

**PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA ARAB  
MENGUNAKAN MEDIA PERMAINAN (KOKAMI)  
KELAS V SD MUHAMMADIYAH 3  
AMBARKETAWANG TAHUN AJARAN 2018-2019**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata 1 pada Jurusan  
Pendidikan Bahasa Arab

Disusun oleh:

Ikhtiar Cahya Ajir

(20140820012)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB  
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA  
2018**

## مذكرة موافقة

صاحب المساعدة والفضيلة  
رئيس قسم تعلم اللغة العربية  
بجامعة محمدية بوكياكرتا

عن مسألة : موافقة البحث  
الملحقة :-

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

تعد القراءة والبحث والتفتيش والإصلاح والمعالجة ما يحتاجه في البحث ، فتبين بأن البحث الذي  
قدمه .

الإسم : إختيار جيبا أجير

رقم الطالب : ٢٠١٤٠٨٢٠٠١٢

الموضوع : ارتقاء فهم المفردات باستخدام الوسيلة التعليمية لعبة (KOKAMI) في المدرسة

الإبتدائية المحمدية ٣ أمباركينانانج للفصل الخامس السنة الدراسية ٢٠١٨

٢٠١٩/

قد توفرت شروط اللازمة للتقديم إلى قسم تعليم اللغة العربية كلية تعلم اللغة العربية بجامعة  
محمدية بوكياكرتا وللحصول على الدرجة العلمية في قسم تعلم اللغة العربية .

و نرجو منكم تقديم هذا البحث في مجلس المناقشة ولكم الشكر والتقدير ونفعنا الله واليه المرجع

لكل من يهتم بموضوع هذا البحث

و السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

بوكياكرتا، ٢٣ نوفمبر ٢٠١٨

مشرف البحث



غارف حميد الماشتر

١٩٨٨٠٤١٩٢٠١٥١٠١٩٣٠٣٢

### تقرير لجنة المناقشة

لقد تمّت المناقشة لهذا البحث العلمي الذي قدمه الطالب:

و الكاتب :-

الإسم : إختيار جهيا أجير

رقم الطالب : ٢٠١٤٠٨٢٠٠١٢:

الموضوع : ارتقاء فهم المفردات باستخدام الوسيلة التعليمية لعبة (KOKAMI) في

المدرسة الإبتدائية المحمدية ٣ أمباركيثاوانج للفصل الخامس السنة الدراسية ٢٠١٨

٢٠١٩/

قد قرّرت اللجنة بنجاحه واستحقاقه على درجة سرّجانة في قسم تعليم اللغة العربية

لجنة المناقشة

الوظيفة

الإسم

التوقيع

رئيس المناقشة

عارف حميني الماجستير

المنافش الأول

بايات هدايات الماجستير

المناقشة الثانية

ايرما فبرياني الماجستير

يوكياكرتا، ٢٣ نوفمبر ٢٠١٨



عميد كلية تعليم اللغة

دكتور سوربانقو

١٩٧٣.٦٢٩٢.١.١.١٩٣..

## ABSTRAK

Ikhtiar Cahya Ajir (20140820012). Peningkatan Kosakata Bahasa Arab menggunakan media permainan (KOKAMI) Kotak Kartu Misteri Kelas V SD Muhammadiyah 3 Ambarketawang Tahun Ajaran 2018-2019.

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan dan mengetahui signifikansi penggunaan Media KOKAMI dalam pembelajaran bahasa Arab di Kelas V SD Muhammadiyah 3 Ambarketawang. Penelitian yang dilakukan penulis yaitu penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimentasi. Sumber data penelitian terdiri dari siswa kelas V SD Muhammadiyah 3 Ambarketawang, proses pembelajaran, guru bahasa Arab kepala Sekolah dan media pembelajaran berupa KOKAMI. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Analisis data menggunakan uji T. Hasil penelitian yang dilakukan penulis membagi kelas V kedalam dua kelompok kelas yaitu kelas Eksperimen dan kelas Kontrol. Hasil rerata nilai pre-test kelas Ekperimen (V-A) menunjukkan 55,1 dan kelas Kontrol (V-B) 57, 1. Sedangkan hasil post-test kelas Eksperimen menunjukkan nilai 80,35 mengalami kenaikan sebesar 25,25 dan kelas Kontrol menunjukkan nilai 69,05 mengalami kenaikan sebesar 11,95. Pengitungan signifikansi perbedaan kenaikan nilai kelas Eksperimen dan kelas Kontrol menggunakan Uji T menghasilkan nilai sig.  $0.000 < 0.05$ , maka bernilai sangat signifikan. Hasil penghitungan uji T dikonsultasikan dengan Hipotesis. Hipotesis (Ho) ditolak dan menerima Ha berarti terdapat perbedaan hasil belajar kelas Eksperimen dan kelas Kontrol.

**Kata Kunci** : peningkatan kosakata, media permainan, kokami, kosakata bahasa arab

## 1. PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk individu dan makhluk sosial. Dalam hubungannya dengan manusia sebagai makhluk sosial, terkandung suatu maksud bahwa manusia bagaimanapun juga tidak dapat terlepas dari individu yang lain. Secara kodrati manusia akan selalu hidup bersama dalam berbagai bentuk komunikasi dan situasi. Dalam kehidupan semacam inilah akan saling terjadi interaksi, dengan demikian kegiatan hidup manusia akan selalu diikuti dengan proses interaksi atau komunikasi, baik komunikasi dengan alam lingkungan, interaksi dengan sesamanya maupun interaksi dengan tuhan, baik itu sengaja maupun tidak sengaja.<sup>1</sup>

Allah swt menciptakan manusia dimuka bumi ini dengan beraneka ragam suku, bangsa,<sup>2</sup> kulit, dan bahasa.<sup>3</sup> Bahasa mempunyai berbagai aspek kajian yang akan selalu menarik dibahas. Berkaitan dengan sejarah, penggunaan dan pembelajarannya serta lainnya. Kajian bahasa telah melahirkan berbagai disiplin ilmu yang membahasnya. Salah satu bahasa yang menjadi bahasa internasional dan bahkan menjadi bahasa agama dan ajaran yaitu bahasa Arab. Bahasa Arab dikatakan bahasa agama karena bahasa Arab merupakan bahasa al-Qur'an,<sup>4</sup> dan mempunyai fungsi sebagai pedoman utama umat muslim.

Pembelajaran lebih banyak melatih siswa untuk melakukan latihan-latihan tertulis dan menghafalkan kata atau tata bahasa Arab, bahkan ada siswa yang takut ketika ada pelajaran bahasa Arab karena merasa tidak bisa, ada juga yang menjadi malas karena hanya disuruh membaca dan menerjemahkan, jadi siswa menjadi kurang aktif di dalam pembelajaran.

Media kotak kartu misteri ini dipandang sebagai sarana yang efektif dalam pembelajaran mufradat baru pada mata pelajaran bahasa Arab. Selain menyenangkan dan menghibur, media kotak kartu misteri juga membuat siswa menjadi lebih tertarik terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Hal ini dapat membantu guru dalam mewujudkan pembelajaran dan pengelolaan kelas yang lebih efektif dan efisien. Penulis memilih melakukan penelitian di SD Muhammadiyah 3 Ambarketawang ini adalah salah satu sekolah panutan dan sekolah unggulan yang mana telah menerapkan pembelajaran bahasa Arab sejak mulai di kelas 1 (satu).

Berdasarkan gambaran di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: Peningkatan kosakata bahasa arab menggunakan media permainan (KOKAMI) Kotak Kartu Misteri kelas V di SD Muhammadiyah 3 Ambarketawang.

---

<sup>1</sup> Sardiman A.M Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 2

<sup>2</sup> Lihat QS. Al-Hujarat ayat 13

<sup>3</sup> Lihat QS. Al-Rum ayat 22

<sup>4</sup> Imaduddin Sukamto, dkk, Tata Bahasa Arab Sistematis: pendekatan baru mempelajari tata bahasa arab, (Yogyakarta : Nurma Media Idea 2000), hal. 5

#### A. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan media KOKAMI dalam pembelajaran Bahasa Arab siswa kelas V SD Muhammadiyah 3 Ambarketawang?
2. Adakah perbedaan hasil belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 3 Ambarketawang sebelum dan setelah diterapkannya media KOKAMI dalam pembelajaran?
3. Apa faktor pendukung dan penghambat penggunaan media KOKAMI?

#### B. Tujuan Penelitian

1. Menerapkan media KOKAMI dalam pembelajaran Bahasa Arab di kelas V SD Muhammadiyah 3 Ambarketawang.
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar di kelas V SD Muhammadiyah 3 Ambarketawang sebelum dan setelah diterapkan Media KOKAMI dalam pembelajaran.
3. Mengetahui faktor pendukung dan penghambat penggunaan media KOKAMI.

#### C. Manfaat Penelitian

##### a) Manfaat Praktis

Meningkatkan pengetahuan kosakata bahasa arab melalui sebuah permainan dan mengurangi rasa gugup siswa dalam melaksanakan penilaian pembelajaran bahasa arab.

##### b) Manfaat Teoretis

Memberikan sumbangan keilmuan terhadap pembelajaran bahasa arab dengan menggunakan media pembelajaran dan juga sebagai acuan untuk penelitian sejenis diwaktu yang akan datang.

#### D. Ruang Lingkup Penelitian

- a) Peserta didik yang diteliti adalah peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 3 Ambarketawang.
- b) Penelitian dilaksanakan menggunakan media kotak kartu misteri (KOKAMI).
- c) Penelitian dilakukan pada pokok bahasan Kosakata.
- d) Penggunaan media kotak kartu misteri (KOKAMI) dilihat dari kemampuan, pemanfaatan, kesesuaian, dan materi.

#### E. Sistematika Pembahasan

1. BAB I adalah bab pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, sistematika pembahasan dan kajian pustaka. Bab ini bertujuan untuk memberi gambaran awal kepada pembaca mengenai rangkaian penelitian yang dilakukan peneliti.
2. BAB II adalah landasan teori. Bab ini bertujuan untuk mendeskripsikan teori secara mendalam tentang variable atau pokok permasalahan yang diteliti, serta gambaran umum mengenai profil sekolah.
3. BAB III adalah metode penelitian. Bab ini berisi tentang metode penelitian secara garis besar memuat rancangan penelitian, instrument

penelitian, data dan sumber data, prosedur pengumpulan data dan langkah-langkah analisis data.

4. BAB IV adalah berisi tentang deskripsi data, pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian, pada bagian ini memuat hasil penelitian dan pemaparan sesuai dengan pendekatan penelitian.
5. BAB V adalah bab terakhir yang berisikan penutup yang meliputi kesimpulan, saran-saran, kata penutup, dan dibagian akhir penelitian ini disertakan lampiran-lampiran sebagai syarat keabsahan dan kelengkapan skripsi.

#### F. Kajian Pustaka

1. Skripsi saudara Annis Kurniawati dengan judul “Peran Penggunaan Media Flash Card dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris (Vocabulary)”. Relevansi penelitian ini dengan penelitian diatas adalah terletak pada peningkatan penguasaan kosakata yang ingin dicapai oleh penulis. Perbedaan terletak pada media dan bahasa. Media yang digunakan berbeda pada flash card terdapat jawaban dibalik setiap kartu pertanyaan sedangkan pada KOKAMI hanya ada pertanyaan yang harus diselesaikan oleh setiap kelompok, sedangkan bahasanya adalah bahasa Arab dan bahasa inggris. Setiap bahasa mempunyai karakteristik masing-masing. Berdasarkan kajian pustaka yang peneliti lakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada banyak media yang bisa dipergunakan dalam pembelajaran kosakata.<sup>5</sup>
2. Yang dilakukan oleh Ngafifah Juwariyah, dalam skripsinya yang berjudul “Penggunaan Media Gambar dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelompok B di TK IT Salman Al-Farisi Yogyakarta”, membahas tentang penggunaan media gambar untuk pengajaran kosakata pada usia awal dan untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media gambar dan yang tidak menggunakan media gambar. Perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah objek penelitian. Subjek penelitian pada penelitian ini adalah siswa kelompok B di TK IT.<sup>6</sup>
3. Skripsi saudara Noor Azmah Hidayati mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Arab dengan judul “Eksperimentasi Media Kartu Untuk Meningkatkan Memori Kosakata Bahasa Arab pada Siswi Kelas I MTs. Rasyidiyah Khalidiyah Putri Amuntai Kalimantan Selatan”. Skripsi tersebut mengungkapkan upaya peningkatan memori kosakata bahasa Arab siswa di MTs. Rasyidiyah Khalidiyah supaya bisa memahami kosakata bahasa Arab secara aktif dan pasif. Hasil penelitian ada peningkatan memori kosakata pada siswa kelas I MTs Rasyidiyah Khalidiyah. Penelitian tersebut memiliki persamaan

---

<sup>5</sup> Annis Kurniawati, “Peran Penggunaan Media Flash Card Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris (Vocabulary)”. Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kali Jaga Yogyakarta 2011.

<sup>6</sup> Ngafifah Juwariyah, “Penggunaan Media Gambar dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelompok B di TK IT Salman Al-Farisi Yogyakarta”, Skripsi, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2013

dengan penelitian penulis terletak pada media yang digunakan yaitu terletak pada penggunaan media yang berbasis kartu. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu penulis menggunakan spesifikasi media KOKAMI.<sup>7</sup>

4. Skripsi Igeul Nurul Maiga Yuseu mahasiswa jurusan pendidikan guru madrasah ibtidaiyah dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Pemahaman Konsep IPS Siswa (Penelitian Kuasi Eksperimen Kelas III di SDN Bambu Apus III) Skripsi tersebut menggunakan media yg sama dengan penulis yaitu KOKAMI. Perbedaan terletak pada mata pelajaran yang yaitu IPS.<sup>8</sup>

## 2. METODE

### 1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan yang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik analisis data menggunakan Uji T. Penelitian yang mencoba menguji-cobakan media yaitu KOKAMI.

### 2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

#### a) Observasi

Adapun metode observasi yang digunakan penulis adalah metode observasi non partisipasi, yaitu peneliti tidak ikut serta dalam kegiatan, peneliti hanya berperan mengamati kegiatan belajar mengajar bahasa arab dikelas, tidak ikut serta dalam kegiatan.<sup>9</sup>

#### b) Wawancara

Metode wawancara yang digunakan penulis dalam penelitian ini ialah wawancara semi-terstruktur. Ciri-ciri dari wawancara ini adalah pertanyaan terbuka atau bebas namun tetap memiliki batasan tema dan alur pembicaraan.

#### c) Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai struktur organisasi, keadaan guru, keadaan karyawan, keadaan siswa, sarana dan prasarana yang terdapat di SD Muhammadiyah 3 Ambarketawang.

#### d) Tes

Dalam pelaksanaan tes, peneliti melakukan dua model tes. Pertama yaitu pre-test sebagai data awal sebelum dilakukan metode KOKAMI diberlakukan. Selanjutnya akan dilakukan post-test yaitu

---

<sup>7</sup> Noor Azamah Hidayati, “Eksperimentasi Media Kartu Untuk Meningkatkan Memori Kosakata Bahasa Arab pada Siswi Kelas I MTs Rasyidiyah Khalidiyah Putri Amuntai Kalimantan Selatan”, skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2003.

<sup>8</sup> Igeul Nurul Maiga Yuseu, “Pengaruh Penggunaan Media Kokami (Kotak Kartu Misteri) Terhadap Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas III SDN Bambu Apus II” Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2015.

<sup>9</sup> Lexy J. Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2005), hlm. 220.

guna mengetahui hasil setelah diberlakukannya media KOKAMI dalam pembelajaran.

### 3. Tempat dan Subjek Penelitian

#### a) Populasi

Adapun yang menjadi subyek riil penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas V SD Muhammadiyah 3 Ambarketawang yang terdiri dari 2 kelas dan berjumlah 40 siswa.

#### b) Sampel

Adapun yang menjadi sampel penelitian ini adalah siswa kelas V A yang berjumlah 20 siswa.

### 4. Teknik dan Analisis Data

Data hasil penelitian sebelum diolah, terlebih dahulu harus menguji normalitas dan homogenitas.<sup>10</sup> Pengujian normalitas dan homogenitas merupakan prasyarat. Karena pengujian analisis data uji “t” harus memenuhi syarat terdistribusi normal dan sampelnya homogen. Peneliti menggunakan aplikasi SPSS versi 15.0.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan dan mengetahui signifikansi penggunaan Media KOKAMI dalam pembelajaran bahasa Arab di Kelas V SD Muhammadiyah 3 Ambarketawang. Penelitian yang dilakukan penulis yaitu penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimentasi. Sumber data penelitian terdiri dari siswa kelas V SD Muhammadiyah 3 Ambarketawang, proses pembelajaran, guru bahasa Arab kepala Sekolah dan media pembelajaran berupa KOKAMI. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Analisis data menggunakan uji T. Hasil penelitian yang dilakukan penulis membagi kelas V kedalam dua kelompok kelas yaitu kelas Eksperimen dan kelas Kontrol. Hasil rerata nilai pre-test kelas Ekperimen (V-A) menunjukkan 55,1 dan kelas Kontrol (V-B) 57, 1. Sedangkan hasil post-test kelas Eksperimen menunjukkan nilai 80,35 mengalami kenaikan sebesar 25,25 dan kelas Kontrol menunjukkan nilai 69,05 mengalami kenaikan sebesar 11,95. Pengitungan signifikansi perbedaan kenaikan nilai kelas Eksperimen dan kelas Kontrol menggunakan Uji T menghasilkan nilai sig. 0.000 < 0.05, maka bernilai sangat signifikan. Hasil penghitungan uji T dikonsultasikan dengan Hipotesis. Hipotesis (Ho) ditolak dan menerima Ha berarti terdapat perbedaan hasil belajar kelas Eksperimen dan kelas Kontrol.

faktor-faktor pendukung penerapan media permainan KOKAMI diantaranya sebagai berikut:

1. Siswa dapat belajar untuk bertanggung jawab, tenggang rasa, mandiri, saling menghargai dan menghormati, dan sebagainya.

---

<sup>10</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 282

2. Siswa dapat berpartisipasi aktif dan dapat mengenal dirinya sebagai individu dan sebagai anggota kelompok.
3. Mendorong siswa untuk kompetitif dan menunjukkan kemampuan berbahasa arab.

Selain faktor pendukung diatas, media permainan KOKAMI memiliki beberapa faktor penghambat yaitu:

1. Pembuatan media KOKAMI yang cenderung kurang praktis. Pengajar akan membuat media yang berbeda-beda dalam setiap materi yang diajarkan.
2. Keterbatasan keterampilan yang diajarkan hanya sebatas pembelajaran kosakata.
3. siswa lebih tertarik pada permainannya daripada hasil yang ingin dicapai.
4. siswa akan lupa waktu memerlukan banyak persiapan.

#### **4. PENUTUP**

- 1) Penerapan penelitian eksperimentasi media KOKAMI di SD Muhammadiyah 3 Ambarketawang dibagi kedalam dua kelompok kelas. Kelas V A merupakan kelas eksperimen dan kelas V B Kelas Kontrol. Penerapan media KOKAMI dikelas Eksperimen dengan langkah mempersiapkan kotak misterius dan kartu yang berisi pertanyaan. Siswa diinstruksikan untuk mengidentifikasi dan memahami atau menghafal materi tersebut.
- 2) Pembelajaran Bahasa Arab di SD Muhammadiyah 3 Ambarketawang dengan menggunakan media KOKAMI menyebabkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rerata nilai kelas eksperimen meningkat dari 55,1 menjadi 80,35, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 57,1 menjadi 69,05. Kenaikan kelas eksperimen 25,25 poin sedangkan kelas kontrol 11,95 poin. Signifikansi peningkatan kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol yaitu sebesar 13,3 poin. Signifikansi kuantitatif kenaikan kelas kontrol dan kelas eksperimen terlihat melalui uji t dengan sig.  $0.000 < 0.05$  maka Hipotesis ( $H_0$ ) tidak adanya perbedaan hasil belajar ditolak dan Hipotesis ( $H_a$ ) adanya perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol diterima.

##### **1. Saran Penelitian**

Berkaitan dengan kesimpulan penelitian di atas maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan dan masukan pembelajaran SD Muhammadiyah 3 Ambarketawang sebagai berikut:

- 1) Penelitian membuktikan pembelajaran menggunakan media KOKAMI sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Arab. Maka penulis mendorong dan menganjurkan diterapkannya media ini dalam pembelajaran bahasa Arab di SD Muhammadiyah 3 Ambarketawang secara khusus dan sekolah-sekolah lain pada umumnya.
- 2) Penggunaan media KOKAMI mendorong siswa untuk bisa belajar secara senang dan kreatif serta komunikatif sehingga berdampak positif

terhadap hasil belajar bahasa Arab. Hal tersebut sangat baik guna meningkatkan kosakata peserta didik.

- 3) Media KOKAMI dalam jangka panjang bisa dijadikan media alternatif dalam pembelajaran juga harus selalu dikembangkan dan diaplikasikan dalam dunia pendidikan, khususnya pembelajaran bahasa Arab. Karena pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media KOKAMI mengalami peningkatan prestasi yang signifikan.
- 4) Kelebihan media KOKAMI terletak pada daya tarik pembelajaran yang menarik karena terdiri gambar-gambar yang menarik minat peserta didik dalam mempelajari bahasa Arab.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip Teknik Prosedur*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009
- Arifin, Zainal. *Penelitian Pendidikan Metodologi dan Paradigma Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013
- Azamah Hidayati, Noor. "*Eksperimentasi Media Kartu Untuk Meningkatkan Memori Kosakata Bahasa Arab pada Siswi Kelas I MTs Rasyidiyah Khalidiyah Putri Amuntai Kalimantan Selatan*", skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2003
- Azwar, Saifudin. *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005
- Effendy, Ahmad Fuad. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, Malang: Misykat, 2012
- Furchan, Arief. *Pengantar Penelitian Pendidikan*, Surabaya, Usaha Nasional, 2007
- Hamdun, Dudung dkk, *Pedoman Penulisan Skripsi Mahasiswa Jurusan PBA Fakultas*
- Hamid, Abdul dkk, *Pembelajaran Bahasa Arab; Metode Strategi, Materi dan Media*, Malang: UIN Malang Press, 2010
- Juwariyah, Ngafifah, "*Penggunaan Media Gambar dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelompok B di TK IT Salman Al-Farisi Yogyakarta*", Skripsi, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2013
- Kadir, Abdul *Menguasai Bahasa Inggris Melalui Kokami*, 2013. [www.duniaguru.com](http://www.duniaguru.com)
- Kurniawati, Annis. "*Peran Penggunaan Media Flash Card Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris (Vocabulary)*". Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kali Jaga Yogyakarta 2011.
- Marzuqi, *Metode Riset*, Yogyakarta: BPEE UII, 1995
- Nurul Maiga Yuseu, Igeul. "*Pengaruh Penggunaan Media Kokami (Kotak Kartu Misteri) Terhadap Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas III SDN Bambu Apus II*" Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah

- Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2015.
- Rosyidi, Abd Wahab & Mamlu'atul Ni'mah. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN-Maliki Press, 2011
- Sardiman A.M *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, Februari, 2014
- Sadirman , Arif S. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Rajawali, 2006
- Sembodo Ardi W, dkk, *Pedomen Penulisan Skripsi Mahasiswa Jurusan PBA Fakultas Tarbiyah*, Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN SUKA, 2006
- Soedjito, *kosakata Bahasa Indonesia*, Malang : Aditya Media,2011
- Sukamto, Imaduddin dkk, *Tata Bahasa Arab Sistematis: pendekatan baru mempelajari tata bahasa arab*, Yogyakarta : Nurma Media Idea 2000
- Suryabrata, Sumardi. *Metode Penelitian*, Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2004
- Tanzeh, Ahmad *Penelitian Penelitian Praktis*, Yogyakarta: Penerbit Teras, 2011
- Zain, Aswan dan Syaiful Bahri Djamarah. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008