

## ABSTRAK

**Jauhar Lathifah.** 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tebak Gambar Terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Bahasa Arab Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Tabalong.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing: (I) Dra. Hj Salamah, M.Pd (II) Mahmudah, M.Pd.I.

**Kata Kunci :** Media, Permainan Tebak Gambar, Hasil Belajar.

Media secara umum dapat diartikan sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan. Media yang digunakan disini adalah permainan tebak gambar, dimana media ini menggunakan gambar-gambar dalam penyajian materi pelajaran. Gambar-gambar tersebut diperoleh dari internet. Tujuan penggunaan media pembelajaran permainan tebak gambar ini adalah untuk membantu tumbuh dan berkembangnya kemampuan berbahasa siswa khususnya untuk unsur bahasa kosakata dengan cara yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran bahasa Arab.

Penelitian ini adalah penelitian lapangan, yaitu penelitian yang bertujuan dengan terjun ke lapangan untuk menggali dan mengumpulkan sejumlah data yang diperlukan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan tebak gambar terhadap hasil belajar pada pembelajaran bahasa Arab kelas III di MIN 5 Tabalong . Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas III yang berjumlah 39 orang. Sampel menggunakan cara *purposive sampling* yakni seluruh anggota populasi adalah sampel tetapi dibagi menjadi Kelas III A sebagai kelas eksperimen berjumlah 20 orang dan kelas III B sebagai kelas kontrol berjumlah 19 orang. Materi yang diajarkan tentang *أَسْمَاءُ الْحَيَوَانَاتِ* (Nama-nama Binatang).

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab tentang *أَسْمَاءُ الْحَيَوَانَاتِ* (Nama-nama Binatang) kelas III menggunakan media pembelajaran kotak barang untuk kelas kontrol rata-rata sebesar 69,47 dan berada dalam kategori “Baik”. Hasil belajar siswa dengan media pembelajaran permainan tebak gambar untuk kelas eksperimen memiliki rata-rata sebesar 78,33 dan berada pada kategori “Baik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan media permainan tebak gambar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Arab yang digunakan saat belajar mengajar pada hasil belajar siswa sesudahnya menggunakan media, dibandingkan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran.