

Pengaruh Permainan Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Siswa dalam Mengingat Kosakata Bahasa Arab di MTsN 11 Cirebon

Nurul Hikmah Permatasari

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon

Email: nurulhikmahp456@gmail.com

Masri'ah

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon

Email: masriah057@gmail.com

Abstract

Learning Arabic requires learning media. An Arabic teacher must know the use of appropriate media in learning Arabic, especially in vocabulary learning. Sufficient vocabulary of Arabic vocabulary can certainly support someone communicating and writing in that language. This article confirms that letter card games have a significant influence on students' ability to remember Arabic vocabulary. This is based on the results of research on 7th-grade students of Cirebon MTsN 11 in the control class in the pretest getting the mean result of 52.42, the median of 53, the minimum value of 19 and the maximum value of 88. And in the posttest the mean is 67.31, the median is 69, the minimum value is 38 and the maximum value is 94. And in the experimental class, the pretest gets a mean of 59.72, a median of 63, a minimum value of 25 and a maximum value of 75. And in the posttest the results are 83.67, the median is 83.5, value the minimum is 63 and the maximum value is 100. Based on these data, df is 70, $\alpha = 0.05$ gets the sig result (2.tailed) = 0.00 < 0.05 then H_a is accepted. The research method used is quantitative research using the Quasi-Experiment method with the design of Non-Equivalent Control Group Design.

Key Word: Alphabets Card Game, Remember, Vocabulary

Abstrak

Pembelajaran bahasa Arab itu membutuhkan media pembelajaran. Seorang guru bahasa Arab harus mengetahui penggunaan media yang sesuai dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya dalam pembelajaran kosakata. Perbendaharaan kosakata bahasa Arab yang mencukupi tentu dapat menunjang seseorang berkomunikasi dan menulis dengan bahasa tersebut. Artikel ini menegaskan bahwa permainan kartu huruf memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Arab. Hal ini berdasarkan hasil penelitian terhadap siswa kelas 7 MTsN 11 Cirebon di kelas

kontrol dalam pretest mendapatkan hasil mean sebesar 52.42, median sebesar 53, nilai minimum sebesar 19 dan nilai maksimum sebesar 88. Dan dalam posttest mendapatkan hasil mean sebesar 67.31, median sebesar 69, nilai minimum sebesar 38 dan nilai maksimum sebesar 94. Dan di kelas eksperimen dalam pretest mendapatkan hasil mean sebesar 59.72, median sebesar 63, nilai minimum sebesar 25 dan nilai maksimum sebesar 75. Dan dalam posttest mendapatkan hasil mean sebesar 83.67, median sebesar 83.5, nilai minimum sebesar 63 dan nilai maksimum sebesar 100. Berdasarkan data tersebut, df sebesar 70, $\alpha=0,05$ mendapatkan hasil sig (2.tailed)= $0,00 < 0,05$ maka H_a diterima. Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode Quasi Experiment dengan desain Non Equivalent Control Group Design.

Kata Kunci: Permainan Kartu Huruf, Mengingat, Kosakata

ملخص

تعليم اللغة العربية يحتاج إلى وسائل التعليم. لا بد لمعلم اللغة العربية أن يعرف استخدام الوسائل المناسبة في تعلم اللغة العربية وخاصة في تعليم المفردات. المفردات العربية تمكن بالتأكيد دعم الشخص للتواصل والكتابة في اللغة. وهذه الرسالة تؤكد هذه المقالة تأثير دلالي لعبة بطاقة الحروف على قدرة الطلاب في تذكر المفردات العربية، اعتماداً على نتائج البحث في هذه الرسالة طلاب الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية 11 شربون في فصل المراقبة يحصل على الاختبار القبلي بالمعدل 52,42 والمتوسط (Median) 53 ونتيجة السفلى 19 ونتيجة العليا 88. ونتيجة الاختبار البعدي بالمعدل 67,31 والمتوسط (Median) 69 ونتيجة السفلى 38 ونتيجة العليا 94. وفي فصل التجربة يحصل على الاختبار القبلي بالمعدل 59,72 والمتوسط (Median) 63 ونتيجة السفلى 25 ونتيجة العليا 75. ونتيجة الاختبار البعدي بالمعدل 83,67 والمتوسط (Median) 83,5 ونتيجة السفلى 63 ونتيجة العليا 100. بناء على الحقائق أن درجة الحرية (df) 70، و $\alpha=0,05$ يحصل على نتيجة (2. tailed) $\text{Sig} = 0,00 < 0,05$ فيكون H_a مقبولاً.

الكلمة الرئيسية: لعبة بطاقة الحرف، تذكر، المفردات

Pendahuluan

Kosakata merupakan salah satu unsur terpenting dalam bahasa termasuk bahasa Arab, disamping kaidah tata bahasa/ilmu nahwu (sintaksis), ilmu shorof (morfologi), dan ilmu ashwat (fonetik)¹. Seorang ahli bahasa Watts menyatakan bahwa “jumlah kata yang dibutuhkan seorang anak berusia 5 tahun adalah 2000 kata, 7 tahun membutuhkan 7000 kata, dan 14 tahun membutuhkan 14000 kata, dan begitu seterusnya kebutuhan seseorang akan kata terus bertambah sesuai dengan bertambahnya usia”.²

Perbendaharaan kosakata bahasa Arab yang mencukupi tentunya dapat menunjang seseorang berkomunikasi dan menulis dengan bahasa tersebut. Dengan demikian, penambahan kosakata dianggap penting baik dari proses pembelajaran suatu bahasa ataupun pengembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang sudah dikuasai. Modal yang dibutuhkan oleh siswa agar dapat berkomunikasi bahasa Arab secara aktif adalah dengan menguasai kosakata Arab sebanyak mungkin. Semakin banyak kosakata yang dimiliki maka semakin besar pula kemungkinan untuk terampil berbahasa³.

Seorang guru bahasa Arab harus mengetahui penggunaan strategi yang sesuai dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya dalam penguasaan kosakata. Dalam menyampaikan pesan melalui bahasa, pemilihan kosakata yang tepat merupakan hal yang penting untuk mengungkapkan makna yang dikehendaki. Serta kemampuan untuk menggunakannya dalam konteks dan tempat yang tepat⁴.

Salah satu bentuk inovasi yang dapat dilakukan guru adalah dalam bentuk penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Secara umum, manfaat media pembelajaran yaitu untuk memudahkan interaksi antara siswa dan guru sehingga kegiatan belajar lebih efektif dan efisien. Dan proses

¹ Zahratun Fajriah, *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufrodat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar*. (Jurnal Pendidikan Usia Dini. 2015). Hal. 109.

² Lutfi Dwi Masruroh, *Permainan Tic Tac Toe Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Tunagrahita Ringan*. (Jurnal Pendidikan Khusus: 2013). Hal. 2.

³ Arif Mulyanto, *Peran Media Gambar Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufrodat)*. 2009. Hal. 3.

⁴ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. (Malang: UIN Malang Press. 2009). Hal. 54.

pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik perhatian. Salah satu media pembelajaran yang dapat dilakukan guru yaitu permainan.

Burney Schumacher dan Gisela Plata mengemukakan bahwa permainan memiliki arti penting dalam pembelajaran bahasa asing. Permainan ini memungkinkan pembelajaran melatih struktur dan kosa kata bahasanya. Selanjutnya dikatakan bahwa permainan dapat mengembangkan perasaan kebahasaan. Dari ungkapan para ahli tersebut, terlihat jelas bahwa permainan bahasa dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk mendapatkan kompetensi bahasa⁵. Salah satu permainan yang dapat digunakan guru yaitu permainan kartu huruf.

Benyamin Franklin dalam Kalayo mengatakan, pembelajaran akan lebih mudah apabila siswa dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran⁶. Dan inilah yang meyakinkan peneliti untuk menggunakan permainan kartu huruf sebagai media dalam proses pembelajaran. Dalam permainan kartu huruf, siswa berpartisipasi secara langsung dalam pemerolehan kosakata yang baru. Melalui permainan kartu huruf, peneliti berharap mampu mengatasi permasalahan siswa dalam menguasai kosakata. Sehingga siswa dapat menggunakan kosakata dalam berbagai aspek bahasa.

Namun dalam kenyataannya, kemampuan siswa dalam mengingat kosakata bahasa arab lemah. Berdasarkan hasil observasi, terdapat faktor-faktor yang menyebabkan kurangnya kemampuan siswa dalam mengingat kosakata bahasa arab yaitu banyak siswa yang lulusan sd, guru hanya meminta siswa untuk menulis dan menghafal kosakata saja, dan siswa tidak dapat memahami dan mengingat kosakata yang telah diajarkan guru.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian *Quasi Experimental* dengan desain *Non Equivalent Control Group*.

⁵ Mahriyuni, *Penggunaan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa SMA Negeri 2 Medan*". (Jurnal Tabularasa Pps Unimed. 2008). Hal. 94.

⁶ Kalayo Hasibuan, *Teaching English as a Foreign Language*. (Pekan Baru: Graha UNRI Press. 2007). Hal. 94.

Digunakan untuk mengetahui pengaruh permainan kartu huruf terhadap kemampuan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Arab.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi langsung, wawancara, dan tes. Test terdiri dari dua tahap. Yang pertama yaitu pretest dan yang kedua yaitu posttest. Kedua test tersebut digunakan di kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Sebelum instrumen tes digunakan, instrumen tersebut terlebih dahulu diuji cobakan. Uji coba ini dimaksudkan untuk mengetahui gambaran tentang terpenuhi atau tidaknya syarat-syarat instrumen sebagai alat pengumpul data yang baik, sehingga instrumen tersebut dapat digunakan. Adapun kriteria yang harus diuji cobakan terhadap instrumen penelitian adalah menggunakan Uji Validitas dan Uji Realibilitas. Untuk mengukur validitas instrument, peneliti menggunakan rumus *korelasi Product Moment*. Teknik analisis data yang digunakan peneliti yaitu dengan Gain yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posstest.

Langkah selanjutnya yaitu melakukan pengujian hipotesis dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pada pembahasan ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnova*. Sedangkan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan antara keadaan atau populasi. Untuk menguji homogenitas kedua sampel dilakukan dengan menganalisa Varians masing-masing dari data.

Sehubungan asumsi normalitas data eksperimen dan kontrol terpenuhi, maka selanjutnya untuk melihat perbedaan dua rata-rata nilai eksperimen dan kontrol dilakukan pengujian *Independent Sample test*.

Deskripsi Singkat MTsN 11 Cirebon

MTsN 11 Cirebon terletak di jalan Pangeran Panjunan, desa Cisaat, kecamatan Dukupuntang, kabupaten Cirebon. Berdasarkan Keputusan Kepala Kantor Wilayah Departemen Agama Propinsi Jawa Barat pada tanggal 21 September 1993 memberi status diakui kepada Madrasah Tsanawiyah Al Ikhlas Desa Cisaat Kecamatan Sumber Kabupaten Cirebon yang diselenggarakan oleh Yayasan Al Ikhlas Desa Cisaat. Kemudian pada tanggal 21 September 1993 Nomor:

Wi/I/HK.008/546/93 Kepala Kantor Wilayah Departemen Agama Propinsi Jawa Barat, memberikan piagam kepada Madrasah Tsanawiyah Al Ikhlas Desa Cisaat sebagai lembaga pendidikan yang terdaftar dan diberikan hak menurut hukum (Status Terdaftar) untuk menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran Tingkat Tsanawiyah serta hak untuk mengikuti Ujian Negara Madrasah Tingkat Tsanawiyah.

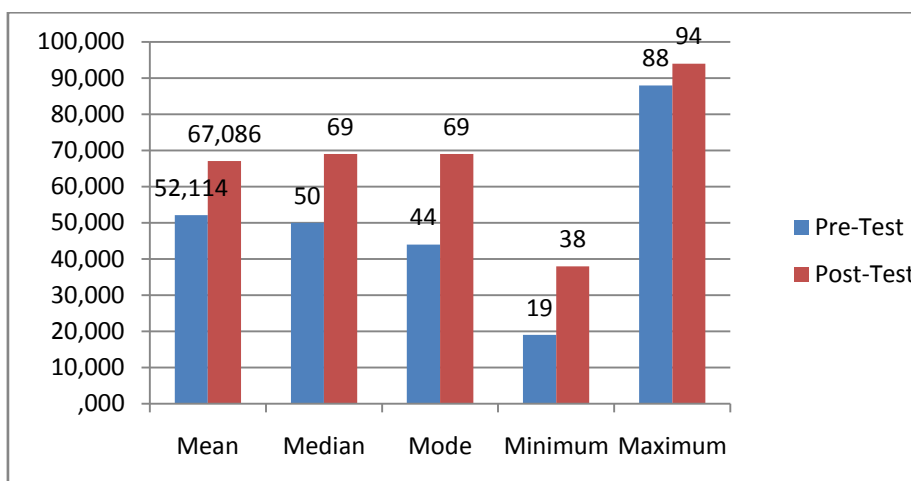
Pada awalnya madrasah ini berstatus swasta yaitu Madrasah Tsanawiyah Al Ikhlas Desa Cisaat yang didirikan pada tahun 1993 yang didirikan oleh Yayasan Al Ikhlas Desa Cisaat yang bertempat di Jl. Ampera I Desa Cisaat Kecamatan Dukupuntang Kabupaten Cirebon dan berlangsung sampai dengan tahun 1997. Berdirinya diprakarsai oleh pejabat, tokoh agama dan tokoh masyarakat setempat, yang didorong oleh semangat Islam yang tinggi, guna menumbuhkan generasi Islam melalui jalur pendidikan formal. Adapun kepala madrasah pada masa itu adalah H. Nurkholis (1993-1997) dan Bodja, A. Ma (1995-1997).

Pada tanggal 17 Maret 1997, madrasah berubah status menjadi Madrasah Tsanawiyah Negeri Cisaat Sumber Kabupaten Cirebon dengan Surat Keputusan Kepala Kantor Departemen Agama Propinsi Jawa Barat No. Wi/I/HK.008/546/1997 tertanggal 17 Maret 1997. Dan dalam perkembangan selanjutnya, pada tahun 2016-2017 madrasah ini resmi berubah nama menjadi MTsN 11 Cirebon.

Analisis Statistik Hasil *Pre-test* dan *Post-test* pada kelas kontrol

Analisis deskripsi nilai hasil pre-test dan post-test yang merupakan gambaran secara umum tentang hasil belajar siswa pada materi *at-ta'riifu bil 'aamilina fil madrasah* di kelas kontrol yang berjumlah 36 siswa. Peneliti terlebih dahulu melakukan pretest, kemudian memberikan treatment dengan tanpa menggunakan permainan kartu huruf dan terakhir melakukan posttest di kelas kontrol.

Berikut ini merupakan data berupa nilai dari hasil pretest dan posttest pada kelas kontrol:



Berdasarkan hasil perhitungan data diatas pada kelas kontrol, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

a) Pretest

Mendapatkan hasil rata-rata (mean) sebesar 52.42, median sebesar 53, nilai minimum sebesar 19 dan nilai maksimum sebesar 88.

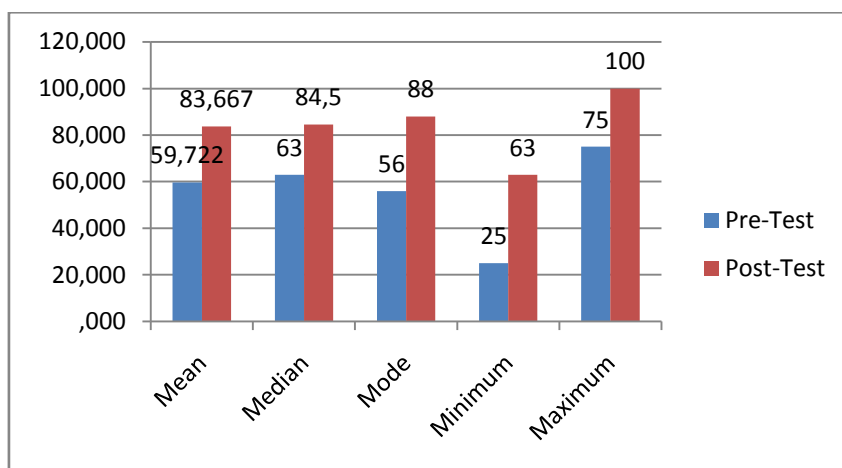
b) Posttest

Mendapatkan hasil rata-rata (mean) sebesar 67.31, median sebesar 69, nilai minimum sebesar 38 dan nilai maksimum sebesar 94.

Analisis Statistik Hasil *Pre-test* dan *Post-test* pada kelas Eksperimen

Analisis deskripsi nilai hasil pre-test dan post-test yang merupakan gambaran secara umum tentang hasil belajar siswa pada materi *at-ta'riifu bil 'aamilina fil madrasah* di kelas eksperimen yang berjumlah 36 siswa. Peneliti terlebih dahulu melakukan pretest, kemudian memberikan treatment dengan menggunakan permainan kartu huruf dan terakhir melakukan posttest di kelas eksperimen.

Berikut ini merupakan data berupa nilai dari hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen:



Berdasarkan hasil perhitungan data diatas pada kelas eksperimen, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

c) Pretest

Mendapatkan hasil rata-rata (mean) sebesar 59.72, median sebesar 63, nilai minimum sebesar 25 dan nilai maksimum sebesar 75.

d) Posttest

Mendapatkan hasil rata-rata (mean) sebesar 83.67, median sebesar 84.5, nilai minimum sebesar 63 dan nilai maksimum sebesar 100.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pada pembahasan ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*^a.

Dasar pengambilan keputusan dalam pengujian normalitas pretes dan postes kelas kontrol dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*^a yaitu :

- Nilai sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$, maka data berdistribusi normal.
- Nilai sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$, maka data berdistribusi data tidak normal.

Kelas Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretes Kontrol	Postes Kontrol
N		36	36
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	52.4167	67.3056
	Std. Deviation	14.05169	12.08735
	Absolute	.115	.195
Most Extreme Differences	Positive	.115	.101
	Negative	-.108	-.195
Kolmogorov-Smirnov Z		.687	1.168
Asymp. Sig. (2-tailed)		.732	.131

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Hasil uji normalitas pada tabel *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* diatas data pretest menunjukkan nilai signifikan pada uji kolmogorov sebesar 0,732. Karena tersebut nilai signifikan berada di atas 0,05. Maka data pretest berdistribusi normal.

Uji normalitas data postes menunjukkan nilai signifikan pada uji kolmogorov sebesar 0,131. Karena nilai signifikan berada di atas 0,05. Maka data posttest berdistribusi normal.

Kelas Eksperimen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretes Eksperimen	Postes Eksperimen
N		36	36
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	59.7222	83.6667
	Std. Deviation	12.52109	8.15913
	Absolute	.189	.202
Most Extreme Differences	Positive	.111	.131
	Negative	-.189	-.202
Kolmogorov-Smirnov Z		1.132	1.214
Asymp. Sig. (2-tailed)		.154	.105

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Hasil uji normalitas pada tabel One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test di atas data pretes menunjukkan nilai signifikan pada uji kolmogorov sebesar 0,154. Karena tersebut nilai signifikan berada di atas 0,05. Maka data pretes berdistribusi normal.

Uji normalitas data postes menunjukkan nilai signifikan pada uji kolmogorov sebesar 0,105. Karena nilai signifikan berada di atas 0,05. Maka data postes berdistribusi normal.

Maka dapat disimpulkan bahwa data untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi **normal**.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan antara keadaan atau populasi. Untuk menguji Homogenitas kedua sampel dilakukan dengan menganalisa Varians masing-masing dari data. Berikut adalah hasil dari uji homogenitas yang dilakukan:

Test of Homogeneity of Variances

data			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.953	1	70	.090

Tabel hasil uji homogenitas *Lavene Test* di atas, menunjukkan tingkat **signifikansi** atau nilai probabilitas berada di atas 0,05, maka dengan demikian data tersebut **homogen**.

Uji Hipotesis

Sehubungan asumsi normalitas data eksperimen dan kontrol terpenuhi, maka selanjutnya untuk melihat perbedaan dua rata-rata nilai eksperimen dan kontrol dilakukan pengujian *Independent Sample Test*.

Hipotesis untuk pengujian ini dirumuskan sebagai berikut :

H_0 : Permainan kartu huruf tidak berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Arab

H_1 : Permainan kartu huruf berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Arab

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Data	Eksperimen	36	83.6667	8.15913	1.35986

Kontrol	36	67.3056	12.08735	2.01456
---------	----	---------	----------	---------

Pada table Group Statistics diatas menunjukkan jumlah responden kelas eksperimen sebanyak 36 siswa dan kontrol sebanyak 36 siswa. Kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata (mean) sebesar 83,67 dengan standar deviasi 8.15913. Sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata (mean) sebesar 67,31 dengan standar deviasi 12.08735. Dengan demikian terdapat perbedaan rata-rata (mean) di kelas eksperimen dan kontrol.

Dasar pengambilan keputusan, yaitu :

Jika nilai sig. > 0,05 dan t hitung < t tabel, maka H₀ diterima

Jika nilai sig. < 0,05 dan t hitung > t tabel, maka H₀ ditolak

Jika t_{tabel} dicari dengan α = 0,05 dan df = 70, jadi t_{tabel} = 1.99444

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
data	Equal variances assumed	2.953	.090	6.731	70	.000	16.36111	2.43057	11.51350	21.20872
	Equal variances not assumed			6.731	61.412	.000	16.36111	2.43057	11.50155	21.22067

Berdasarkan hasil uji independent sample test diatas nilai t hitung sebesar 6,731 dan nilai signifikan sebesar 0,000. Karena nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 dan t hitung (6,731) lebih besar dari t tabel

(1.99444) maka H_0 ditolak, artinya Permainan kartu huruf berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Arab.

Kesimpulan

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimental. Adapun metode pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan observasi langsung, wawancara dan tes. Pada penelitian ini analisis data yang digunakan adalah gain yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posstest. Langkah selanjutnya yaitu melakukan pengujian hipotesis dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Sedangkan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan antara keadaan atau populasi. Setelah itu, dilakukan pengujian *Independent Sample test* untuk melihat perbedaan dua rata-rata nilai eksperimen dan kontrol.

Berdasarkan hasil data data yang dihasilkan, maka diperoleh hasil sebagai berikut: *pertama*, kemampuan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Arab tanpa menggunakan permainan kartu huruf pada pembelajaran bahasa Arab di kelas kontrol memperoleh hasil mean sebesar 67.31, nilai minimum sebesar 38 dan nilai maksimum sebesar 94. Ini berarti bahwa pembelajaran bahasa Arab tanpa menggunakan permainan kartu huruf, tidak signifikan; *kedua*, kemampuan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Arab dengan menggunakan permainan kartu huruf pada pembelajaran bahasa Arab di kelas eksperimen memperoleh hasil mean sebesar 83.67, nilai minimum sebesar 63 dan nilai maksimum sebesar 100. Ini berarti bahwa pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan permainan kartu huruf, signifikan; dan *ketiga*, berdasarkan hasil uji independent sample test, nilai t hitung sebesar 6,731 dan nilai signifikan sebesar 0,000. Karena nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 dan t hitung (6,731) lebih besar dari t tabel (1.99444) maka H_0 ditolak, artinya Permainan kartu huruf berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Arab.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Boeree, Georgee. 2009. *Metode Pembelajaran dan Pengajaran: Kritik dan Sugesti Terhadap Dunia Pendidikan, Pembelajaran, dan Pengajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Departemen Agama. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Kurikulum dan Hasil Belajar, Mata Pelajaran Bahasa Arab Untuk Madrasah Tsanawiyah dan Aliyah*. Jakarta.
- Fajriah, Zahratun. 2015. "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar". *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 9(1):107-126.
- Hasibuan, Kalayo. 2007. *Teaching English as a Foreign Language*. Pekanbaru: Graha UNRI Press.
- Mahriyuni. 2008. "Penggunaan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa SMA Negeri 2 Medan". *Jurnal Tabularasa Pps Unimed*. 5(1): 93-102.
- Masruroh, Lutfi Dwi. 2013. "Permainan Tic Tac Toe Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Tunagrahita Ringan". *Jurnal Pendidikan Khusus*.
- Mulyanto, Arif. 2009. *Peran Media Gambar Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat)*.
- Purwodarmito. 1982. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rosyidi, Abdul Wahab. 2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta