari Kamis tanggal 02 Tahun 2017 kegiatan pembelajarn terfokuskan pada materi menyimak الوضوء (anggota tubuh manusia) dengan menerapkan metode permainan edukatif. Pertama peneliti memberi salam sebagai awal suatu proses pembelajaran kemudian berdoa bersama-sama sebelum memulai belajar, peneliti membaca dan menunjukan kata materi الوضوء (anggota tubuh manusia), dan siswa menyimak materi selanjutnya siswa di bagi 8 kelompok. Setelah terbentuk kelompok, siswa menjodohkan antara gambar dan kosakata apabila siswa salah menjodohkan kata maka siswa tersebut di kasih hukuman.

Setelah kegiatan di atas selesai, peneliti menjelaskan beberapa hal baru yang masing-masing siswa temukan berkaitan dengan materi pembelajaran pada saat itu kemudian untuk menutup pembelajaran guru menyimpulkan materi pembelajaran dan peneliti memberikan materi yang akan di pelajari pada petemuan berikutnya, selanjutnya bersama-sama melafalkan hamdalah untuk mengakhiri pembelajaran.

Pada pertemuan terakhir peneliti yang dilaksanakan pada tanggal 04 September peneliti mengajar sekaligus mengadakan *post-tes* untuk mengambil data hasil belajar siswa setelah diadakan proses pembelajaran. Data di ambil dengan memberikan *post-tes* yang berjumlah 5 soal essay yang mencakup berbagai soal yang

mengarah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan metode permainan edukatif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Arab kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang, pada tes berlangsung, siswa tidak diperbolehkan untuk berkerjasama, tes dikerjakan masing-masing.

b. Hasil Belajar Siswa Sebelum (Pre-Tes) Diterapkan Permainan Edukatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang.

Sebelum dilakukan kegiatan metode *permainan edukatif* peneliti terlebih dahulu memperkenalkan siswa dan menyampaikan maksud penelitian. Peneliti menggunakan metode tes untuk mendapatkan data diperoleh dari nilai siswa hasil pre-tes dan post-tes yang peneliti lakukan dalam pelajaran Bahasa Arab. Kemudian peneliti memberikan tes awal dengan tujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa. Tes diberikan berupa tes essay yang terstruktur. Tujuan pembelajaran pre-tes ini adalah untuk melihat pengetahuan awal. Tes sebelum diberikan perlakuan pada siswa.

Pre-Tes siswa kelas III

data mentah *pre-tes* siswa kelas III

50	45	48	50	53	53	56
56	50	50	53	50	50	53
53	64	60	53	48	45	48

a) Menentukan Range/ Jangkauan (R) = $H - L + 1$

$$H = \text{nilai tertinggi} = 64$$

$$L = \text{nilai terendah} = 45$$

$$R = 64 - 45 + 1 = 20$$

b) Menentukan Interval Kelas

$$\frac{R}{i} = 10 \text{ sampai } 20. \text{ Maka } \frac{20}{2} = 10 = 10$$

Jadi, interval kelasnya adalah 2 dari data pre test siswa kelas III. Tabel distribusi frekuensi untuk uji normalitas data pre test adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1

Distribusi Frekuensi Nilai Pre Test Kelas III Ma'had Islamy Palembang

Interval nilai	F	X	X¹	fx¹	fx²
63 – 64	1	63,5	+6	6	36
61 – 62	0	61,5	+5	0	0
59 - 60	1	59,5	+4	4	16
57 - 58	0	57,5	+3	0	0
55 - 56	2	55,5	+2	4	8
53 - 54	6	53,5	+1	6	6
51 - 52	0	51,5	0	0	0
49 - 50	6	49,5	-1	6	6

47 - 48	3	47,5	-2	6	12
45 - 46	2	45,5	-3	6	18
Jumlah	21			$\sum FX^1 = 2$	$\sum FX^2 = 102$

Dari tabel di atas nilai pre test siswa kelas III pada materi الوضوء yaitu:

$$\sum FX^1 = 2 \quad i = 2 \quad N = 21$$

$$\sum FX^2 = 102 \quad M^l = 51,5$$

Dari tabel distribusi frekuensi yang ada, selanjutnya peneliti melakukan langkah berikutnya:

c) Menentukan Mean Atau Nilai Rata-Rata

$$\begin{aligned} M &= M^l + i \left(\sum \frac{fx^1}{N} \right) \\ &= 51,5 + 2 \left(\frac{2}{21} \right) \\ &= 51,5 + 2 + (0,09) \\ &= 51,5 + 0,18 \\ &= 51,68 \end{aligned}$$

d) Menentukan Standar Deviasi

$$\begin{aligned} SD &= i \sqrt{\sum \frac{fx^2}{N} - \left(\sum \frac{fx^1}{N} \right)^2} &&= 2 \sqrt{\frac{102}{21} - \left(\frac{2}{21} \right)^2} \\ &= 2 \sqrt{4,8 - (0,09)^2} \\ &= 2 \sqrt{4,8 - 0,008} \\ &= 2 \sqrt{4,79} \\ &= 2 \times 2,1 = 4,2 \end{aligned}$$

Kemudian dikelompokkan hasil belajar kedalam tiga kelompok yaitu tinggi, sedang, dan rendah (TSR)

$M + 1. SD$	—————>	Tinggi
Nilai $M - 1. SD$ s.d $M + 1. SD$	—————>	Sedang
$M - 1. SD$	—————>	Rendah

Untuk lebih lanjut perhitungan pengelompokan dapat di lihat pada skala di bawah ini:

$$\begin{aligned}
 \text{Tinggi} &= M + 1. SD \\
 &= 51,68 + 1. 4,2 \\
 &= 51,68 + 4,2 \\
 &= 55,88 \text{ di bulatkan } 56 \text{ (kategori tinggi } 56 - \text{ keatas)}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Sedang} &= M - 1. SD && \text{sampai} && M + 1. SD \\
 &= 51,68 - 1. 4,2 && && = 51,68 + 1. 4,2 \\
 &= 51,68 - 4,2 && && = 51,68 + 4,2 \\
 &= 47, 48 \text{ di bulatkan } 47 && && = 55,88 \text{ dibulatkan } 56 \\
 &&&&& \text{(Kategori sedang berkisar } 47 \text{ sampai } 56)
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Rendah} &= M - 1. SD \\
 &= 51,68 - 1. 4,2 \\
 &= 51,68 - 4,2 \\
 &= 47,48 \text{ di bulatkan } 47 \text{ (Nilai terendah } 47 \text{ kebawah)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil pre-tes, maka diperoleh “skor mentah” hasil belajar Bahasa Arab siswa sebelum diterapkan metode permainan edukatif di kelas III MI Ma’had Islamy Palembang. Untuk mengetahui persentase hasil belajar pre-tes Bahasa Arab III MI Ma’had Islamy Palembang yang tergolong tinggi, sedang, rendah dapat kita lihat tabel berikut ini:

Tabel 4.2

**Hasil Belajar Siswa Sebelum di Terapkan Metode Permainan Edukatif Pada
Siswa Kelas III di MI Ma'had Islamy Palembang**

No	Hasil Belajar Siswa	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	4	19,05%
2	Sedang	12	57,14%
3	Rendah	5	23,81%
Jumlah		N= 21	100

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sebelum di terapkan metode permainan edukatif yang tergolong tinggi adalah sebanyak 4 orang siswa (19,05%), dikarenakan siswa tersebut sudah mampu mengerjakan soal dengan baik dan siswa tersebut memiliki kemampuan daya ingat atau kecerdasan yang tinggi. Siswa yang tergolong sedang sebanyak 12 orang (57,14%) dikarenakan dalam mengerjakan soal pre-tes siswa masih ada yang belum paham tentang materi, sehingga siswa sulit untuk mengerjakan soal dan perlu bimbingan dari guru. Sedangkan siswa yang tergolong rendah sebanyak 5 orang (32,81) dikarenakan tidak dapat mengerjakan soal dengan baik karena siswa tidak memahami materi sehingga ketika diberi soal siswa tidak mampu mengerjakannya. Demikian hasil belajar siswa sebelum diterapkan metode permainan edukatif pada siswa kelas III MI Ma'had Islamy Palembang.

c. Hasil Belajar Siswa Sesudah (Post-Tes) Diterapkan Permainan Edukatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang.

Post-tes dilakukan untuk melihat hasil belajar siswa setelah pembelajaran berlangsung. Analisis data post-tes ini digunakan untuk mengetahui menguji hipotesis yang diajukan serta untuk mengetahui hasil belajar setelah proses pembelajaran berlangsung.

Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sebanyak 3 kali tatap muka. Setiap pertemuan diadakan tes guna untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap materi yang telah diberikan.

Dari hasil yang disebarkan responden, didapatkan data tentang hasil tes Bahasa Arab setelah diterapkan metode permainan edukatif . setelah data-data terkumpul, maka proses pengelolaan data.

Post- Test Siswa Kelas III

Data mentah post-test siswa kelas III

80	64	64	75	80	75	85
85	80	75	80	64	80	85
85	85	75	80	75	80	85

Dari data mentah *post-tes* siswa kelas III selanjutnya menentukan *range*

a) menentukan Range (R) = H – L + 1

H = nilai tertinggi = 85

L = nilai terendah = 64

$$R = 85 - 64 + 1 = 22$$

b) Menentukan Interval Kelas

$$\frac{R}{i} = 10 \text{ sampai } 20. \text{ Maka } \frac{22}{2} = 10 = 12$$

Jadi, interval kelasnya adalah 2 dari data pre test siswa kelas III. Tabel distribusi frekuensi untuk uji normalitas data pre test adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi Nilai Pos-Test Kelas III Ma'had Islamy Palembang

Interval Nilai	F	X	X ¹	fx ¹	fx ²
85 – 86	6	85,5	+4	24	96
83 - 84	0	83,5	+3	0	0
81 - 82	0	81,5	+2	0	0
79 - 80	7	79,5	+1	7	7
77 - 78	0	77,5	0	0	0
75 - 76	5	75,5	-1	5	5
73 - 74	0	73,5	-2	0	0
71 - 72	0	71,5	-3	0	0
69 - 70	0	69,5	-4	0	0
67 - 68	0	67,5	-5	0	0
65 - 66	0	65,5	-6	0	0
63 - 64	3	63,5	-7	21	147

Jumlah	N= 21			$\sum FX^1= 5$	$\sum FX^2= 255$
---------------	--------------	--	--	----------------	------------------

Dari tabel di atas nilai pre test siswa kelas III pada materi الوضوء yaitu:

$$\sum FX^1= 5 \quad i = 2 \quad N = 21$$

$$\sum FX^2= 255 \quad M^l = 77,5$$

Dari tabel distribusi frekuensi yang ada, selanjutnya peneliti melakukan langkah berikutnya:

c) Menentukan Mean atau Nilai Rata-Rata

$$M = M^l + i \left(\sum \frac{fx^1}{N} \right)$$

$$= 77,5 + 2 \left(\frac{5}{21} \right)$$

$$= 77,5 + 2 + (0,23)$$

$$= 77,5 + 0,46$$

$$= 77,96$$

d) Menentukan Standar Deviasi

$$SD = i \sqrt{\sum \frac{fx^2}{N} - \left(\sum \frac{fx^1}{N} \right)^2} = 2 \sqrt{\frac{255}{21} - \left(\frac{11}{21} \right)^2}$$

$$= 2 \sqrt{12 - (0,23)^2}$$

$$= 2 \sqrt{12 - 0,05}$$

$$= 2 \sqrt{11,95}$$

$$= 2 \times 3,4 = 6,8$$

Kemudian dikelompokkan hasil belajar kedalam tiga kelompok yaitu tinggi, sedang, dan rendah (TSR)

M + 1. SD \longrightarrow Tinggi

Nilai M – 1. SD s.d M + 1. SD \longrightarrow Sedang

M – 1. SD \longrightarrow Rendah

Selanjutnya untuk indikasi yang termasuk dalam kategori tinggi, sedang, rendah (TSR) maka dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Tinggi} &= M + 1. SD \\
 &= 77,96 + 1. 6,8 \\
 &= 77,96 + 6,8 \\
 &= 84,76 \text{ dibulatkan menjadi } 85 \\
 \text{Sedang} &= M - 1. SD \qquad \text{sampai} \qquad M + 1. SD \\
 &= 77,96 - 1. 6,8 \qquad \qquad \qquad = 77,96 + 1. 6,8 \\
 &= 77,96 - 6,8 \qquad \qquad \qquad = 77,96 + 6,8 \\
 &= 71,16 \text{ di bulatkan } 71 \qquad \qquad = 84,76 \text{ dibulatkan } 85
 \end{aligned}$$

(Kategori sedang berkisar 47 sampai 85)

$$\begin{aligned}
 \text{Rendah} &= M - 1. SD \\
 &= 77,96 - 1. 6,8 \\
 &= 77,96 - 6,8 \\
 &= 71,16 \text{ di bulatkan } 71 \text{ (Nilai terendah } 71 \text{ kebawah)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil post-tes, maka diperoleh “skor mentah” hasil belajar Bahasa Arab siswa sesudah diterapkan metode permainan edukatif di kelas III MI Ma’had Islamy Palembang. Untuk mengetahui persentase hasil belajar post-tes Bahasa Arab III MI Ma’had Islamy Palembang yang tergolong tinggi, sedang, rendah dapat kita lihat tabel berikut ini:

Tabel 4.2

Hasil Belajar Siswa sesudah di Terapkan Metode Permainan Edukatif Pada Siswa Kelas III di MI Ma'had Islamy Palembang

No	Hasil Belajar Siswa	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	6	28,58%
2	Sedang	12	57,14%
3	Rendah	3	14,28%
Jumlah		N= 21	100

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sesudah diterapkan metode permainan edukatif tergolong tinggi sebanyak 6 siswa (28,58%), yang tergolong sedang 12 siswa (57,14) dan tergolong rendah 3 siswa (14,28%). demikian hasil belajar siswa sesudah diterapkan metode permainan edukatif pada siswa kelas III MI Ma'had Islamy Palembang. Dari hasil tersebut mengalami peningkatan dibandingkan hasil belajar pre-tes sebelumnya.

3. Pengaruh Penerapan Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang.

Pada bab ini analisi data yang berisikan beberapa masalah yang diangkat dalam penelitian ini antara lain penggunaan tes "t" untuk menguji dua sampel kecil dengan metode *permainan edukatif* materi kosakata berdasarkan pengalaman pada siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang.

Adapun untuk mengetahui apakah metode permainan edikatif yang diterapkan pada siswa memberikan pengaruh yang signifikan materi kosakata berdasarkan pengalaman siswa kelas III mata pelajaran Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang. Peneliti memberikan tes tertulis kepada 21 orang siswa sebelum diterapkannya metode. Dan kemudian akan dilakukan pengujian tes "t" untuk melihat penerapannya.

Penggunaan tes "t" pada penelitian ini mengasumsi hipotesis Nihil sebagai ada perbedaan/tidak ada perbedaan yang signifikan metode *permainan edukatif* terhadap materi kosakata berdasarkan pengalaman siswa kelas III mata pelajaran Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang. Uji hipotesis ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis yang menyatakan bahwa apakah dengan menggunakan permainan edukatif, hasil belajar siswa dapat meningkat atau lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang diajar dengan tidak menggunakan metode permainan edukatif. Apabila t_0 yang diperoleh lebih besar daripada t_t maka hipotesis Nihil yang diajukan ditolak.

Dari hasil tes belajar yang telah dilaksanakan pada siswa kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang dalam menyelesaikan soal tes Bahasa Arab yang terbentuk essay pada materi kosakata mendapatkan hasil belajar yang baik dilihat dari analisi data mengenai hasil belajar siswa dalam mengerjakan soal tes yang diberikan pada pertemuan awal dan akhir. Dalam penelitian ini, untuk mengetahui hasil belajar siswa diadakan tes pada akhir pertemuan. Tes diadakan

bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh metode permainan edukatif terhadap pemahaman belajar siswa dalam memahami materi kosakata.

Dalam proses pembelajaran menggunakan *permainan edukatif* terlihat bahwa pemahaman siswa terhadap materi kosakata. Hal ini diperkuat pula dari hasil tes akhir siswa yang memperoleh nilai ketuntasan belajar, dalam hal ini hasil belajar siswa. Hipotesis dalam penelitian ini ada atau tidak Ada Pengaruh Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ma'had Islamy Palembang.

Dari hasil kegiatan penerapan metode *permainan edukatif* terlihat bahwa siswa berusaha mendengarkan penjelasan dengan materi yang telah dipelajari. Dengan demikian siswa lebih memahami materi yang telah diberikan. Dalam menyelesaikan soal, terdapat peningkatan yang signifikan oleh siswa-siswi tersebut.

Kegiatan penelitian ini telah berhasil menemukan metode *permainan edukatif* yang baik untuk mengajar berdasarkan pengalaman pada siswa kelas III mata pelajaran Bahasa Arab Madrasah Ma'had Islamy Palembang. Dalam rangka uji coba metode *permainan edukatif* ini, dilaksanakan penelitian lanjutan, dengan hipotesis Nihil.

H_a : Pengaruh penerapan metode *permainan edukatif* pada mata pelajaran Bahasa Arab memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III di MI Ma'had Islamy Palembang.

H_0 : Pengaruh penerapan metode *permainan edukatif* pada mata pelajaran Bahasa Arab memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III di MI Ma'had Islamy Palembang

Dalam hubungan ini dari sejumlah 21 orang siswa MI Ma'had Islamy Palembang yang ditetapkan menjadi sampel penelitian, telah berhasil dihimpun data berupa nilai pre-tes dan post-tes. Untuk membuktikan apakah ada pengaruh yang signifikan antara penerapan metode *permainan edukatif* terhadap hasil belajar siswa maka diadakan perhitungan tes "t" untuk satu sampel kecil. Dari pelaksanaan penelitian yang di lakukan peneliti di peroleh hasil belajar siswa yakni:

Tabel 4.3

Nilai Hasil Belajar Siswa Dari 21 Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang

Nama siswa	Hasil Belajar Siswa		D = (X - Y)	D ² (X - Y)
	Sebelum menggunakan permainan edukatif (X)	Sesudah menggunakan permainan edukatif (X)		
Agung	50	80	-30	-900
Aldiansyah	45	64	-19	-361
Audry Noptalika	48	64	-16	-256
Claudia Bella Irwan	50	75	-25	-625
Dimas Saputra	53	80	-27	-729
Feri Rotinsulu	53	75	-22	-484
Fernando Y.W	56	85	-29	-841
Kelvin	56	85	-29	-841
Lutfy Ramadanu	50	80	-30	-900

M. Alif	50	75	-22	-484
M. Faizin Al-Gamal	53	80	-27	-729
M. Fikriansyah	50	64	-14	-196
M. Imran	50	80	-30	-900
M. Rangga Saputra	53	85	-32	-1024
Nabila Siti Anggia	53	85	-32	-1024
Rahmatullah	64	85	-21	-441
Reffiansyah	60	75	-15	-225
Rhavel Saputra	53	80	-30	-900
Soraya Dwi Anjani	48	75	-27	-729
Vanesa Arnelita	45	80	-35	-1225
Rama	48	85	-37	-1369
21 = N	-	-	-549 = $\sum D$	-15183 = $\sum D^2$

Dengan diperolehnya $\sum D$ dan $\sum D^2$, maka dapat diketahui besarnya deviasi standar perbedaan skor antara variabel X dan Y adalah sebagai berikut:

1. Mencari mean antara skor variabel 1 dan variabel II

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

$$= \frac{549}{21} = 26,14$$

2. Mencari deviasi standar dengan menggunakan rumus:

$$S_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

$$= \sqrt{\frac{15183}{21} - \left(\frac{549}{21}\right)^2}$$

$$= \sqrt{723 - 26}$$

$$= \sqrt{47} = 6,8$$

3. Mencari standar Error

$$SEM_D = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}} = \frac{6,8}{\sqrt{21-1}} = \frac{6,8}{\sqrt{20}} = 0,34$$

4. Mencari t_0

$$t_0 = \frac{M_D}{SEM_D} = \frac{26,14}{0,34} = 76,8$$

5. Mencari Interpretasi

$$df \text{ atau } db = N1 - 1 = 21 - 1 = 20$$

Dengan demikian df sebesar 20, maka di peroleh t_{tabel} sebagai berikut:

- Pada taraf signifikansi 5% = 2,09
- Pada taraf signifikansi 1% = 2,83

Karena " t_0 " = 76,8 lebih beasar dari t_t (baik pada taraf signifikansi 5% dan 1%), $2,09 < 76,8 > 2,83$. Dengan demikian berarti hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi: "pengaruh penerapan metode permainan edukatif pada mata pelajaran Bahasa Arab memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang" diterima dan hipotesis nihil (H_0) di tolak. Maka dapat disimpulkan bahwa mengajar dengan menggunakan metode permainan edukatif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Arab materi *الوضوء* di MI ma'had Islamy Palembang.

Permasalahan tersebut, pertama kita ajukan hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nihilnya (H_0) sebagai berikut:

H_a : Pengaruh penerapan metode permainan edukatif pada mata pelajaran Bahasa Arab memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III di MI Ma'had Islamy Palembang.

H_0 : Pengaruh penerapan metode permainan edukatif pada mata pelajaran Bahasa Arab memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III di MI Ma'had Islamy Palembang.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu Pengaruh Penerapan Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ma'had Islamy Palembang maka dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkan permainan edukatif. Secara meyakinkan dapat dikatakan ada pengaruh yang signifikan penerapan Metode *Permainan Edukatif* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Madrasah Ma'had Islamy Palembang. Hal ini diperkuat dengan adanya teori hasil belajar taksonomi bloom yang mencakup tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik dan teori permainan edukatif menurut pendapat andang ismail menyatakan bahwa permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul anak dengan lingkungannya.

Dalam penelitian ini sebelum diberi perlakuan, peneliti melakukan pre-tes untuk mengetahui kondisi awal pemahaman siswa mengenai materi *الوضوء* dan rata-rata pre-tesnya yaitu 51,68 sedangkan rata-rata post-tesnya setelah diberikan perlakuan adalah sebesar 77,96. Dari data yang didapat, peneliti telah menghitung data interpretasi df atau $db = N1 - 1 = 21 - 1 = 20$. Dengan demikian df sebesar 20, maka di peroleh t_{tabel} yakni

pada taraf signifikansi 5% = 2,09 dan pada taraf signifikansi 1% = 2,83. Karena " t_0 " = 76,8 lebih besar dari t_t (baik pada taraf signifikansi 5% dan 1%), $2,09 < 76,8 > 2,83$.

Sehingga dengan demikian, ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode permainan edukatif dan hasil belajar siswa pada materi kosakata **الوضوء** kelas III di Madrasah Ma'had Islamy Palembang dapat diterima.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penerapan metode permainan edukatif terhadap hasil belajar. Dalam penelitian ini sebelum di beri perlakuan, peneliti telah melakukan pretes untuk mengetahui kondisi awal pemahaman siswa mengenai materi **الوضوء** dan rata-rata hasil pre-tesnya yaitu 51,68 sedangkan rata-rata postes atau tes yang di berikan setelah menerapkan metode permainan edukatif adalah sebesar 77,96.

Dari hasil rata-rata pre-tes atau nilai rata-rata tes sebelum diberi perlakuan yaitu 51,68 yang menunjukkan bahwa rata-rata pre-tes tersebut masih belum mencapai standar ketuntasan minimal (KKM), sedangkan rata-rata nilai post-tes setelah menerapkan permainan edukatif adalah sebesar 77,96 yang menunjukkan bahwa rata-rata post-tes tersebut telah mencapai KKM.

Berdasarkan pengujian hipotesis yang telah di lakukan dengan menggunakan perhitungan uji “t” yang hasilnya sebesar 76,8. Dengan df sebesar 50 diperoleh dari t_0 lebih besar dari pada t_t (baik pada taraf signifikan 5% dan 1%, $2,01 < 76,8 > 2,68$). Dengan demikian, berarti hipotesis alternatif (h_a) yang berbunyi: pengaruh penerapan metode permainan edukatif pada mata pelajaran bahasa arab memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas iii madrasah ibtidaiyah ma’had islamiy palembang” diterima dan hipotesis nihil (h_0) di tolak.

B. Saran

- 1) Dalam proses belajar mengajar hendaknya guru menggunakan metode yang bervariasi, agar siswa lebih termotivasi dan proses pembelajaran menjadi optimal.
- 2) Kepada guru di MI Ma'had Islamy Palembang diharapkan dapat menggunakan metode permainan edukatif karena bisa meningkatkan hasil belajar.
- 3) Kepada siswa-siswi MI Ma'had Islamy Palembang di harapkan dapat berpartisipasi dan berperan aktif dalam mengajar agar terjadi interaksi yang positif antara guru dan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Renika Cipta.
- Abdurrahmansyah. 2008. *Teori Pengembangan Kurikulum & Aplikasi*. Palembang: Grafika Telindo Press.
- Daryanto. 2012. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Renika Cipta.
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Renika Cipta.
- Djamarah, Bahri, Saiful. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Renika Cipta
- <http://digilib.uin-suka.ac.id/9205/1/BAB%20I,%20IV,%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>.
Diakses hari Jumat tanggal 5 mei 2017.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games, Panduan Praktis Permainan Yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, Dan Saleh*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Ismail, Fajri. 2016. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Palembang: Karya Sukses Mandiri (KSM).
- Kunandar. 2014. *Penilaian Auttentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Margono. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Renika Cipta.
- Marhijanto, Bambang. 1999. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Masa Kini*. Surabaya: Terbit Terang.
- Mujib, Fathul Dan Rahmawati, Nailur. 2012. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Yokgyakarta: Diva Press.
- Mujib, Fathul Dan Rahmawati, Nailur. 2011. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*. Yokgyakarta: Diva Press.
- Fatturahman, Pupuh. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Pernada Media. Cet. ke-6
- Slameto. 2013. *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Renika Cipta.

- Siregar, Syofian, 2014. *Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, Cet. II. Jakarta: Prenada Media Group.
- Skni, Ridwan. 2007. *Pengembangan Sistem Evaluasi Pendidikan*. Palembang: IAIN Raden Fatah Press.
- Sudijono, Annas. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rolina, Nelva. 2012. *Alat Permainan Edukatif Usia Dini*. Yogyakarta: Ombak (Anggota IKAPI).
- Tim Pengembangan MKDP Kurikulum. 2013. *Kurikulum & Pembelajaran*. Cet. Ke-3 Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Tim Penyusun. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)*. Palembang: IAIN Raden Fatah Palembang.
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif & Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Wahab, Rohmalina. 2015. *Psikologi Belajar*. Palembang: Grafika Telindo Perss.

Dokumentasi Kegiatan Penerapan Permainan Edukatif Di kelas

1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan melafazkan basmalah



2. Guru mengabsen dan menanyakan kehadiran siswa



3. Guru menjelaskan materi yang akan di pelajari



4. Guru menyebutkan tujuan pembelajaran



5. Guru meminta siswa membuka buku mata pelajaran kemudian guru menjelaskan materi



6. Guru membagi kelompok



7. Siswa maju kedepan tiap masing-masing kelompok untuk mencocokkan antara gambar dan kosakata



8. Guru dan siswa melakukan tanya jawab



9. Guru memberikan evaluasi



10. Guru memberikan informasi mengenai materi yang akan di pelajari pada pertemuan selanjutnya



11. Guru dan siswa menutup pelajaran dengan melafazkan hamdalah



12. Guru mengucapkan salam



**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
(RPP)**

Nama Sekolah	: MI Ma'had Islamy Palembang
Mata Pelajaran	: Bahasa Arab
Tema	: اللُّ ضُوءٌ
Kelas/semester	: III/I
Alokasi waktu	: 1 x 120 Menit

A. Standar Kompetensi

Membaca

B. Kompetensi Dasar

1. Menyimak mufradat yang berhubungan dengan (اللُّ ضُوءٌ)
2. Bertanya jawab sederhana dengan mufradat yang berhubungan dengan (اللُّ ضُوءٌ)

C. Indikator

Membaca kata-kata dan kalimat tentang (اللُّ ضُوءٌ), dengan makhraj dan panjang pendek dengan benar

D. Tujuan Pembelajaran

Siswa di harapkan mampu membaca kata-kata dan kalimat tentang (اللُّ ضُوءٌ) dengan makhraj dan panjang pendek dengan benar

E. Materi Ajar

وَجْهٌ - وَجْهٌ - رَأْسٌ - رَأْسٌ
يَدٌ - يَدَيْنِ - أُذُنٌ - الأُذُنَيْنِ
رِجْلٌ - رِجْلَيْنِ - نَعَسِلُ الرِّجْلَيْنِ
نَمْسَحُ - نَمْسَحُ الرَّأْسَ - مُتَوَضِّئٌ
وَضُوءٌ - الوَضُوءُ - وَضُوءٌ - الوَضُوءُ

F. Alokasi Waktu

Alokasi Waktu : 1 x 120 Menit

G. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Tanya Jawab
- Penugasan

H. Alat dan Bahan

1. Permainan Edukatif (pindah gambar)
2. Buku pegangan guru (Bahasa Arab MI)
3. Styrofoam
4. Kertas Plano
5. Kertas Kuarto
6. Karton

I. Sumber Pembelajaran

Hidayat dkk. 2013. *Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah kelas 3*. Semarang: PT

Karya Toha Putra

J. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Langkah-Langkah Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengucapkan salam2. Guru dan siswa melafazkan basmallah3. Guru menanyakan keadaan siswa4. Guru mengabsen dan menanyakan kehadiran siswa5. Guru menjelaskan materi pelajaran yang akan dipelajari6. Guru menyebutkan tujuan pembelajaran	10 menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru meminta siswa untuk membuka buku paket Bahasa Arab pada bagian sub materi tentang membaca الضُّوء2. Guru membaca kosakata yang terkait dengan topik3. Guru membuat sebanyak mungkin gambar4. Guru menyediakan kosakata Bahasa Arab dan terjemahan kosakata Bahasa Indonesia sesuai dengan gambar5. Guru membagi delapan kelompok <p>Menanya</p> <ol style="list-style-type: none">6. Guru dan siswa melakukan Tanya jawab berkaitan dengan materi yang telah dijelaskan oleh guru	90 menit

	<p>Mengeksplorasi</p> <p>7. Siswa dibimbing oleh guru untuk menjelaskan kembali secara singkat berdasarkan pemahamannya mengenai materi الوضوء</p> <p>8. siswa menjodohkan antara gambar dan kosakata</p> <p>Mengasosiasikan</p> <p>9. Siswa diminta untuk membaca materi tentang الوضوء</p> <p>Mengumpulkan data</p> <p>10. Siswa diminta untuk maju kedepan kelas untuk membaca kembali materi tentang الوضوء</p> <p>11. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang menjawab dengan benar.</p>	
<p>Penutup</p>	<p>1. Guru menyimpulkan materi pelajaran tentang الوضوء</p> <p>2. Siswa diberi kesempatan oleh guru untuk bertanya berkaitan dengan materi yang telah dijelaskan oleh guru</p> <p>3. Guru memberikan evaluasi secara tertulis kepada siswa</p> <p>4. Guru memberikan informasi mengenai materi yang akan</p>	<p>20menit</p>

	dipelajari pada pertemuan selanjutnya	
	5. Guru dan siswa menutup kegiatan dengan melafazkan hamdallah	
	6. Guru mengucapkan salam	

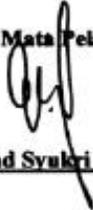
K. Penilaian

1. Jenis/teknik penilaian : Tertulis
2. Bentuk instrumen dan instrumen
 1. Bentuk instrumen : Esay
 2. Instrumen : Lampiran Soal
3. Pedoman penskoran

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

No	Soal	Jenis Soal	Skor
1	"Tangan" Bahasa Arabnya	Esay	20
2	كُمُ artinya		20
3	كُمُ artinya		20
4	Bahasa arabnya "hidung" adalah		20
5	كُمُ artinya		20
Jumlah			100

Guru Mata Pelajaran


Ahmad Syukri Al-Aula

Palembang, September 2017

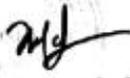
Mahasiswi Peneliti

Siti Ma'unah

NIM: 13270119

Mengetahui,

Kepala Sekolah MI Ma'had Islamy Palembang


Munawarrah, S.Ag

NIP: 1975111920070102029

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
(RPP)**

Nama Sekolah	: MI Ma'had Islamy Palembang
Mata Pelajaran	: Bahasa Arab
Tema	: اللُّ ضُوءٌ
Kelas/semester	: III/I
Alokasi waktu	: 1 x 120 Menit

A. Standar Kompetensi

Menyimak

B. Kompetensi Dasar

1. Menyimak mufradat yang berhubungan dengan (اللُّ ضُوءٌ)
2. Bertanya jawab sederhana dengan mufradat yang berhubungan dengan (اللُّ ضُوءٌ)

C. Indikator

1. Mengidentifikasi mufradat yang diperdengarkan tentang (اللُّ ضُوءٌ) dengan benar
2. Menyalin kata-kata yang mengandung huruf: (م - ل - ك - خ - ح - ج - ء) dan huruf-huruf yang telah dipelajari sebelumnya

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa diharapkan mampu Mengidentifikasi mufradat yang diperdengarkan tentang (اللُّ ضُوءٌ) dengan benar
2. Siswa diharapkan mampu menyalin kata-kata yang mengandung huruf: (م - ل - ك - خ - ح - ج - ء) dan huruf-huruf yang telah dipelajari sebelumnya

E. Materi Ajar

Menyimak

Tunjuk kata sesuai dengan ucapan yang diperdengarkan!

رَأْس	يَدَيْنِ	يَد	وَجْه
رِجْل	أُذُنَيْنِ		أُذُن
الْوَضُوء	الْوَضُوء		رِجْلَيْنِ
تَمَسَّح	تَغَسَّل		الْمَتَوَضَّئ

F. Alokasi Waktu

Alokasi Waktu : 1 x 120 Menit

G. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Tanya Jawab
- Penugasan

H. Alat dan Bahan

1. Permainan Edukatif (pindah gambar)
2. Buku pegangan guru (Bahasa Arab MI)
3. Styrofoam
4. Kertas Plano
5. Kertas Kuarto
6. Karton

I. Sumber Pembelajaran

Hidayat dkk. 2013. *Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah kelas 3*. Semarang: PT

Karya Toha Putra

J. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Langkah-Langkah Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengucapkan salam2. Guru dan siswa melafazkan basmallah3. Guru menanyakan keadaan siswa4. Guru mengabsen dan menanyakan kehadiran siswa5. Guru menjelaskan materi pelajaran yang akan dipelajari6. Guru menyebutkan tujuan pembelajaran	10 menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru meminta siswa untuk membuka buku paket Bahasa Arab pada bagian sub materi tentang membaca الضُّوء2. Guru membaca dan menunjuk kosakata yang terkait dengan topik3. Guru membuat sebanyak mungkin gambar4. Guru menyediakan kosakata Bahasa Arab dan terjemahan Bahasa Indonesia sesuai dengan gambar5. Guru membagi delapan kelompok <p>Menanya</p> <ol style="list-style-type: none">6. Guru dan siswa melakukan Tanya jawab berkaitan dengan materi yang telah dijelaskan oleh guru <p>Mengeksplorasi</p>	90 menit

	<p>7. Siswa dibimbing oleh guru untuk menjelaskan kembali secara singkat berdasarkan pemahamannya mengenai materi الْوَضُوء</p> <p>Mengasosiasikan</p> <p>8. Siswa diminta untuk mendengarkan kata yang diucapkan oleh guru</p> <p>9. Siswa diminta untuk memahami materi tentang الْوَضُوء</p> <p>10. Siswa menunjuk kata dengan ucapan yang diperdengarkan</p> <p>Mengumpulkan data</p> <p>11. Siswa diminta untuk maju kedepan kelas untuk membaca kembali materi tentang الْوَضُوء</p> <p>12. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang menjawab dengan benar.</p>	
Penutup	<p>1. Guru menyimpulkan materi pelajaran tentang الْوَضُوء</p> <p>2. Siswa diberi kesempatan oleh guru untuk bertanya berkaitan dengan materi yang telah dijelaskan oleh guru</p> <p>3. Guru memberikan evaluasi secara tertulis kepada siswa</p>	20 menit

	<p>4. Guru memberikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya</p> <p>5. Guru dan siswa menutup kegiatan dengan melafazkan hamdallah</p> <p>6. Guru mengucapkan salam</p>	
--	--	--

K. Penilaian

1. Jenis/teknik penilaian : Tertulis
2. Bentuk instrumen dan instrumen
 1. Bentuk instrumen : Esay
 2. Instrumen : Lampiran Soal
3. Pedoman penskoran

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

No	Soal	Jenis Soal	Skor
1	Tuliskan arab yang benar untuk "Sya'run"	Esay	20
2	Sambungkan huruf arab di bawah ini! ر-ح-ل		20
3	Bahasa arabnya "pipi" adalah		20
4	حَا جِبْ artinya		20
5	نَمَّ artinya		20
Jumlah			100

Guru Mata Pelajaran


Ahmad Syukri Al-Aula

Palembang, September 2017

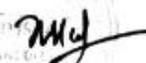
Mahasiswi Peneliti

Siti Ma'unah

NIM: 13270119

Mengetahui,

Kepala Sekolah MI Ma'had Islamy Palembang


Munawarrah, S.Ag

NIP: 1975111920070102029

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
(RPP)**

Nama Sekolah	: MI Ma'had Islamy Palembang
Mata Pelajaran	: Bahasa Arab
Tema	: الوُضُوءُ
Kelas/semester	: III/I
Alokasi waktu	: 1x 120 Menit

A. Standar Kompetensi

Membaca gambar

B. Kompetensi Dasar

1. Menyimak mufradat yang berhubungan dengan (الوُضُوءُ)
2. Bertanya jawab sederhana dengan mufradat yang berhubungan dengan (الوُضُوءُ)

C. Indikator

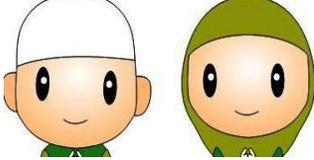
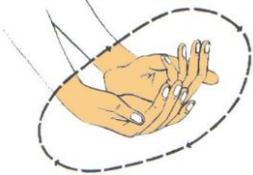
Bertanya jawab tentang (الوُضُوءُ) dengan menggunakan ungkapan:
(أَنْظُرْ إِلَى...، مَاذَا أَنْغَسِلُ؟، مَاذَا نَمْسَحُ؟) yang disediakan dengan benar

D. Tujuan Pembelajaran

siswa diharapkan mampu bertanya jawab tentang (الوُضُوءُ) dengan menggunakan ungkapan: (أَنْظُرْ إِلَى...، مَاذَا أَنْغَسِلُ؟، مَاذَا نَمْسَحُ؟) dengan benar

E. Materi Ajar

Membaca gambar

	
رَأْس	وَجْه
	
يَدَيْن	يَد

F. Alokasi Waktu

Alokasi Waktu : 1 x 120 Menit

G. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Tanya Jawab
3. Penugasan

H. Alat dan Bahan

1. Permainan Edukatif (pindah gambar)
2. Buku pegangan guru (Bahasa Arab MI)
3. Styrofoam
4. Kertas Plano
5. Kertas Kuarto

6. Karton

I. Sumber Pembelajaran

Hidayat dkk. 2013. *Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah kelas 3*. Semarang: PT

Karya Toha Putra

J. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Langkah-Langkah Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengucapkan salam2. Guru dan siswa melafazkan basmallah3. Guru menanyakan keadaan siswa4. Guru mengabsen dan menanyakan kehadiran siswa5. Guru menjelaskan materi pelajaran yang akan dipelajari6. Guru menyebutkan tujuan pembelajaran	10 menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru meminta siswa untuk membuka buku paket Bahasa Arab pada bagian sub materi tentang membaca الضُّوء2. Guru membaca kosakata gambar yang terkait dengan topik3. Guru membuat sebanyak mungkin gambar4. Guru menyediakan kosakata Bahasa Arab dan terjemahan Bahasa Indonesia sesuai dengan gambar5. Guru membagi delapan kelompok	90 menit

	<p>Menanya</p> <p>6. Guru dan siswa melakukan Tanya jawab berkaitan dengan materi yang telah dijelaskan oleh guru</p> <p>Mengeksplorasi</p> <p>1. Siswa dibimbing oleh guru untuk menjelaskan kembali secara singkat berdasarkan pemahamannya mengenai materi الْوَضُوء</p> <p>Mengasosiasikan</p> <p>2. Siswa diminta untuk membaca materi tentang الْوَضُوء</p> <p>3. Siswa menjodohkan antara gambar dan kosakata</p> <p>Mengumpulkan data</p> <p>4. Siswa diminta untuk maju kedepan kelas untuk membaca kembali materi tentang الْوَضُوء</p> <p>5. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang menjawab dengan benar.</p>	
Penutup	<p>1. Guru menyimpulkan materi pelajaran tentang الْوَضُوء</p> <p>2. Siswa diberi kesempatan oleh guru untuk bertanya berkaitan dengan materi yang telah dijelaskan oleh guru</p>	20 menit

3. Guru memberikan evaluasi secara

L. Penilaian

1. Jenis/teknik penilaian : Tertulis
2. Bentuk instrumen dan instrumen
 1. Bentuk instrumen : Esay
 2. Instrumen : Lampiran Soal
3. Pedoman perskoran

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

LKS, Hidayat dkk. 2013. *Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah kelas 3*.
Semarang: PT Karya Toha Putra, halaman 19

Guru Mata Pelajaran

Ahmad Syukri Al-Aula

Palembang, September 2017

Mahasiswi Peneliti

Siti Ma'unah

NIM: 13270119

Mengetahui,
Kepala Sekolah MI Ma'had Islamy Palembang



Munawarras, S.Ag

NIP: 197511192007010209

**Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa Kelas III Dalam Pengaruh Penerapan
Permainan Edukatif Pada Mata Palajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah
Ma'had Islamy Palembang**

No	Nama	Indikator Yang Dinilai				Nilai
		1	2	3	4	
1	Agung	√	√			Cukup
2	Aldiansyah	√	√	√		Baik
3	Audry Noptalika	√	√	√		Baik
4	Claudia Bella Irwam	√	√	√		Baik
5	Dimas Saputra	√	√	√		Baik
6	Feri Rotinsulu	√	√			Cukup
7	Fernando YW.	√	√	√		Baik
8	Kelvin	√	√	√		Baik
9	Lutfy Ramadanu	√	√	√	√	Sangat Baik
10	M. Alif			√		Kurang
11	M. Faizin Al-Gamal	√	√	√		Baik
12	M. Fikriansyah	√	√		√	Baik
13	M. Imran		√	√	√	Baik
14	M. Rangga Saputra	√				Kurang
15	Nabila Siti Anggia	√	√	√		Baik
16	Rahmatullah	√	√	√	√	Sangat Baik
17	Reffiansyah	√	√	√		Baik
18	Rhavael Saputra	√	√	√	√	Sangat Baik
19	Soraya Dwi Anjani	√	√			Cukup
20	Vanesa Arnelita	√	√	√	√	Sangat Baik
21	Rama	√	√	√	√	Sangat Baik

Keterangan:

1. Siswa yang ulet dalam menyelesaikan tugas
2. Siswa tekun menunjukkan minat
3. Siswa selalu memperhatikan guru ketika menjelaskan materi
4. Siswa bersemangat dan adanya hasrat untuk berhasil

Kategori:

1. Kurang : jika siswa melakukan 1 indikator penilaian
2. Cukup : jika siswa melakukan 2 indikator penilaian
3. Baik : jika siswa melakukan 3 indikator penilaian
4. Sangat Baik : Jika siswa melakukan semua indikator penilaian

Palembang, September 2017

Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab

Ahmad Syukri Al-Aula

Peneliti

Siti Ma'unah

NIM 13270119

**Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Menerapkan Permainan Edukatif
Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Materi الموضوع**

Nama Sekolah : Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy Palembang
Mata Pelajaran : Bahasa Arab
Kelas/Semester : III
Hari/tanggal :
Petunjuk : isilah dengan memberikan tanda ceklist (√) pada kolom aspek yang diamati apabila guru melakukan aktivitas tersebut

No	Aktivitas Guru	Rating				
		5	4	3	2	1
1.	Guru mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	√				
2.	Guru mempersiapkan bahan permainan edukatif pindah gambar	√				
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai	√				
4.	A. Guru menyajikan dan menjelaskan materi pelajaran الموضوع Prosedur penerapan permainan edukatif pindah gambar: 1. Guru membuat sebanyak mungkin gambar 2. Guru menyediakan kosakata Bahasa Arab beserta beserta terjemahan Bahasa Indonesia 3. Guru membagi delapan kelompok 4. Siswa menjodohkan antara gambar dan kosakata		√ √ √ √			

	5. Guru dan siswa melakukan Tanya jawab 6. Guru diminta untuk menyebutkan kembali secara singkat materi الموضوع 7. Guru menyimpulkan materi pelajaran 8. Guru memberikan evaluasi berupa soal essay		√			
6	Pembelajaran dilaksanakan dalam langkah-langkah dan urutan yang sesuai dengan RPP		√			
7.	Evaluasi belajar tentang materi yang telah dipelajari		√			

Keterangan:

5 = Sangat baik

4 = Baik

3 = Cukup baik

2 = Kurang baik

1 = Buruk

Keterangan:

5 = Sangat baik

4 = Baik

3 = Cukup baik

2 = Kurang baik

1 = Buruk

Palembang, September 2017

Observer

Ahmad Syukri Al-Aula



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYA

Alamat: Jln. Prof. K.H. Zainal Abidin Fikri Kode Pos: 30126 Kontak Pos: 54 Tlep. 0711-353276 Palembang

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Siti Ma'unah
NIM : 13270119
Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah
Judul : Pengaruh Penerapan Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy
Pembimbing I : Dr. Hj. Mardiah Astuti, M.Pd.I
NIP : 197611052007102002

No	Hari/tanggal	Masalah yang Dikonsultasikan	Paraf
1.	15/6 - 17	hal 7 perbaiki persamaan & perbed pd kaj pustaka. perbaiki met penelitian. hal 30.	
2.	16/6 - 17	Ace proposal. ⊖ Daf isi. ⊖ Instrument peneliti (IPD) Lang Bas II	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYA

Alamat: Jln. Prof. K.H. Zainal Abidin Fikri Kode Pos: 30126 Kontak Pos: 54 Tlep. 0711-353276 Palembang

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Siti Ma'unah
NIM : 13270119
Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah
Judul : Pengaruh Penerapan Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy
Pembimbing I : Dr. Hj. Mardiah Astuti, M.Pd.I
NIP : 197611052007102002

No	Hari/tanggal	Masalah yang Dikonsultasikan	Paraf
3.	24/8 - 17.	Acc bab II Lanjut bab III	
4.	25/8 - 17	Acc bab III Lanjut bab IV	
5	25/09-17	Acc BAB IV. Lanjut BAB V	
6	26/09-17	Acc BAB V. Lengkapi Lampiran & dll	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Alamat: Jln. Prof. K.H. Zainal Abidin Fikri Kode Pos: 30126 Kontak Pos: 54 Tlep. 0711-353276 Palembang

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Siti Ma'unah
NIM : 13270119
Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah
Judul : Pengaruh Penerapan Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy
pembimbing I : Dr. Hj. Mardiah Astuti, M.Pd.I
NIP : 197611052007102002

No	Hari/tanggal	Masalah yang Dikonsultasikan	Paraf
7	28/09-17	Acc Abstract . Revisi Daftar Isi dll	
8	29/09-17	Acc U/ ujian munaqasah.	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYA

Alamat: Jln. Prof. K.H. Zainal Abidin Fikri Kode Pos: 30126 Kontak Pos: 54 Tlep. 0711-353276 Palembang

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Siti Ma'unah
NIM : 13270119
Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah
Judul : Pengaruh Penerapan Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy
Pembimbing II : Tutut Handayani, M.Pd.I
NIP : 197811102007102004

No	Hari/tanggal	Masalah yang Dikonsultasikan	Paraf
1	Des/17 Mei 2012	- edit yg tulis - LBM revisi yg - Daftar pustaka benar	
2	Des/24 Mei 2012	- revisi yg Lupa Belakangan Masalah - edit yg tulis - perbanyak literatur ut mendukung teori Metode permainan Edukatif Hasil belajar - kuasai metodologi penelitian (Eksperimen)	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYA

Alamat: Jln. Prof. K.H. Zainal Abidin Fikri Kode Pos: 30126 Kontak Pos: 54 Tlep. 0711-353276 Palembang

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Siti Ma'unah
NIM : 13270119
Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah
Judul : Pengaruh Penerapan Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy
Pembimbing II : Tutut Handayani, M.Pd.I
NIP : 197811102007102004

No	Hari/tanggal	Masalah yang Dikonsultasikan	Paraf
3	Rabu/ 7 Mei 2017	- kerangka penyusunan buku & babasan masalah - etit yg terf	
4	Kamis/ 15 Juni 2017	ACC Preparasi Bab II, III & APD	
5	Kamis/ 13 Juli 2017	- etit yg terf - analisis babel di Bab III - BAB II perbanyakan literatur	
6	Rabu/ 19 Juli 2017	penyusunan by analisis bab III	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Alamat: Jln. Prof. K.H. Zainal Abidin Fikri Kode Pos: 30126 Kontak Pos: 54 Tlep. 0711-353276 Palembang

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Siti Ma'unah
NIM : 13270119
Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah
Judul : *Pengaruh Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy*
pembimbing II : Tutut Handayani, M.Pd.I
NIP : 197811102007102004

No	Hari/tanggal	Masalah yang Dikonsultasikan	Paraf
7	Rabu / 26 Juli 2017	Revisi analisis BAB III APD & disiplin	
		analisis BAB III OC	
		Kelua kongsi semua BAB & lampiran	
8	Senin / 7 Agustus 2017	Pedoman wawancara ut. apa dokumen ter' yg ut apa ? PBT di jawab dg apa ?	
9	Jumat / 11 Agustus 2017	Kuasai metode lagi penelitian (penelitian eksperimen).	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Alamat: Jln. Prof. K.H. Zainal Abidin Fikri Kode Pos: 30126 Kontak Pos: 54 Tlep. 0711-353276Palembang

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Siti Ma'unah
NIM : 13270119
Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah
Judul : *Pengaruh Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy*
pembimbing II : Tutut Handayani, M.Pd.I
NIP : 197811102007102004

No	Hari/tanggal	Masalah yang Dikonsultasikan	Paraf
10	Rab / 16 Agustus 2017	Revisi PPP - Cntumkan pre test & post test	
11	Senin / 22 Agustus 2017	Lengkap validasi: PPP dan pre test post test ke validator ahli. C2 dosen (1 guru).	
12	Rab / 13 Sept 2017	Lengkap ke Lapangan	
13	Senin / 26 Sept 2017	Deskripsi validasi test & fakti - lengkapi skripsi	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Alamat: Jln. Prof. K.H. Zainal Abidin Fikri Kode Pos: 30126 Kontak Pos: 54 Tlep. 0711-353276 Palembang

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Siti Ma'unah
NIM : 13270119
Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah
Judul : *Pengaruh Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Islamy*
pembimbing II : Tutut Handayani, M.Pd.I
NIP : 197811102007102004

No	Hari/tanggal	Masalah yang Dikonsultasikan	Paraf
14	Rabu / 27 Sept 2017	Deskripsi validasi d. Gab IV lengkap surat menyurat	
15	Jumat / 23 Sept 2017	ACC keseluruhan	



SERTIFIKAT

"KETUPAT" KEGIATAN TA'ARUF PENDIDIKAN AKADEMIK INSTITUT

diberikan kepada :

SITI MA'UNAH

sebagai

PESERTA

Kegiatan OSPEK dalam membentuk karakter
untuk melahirkan Mahasiswa yang
Intelektual dan Religius
Institut Agama Islam Negeri
Raden Fatah Palembang

2013

Rektor



Prof. Dr. H. Aflatun Muchtar.M.A

Nip. 19571210198603 1 004



Ketua Pelaksana

Sufrianto

Nim. 09190064

Sekretaris Pelaksana



Syamsul Mularif

Nim. 11210191

Ketua Demai



Amran Marhamid

Nim. 09260003



Pusat Teknologi Informasi dan Pangkalan Data
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH
 JL. PROF. K.H. ZAINAL ABIDIN FIKRY KM 3,5 PALEMBANG 30126 TELP. 0711-354668 FAX. 0711-356209



SERTIFIKAT

Nomor : In.03 / 10.1 / Kp.01 / 030 / 2015

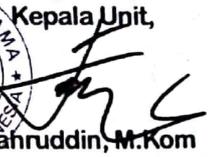
Diberikan kepada :

SITI MAUNAH
 NIM : 13270119

Telah dinyatakan **LULUS** dalam mengikuti Pendidikan dan Pelatihan Keahlian Komputer yang diselenggarakan oleh PUSTIPD UIN Raden Fatah pada Semester I dan Semester II Tahun Akademik 2013 - 2014

Transkrip Nilai :

Program Aplikasi	Nilai	Nilai Akumulasi
Microsoft Word 2007	B	
Microsoft Excel 2007	A	

Palembang, 06 April 2015
 Kepala Unit,

 M. Kom
 NIP. 19750522 201101 1 001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof.KH. Zainal Abidin Fikri KM 3,5 30126 Palembang
Telp : (0711)354668

SERTIFIKAT

Nomor : In.03/8.0/PP.00/ 422 /2014

Diberikan Kepada

NAMA : Siti Mau'nah

NIM : 13270119

Dinyatakan Lulus Ujian Program Intensif Pembinaan dan Peningkatan Kemampuan Baca Tulis Al-Qur'an (BTA)
yang di selenggarakan oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Sertifikat ini menjadi salah satu syarat untuk mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Munaqosyah

Berdasarkan SK Rektor No : IN.03/1.1/Kp.07.6/266/2014

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah

UIN Raden Fatah Palembang



Dr.H.Kasinyo Harto, M.Ag
NIP : 197109111997031004

Palembang, 1 Maret 2015

Ketua Program BTA,

H. Mukmin, Lc. M.Pd.I
NIP : 197806232003121001

Sertifikat

No : B-1352/ Un.09/8.0/PP.00/3/2017

Diberikan kepada :

Siti Maunah

Tempat / Tgl. Lahir : Oku Timur, 06 June 1994
NIM : 13270119.0
Fak / Prodi : Ilmu Tarbiyah & Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
*Telah Melaksanakan Program Kuliah Kerja Nyata (KKN)
Tematik Posdaya Berbasis ABCD Angkatan 67
Dari Tanggal 8 Februari s/d 24 Maret 2017 di :*
Kelurahan : 32 Ilir
Kecamatan : Ilir Barat II
Kota : Palembang
Provinsi : Sumatera Selatan
Lulus dengan nilai : A

Kepadanya Diberikan Hak Sesuai Dengan Peraturan Yang Berlaku



Palembang, 21 Maret 2017

Ketua

Dr. Syefriyeni, M.Ag
NIP. 19720901199703 2 003

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Siti Ma'unah

Tempat/Tanggal Lahir : Nusa tunggal Belitang III OKU Timur/ 06 Juni 1994

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Nusa Tunggal Rt.011, Rw.004, Kelurahan Nusa
Tunggal, Kec. Belitang III OKU Timur

No. Hp : 085758839061

Pendidikan Terakhir : SI Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN
Raden Fatah Palembang

Riwayat pendidikan :

SD : SDN Nusa Tunggal Belitang III 2007

MTS : MTS Nusa Tunggal Belitang III 2010

MAN : MAN Gumawang OKU Timur 2013

Perguruan Tinggi : UIN Raden Fatah Palembang 2017