

ABSTRAK

Ahmad Riyadi. 2021. berjudul *Efektivitas Penggunaan Strategi Fishing Game pada mata pelajaran bahasa Arab terhadap hasil belajar siswa kelas III MI Miftahuddin Kecamatan Jenamas*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing : Syarifah Salmah, M. Pd. I dan Hafiz Mubarak, S. Th. I. M. Pd. I.

Upaya peningkatan mutu pendidikan haruslah dilakukan dengan menggerakkan seluruh komponen yang menjadi subsistem dalam suatu sistem mutu pendidikan. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran dan rendahnya hasil belajar yang dicapai.

Kesulitan siswa bisa diatasi dengan menggunakan strategi yang lebih berpusat kepada siswa sehingga siswa lebih aktif dalam setiap pembelajaran. Masalah-masalah seperti itulah yang menarik perhatian peneliti untuk mengkaji lebih dalam mengenai bagaimana penggunaan strategi *fishing game* ini yang diharap mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan dengan dibuktikan dengan meningkatnya nilai KKM siswa.

Tujuan Penelitian ini yakni Mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi Fishing Game pada pembelajaran Bahasa Arab kelas III di MI Miftahuddin dan Mengetahui apakah strategi Fishing Game efektif digunakan pada pembelajaran Bahasa Arab terhadap hasil belajar siswa kelas III di MI Miftahuddin

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah pra eksperimen (*pre experimental*) dengan sampel penelitian siswa kelas III MI Miftahuddin. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik tes dan dokumentasi.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan atau proses belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan menggunakan strategi pembelajaran *fishing game* diperoleh nilai rata-rata 51,50 pada kualifikasi “cukup”, kemudian setelah diberikan perlakuan menggunakan strategi pembelajaran *fishing game* diperoleh nilai 84,00 pada kualifikasi “sangat baik”. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan uji *Wilcoxon* telah diketahui bahwa nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan terdapat efektivitas sesudah menggunakan strategi pembelajaran *fishing game* karena terdapat perubahan hasil belajar yang signifikan.