

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA SCRABBLE DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA ARAB PADA SISWA KELAS X SMA SURYA
BUANA MALANG**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Memperoleh Derajat Gelar S-1

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab



Disusun Oleh :

ALZAHRA RAMADHANTI

202010570311040

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2024

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA SCRABBLE DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA ARAB PADA SISWA KELAS X SMA SURYA
BUANA MALANG**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Memperoleh Derajat Gelar S-1

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab



Disusun Oleh :

ALZAHRA RAMADHANTI

202010570311040

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA SCRABBLE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA ARAB PADA SISWA KELAS X SMA SURYA BUANA MALANG

S K R I P S I

OLEH:

ALZAHRA RAMADHANTI

(202010570311040)

Telah disetujui oleh :

Pembimbing I



Murdiono, S.S., M.Pd.I

Pembimbing II



Dr. Muhammad Fadli Ramadhan, S.Pd.I., M.Pd

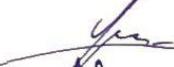
SKRIPSI

Telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji Skripsi
Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang,
pada hari/tanggal, Selasa/ 08 Oktober 2024
dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab
Universitas Muhammadiyah Malang

Dewan Pengaji:

1. Dr. Achmad Tito Rusady, S.S., M.Pd.
2. Lailatul Mauludiyah, S.S., M.Pd.I
3. Murdiono, S.S., M.Pd.I
4. Dr. Muhammad Fadli Ramadhan, S.Pd.I., M.Pd

Tanda Tangan

()
()
()
()

Mengesahkan,
Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Malang
Dekan,



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Alzahra Ramadhanti
NIM : 202010570311040
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul

Efektivitas Penggunaan Media Scrabble Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Pada Siswa Kelas X SMA Surya Buana Malang

adalah hasil karya saya dan dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian ataupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

2. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 7/3/2024

Yang menyatakan,



Alzahra Ramadhanti

ABSTRAK

Ramadhanti, Alzahra. 2024. Efektivitas Penggunaan Media Permainan *Scrabble* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Pada Siswa Kelas X SMA Surya Buana Malang. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Malang. Pembimbing : (I) Murdiono, S.S., M.Pd.I., (II) Dr. Muhammad Fadli Ramadhan, S.Pd.I., M.Pd.

Kata Kunci: Kemampuan Berbicara, Media Permainan *Scrabble*, Pembelajaran Bahasa Arab.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan dan efektivitas media permainan *Scrabble* dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab pada siswa kelas X SMA Surya Buana Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian *pre-eksperimental* dengan desain *One-group Pretest-Posttest design*. Populasi dan sampel yaitu siswa kelas X SMA Surya Buana Malang yang berjumlah 19 siswa. Adapun pengumpulan data menggunakan teknik tes *Pretest* dan *Posttest*, observasi dan angket. Kemudian, analisis instrument dengan uji validitas dan reliabilitas. Analisis data dengan uji normalitas, uji T-test berpasangan dan uji N-gain atau uji efektivitas. Penggunaan media permainan *scrabble* pada kelas X SMA Surya Buana Malang dilakukan dengan membentuk lima kelompok untuk bermain secara bergantian kemudian menyusun dan melafalkan kalimat. Berdasarkan penerapan media permainan *scrabble* tersebut terlihat pembelajaran dikelas X SMA Surya Buana Malang lebih aktif dibandingkan dengan tidak diterapkannya media permainan *scrabble*. Adapun hasil penelitian dapat dilihat dari hasil uji T-test yang mana jumlah sig yang diperoleh $0,000 < 0,05$ sehingga H_a diterima. Kemudian dari hasil Uji N-Gain diperoleh rata-rata nilai *Pretest* sebesar 66,89 dan *Posttest* 84,21. Diukur menggunakan persentase tingkat efektivitas nilai siswa maka rata-rata nilai *Pretest* dan *Posttest* setelah diberi perlakuan masuk pada kategori sedang karena $53,16$ terletak antara $30 \leq N\text{-gain} \leq 70$. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *Scrabble* efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab siswa.

مستخلص البحث

رمذني، الجهرة. ٢٠٢٤ . فعالية وسيلة بواسطة لعبة Scrabble في تنمية مهارة الكلام باللغة العربية لدى طلاب الصف العاشر بالمدرسة الثانوية سوريا بوانا ملانج، قسم تعليم اللغة العربية، كلية الدراسات الإسلامية، جامعة الحمدية ملانج.

تحت الإشراف : (١) مرديونو الماجستير (٢) الدكتور محمد فضلي رمضان الماجستير
الكلمات المفتاحية: الكلام، Scrabble، تعليم اللغة العربية

يهدف هذا البحث إلى معرفة مدى الـأخذ وفعالية وسيلة بواسطة لعبة Scrabble في تنمية مهارة الكلام باللغة العربية لدى طلاب الصف العاشر بالمدرسة الثانوية سوريا بوانا ملانج. استخدمة هذا البحث المنهج الكمي شبه تجريبي مع تصميم الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الواحدة. المجتمع العينة هم ١٩ طالباً من طلاب الصف العاشر بالمدرسة الثانوية سوريا بوانا ملانج طريقة جمع البيانات من خلال الاختبار القبلي والبعدي والملاحظة والاستبيانات. أما تحليل البيانات يكون باختبار الصدق والثبات. تحليل البيانات باستخدام اختبار الحالة الطبيعية $Test Normality$ ، واختبار t المقترن واختبار $N-gain$ أو اختبار الفعالية. يتم استخدام وسيلة تعليمية لعب Scrabble في الصف العاشر بالمدرسة الثانوية سوريا بوانا ملانج بطريقة تقسيم المجموعات إلى ٥ مجموعات للعب بشكل متبدال بحيث يتم ترتيب الكلمات ونطقها. استناداً إلى عملية تطبيق وسيلة تعليمية لعب Scrabble، نلاحظ أن التعليم الذي يجري في الصف العاشر بالمدرسة الثانوية سوريا بوانا ملانج كان أكثر نشاطاً مقارنة بما كان عليه قبل تطبيق وسيلة تعليمية لعب Scrabble . يمكن ملاحظة نتائج البحث من خلال نتائج اختبار t ومعامل قيمة Sig الذي تم الحصول عليه هو $0.000 < 0.07$ ، بحيث يتم قبول الفرضية البديلة H_a . بينما نتائج اختبار $N-Gain$ ، كان متوسط درجة الاختبار القبلي 66.89 والاختبار البعدي 84.21 . يتم قياسه باستخدام مستوى النسبة المئوية لفعالية درجات الطلاب، فإن متوسط درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي بعد معالجته يقع في الفئة المتوسطة لأن $53.16 \leq N-gain \leq 70$ لذلك يمكن الاستنتاج أن استخدام وسيلة تعليمية لعب Scrabble فعالة في تحسين مهارة كلام الطلاب باللغة العربية.

ABSTRACT

Ramadhanti, Alzahra. 2024. Effectiveness of Using *Scrabble* Game Media in Improving Arabic Speaking Skills in Class X Students of SMA Surya Buana Malang. Departement of Arabic Education, Faculty of Islamic Studies, University of Muhammadiyah Malang. Supervisor : (I) Murdiono, S.S., M.Pd.I., (II) Dr. Muhammad Fadli Ramadhan, S.Pd.I., M.Pd.

Keywords: Speaking, *Scrabble* Game Media, Arabic Learning.

This research aims to determine the effectiveness and use of the *Scrabble* game media in improving Arabic speaking skills in class X SMA Surya Buana Malang. This research uses a quantitative approach and a pre-experimental type of research with a One-group *Pretest-Posttest* design. The population and sample are 19 class X SMA Surya Buana Malang students. The data collection uses *Pretest* and *Posttest* techniques, observation and questionnaires. Then, analyze an instrument by testing validity and reliability. Data analysis using normality test, paired T-test and N-gain test or effectiveness test. The application of *Scrabble* game media in class X SMA Surya Buana Malang was carried out by forming five groups to play in turns and then compose and recite sentences. Based on the implementation of the *Scrabble* game media, it can be seen that learning in class X SMA Surya Buana Malang is more active compared to when the *Scrabble* game media was not implemented. The research results can be seen from the results of the T-test where the number of sig obtained is $0.000 < 0.05$ so that H_a is accepted. Then from the results of the N-Gain Test, the average *Pretest* score was 66.89 and *Posttest* 84.21. Measured by the percentage level of effectiveness of students' scores, the average *Pretest* and *Posttest* scores after being given treatment are in the medium category because 53.16 is between $30 \leq N\text{-gain} \leq 70$. So it can be concluded that the use of the *Scrabble* game media is effective in improving students' Arabic speaking.

MOTTO

"Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap"

(Q.S Al- Insyira ayat 6-8).



HALAMAN PERSEMBAHAN

Mengucap segala syukur atas kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas terselesaikannya skripsi ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Cinta pertama dan panutanku Bapak Ramadhoan, SH dan pintu surgaku Ibu Nurhaidah, S.Pd.I Orang tua yang hebat selalu menjadi penyemangat dan sandaran terkuat penulis dari kerasnya dunia. Yang tak henti-hentinya mendo'akan, mencurahkan kasih sayang, perhatian, motivasi, nasihat serta dukungan baik secara moral maupun finansial sehingga diberi kelancaran dan kemudahan skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Kepada cinta kasih keempat saudara-saudara penulis, Alwilda Ramadhaningtyas, Putra Gilman Fanzuri, Putra Gibrani Ramadhan dan Al-Ghfari Ramadhan Terimakasih atas segala do'a dan motivasi yang telah diberikan kepada kakak pertama ini.
3. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Bahasa Arab Universitas Muhammadiyah Malang angkatan 2020 yang sudah kompak selama kuliah.
4. Kepada sahabat-sahabat penulis, orang-orang terdekat penulis serta kawan-kawan seperjuangan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang selalu memberi relasi sehat dan support dalam mengerjakan skripsi ini, terimakasih sudah selalu ada dan mendengarkan keluh kesah penulis.
5. Kepada pemilik NIM 22101011195 terimakasih atas dukungan, semangat, serta telah menjadi tempat berkeluh kesah, selalu ada dalam suka maupun duka selama penyusunan skripsi ini.
6. Almamater kebanggaan, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala atas segala limpahan rahmat dan hidayah yang tiada hentinya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media *Scrabble* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Pada Siswa Kelas X SMA Surya Buana Malang” yang secara akademis digunakan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Bahasa Arab.

Terselesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan beberapa pihak, kami mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Nazaruddin Malik, SE., M. Si., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Prof. Dr. Khozin, M.Si., selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang.
3. Mochammad Firdaus, B.Ed., M.Ed., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab yang telah memberikan semangat, motivasi serta arahan terbaiknya.
4. Murdiono, S.S. M. Pd.I selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan terbaik dan selalu sabar dalam membimbing penulis.
5. Dr. Muhammad Fadli Ramadhan, S.Pd.I. M.Pd., selaku pembimbing II atas dedikasi dan kesabarannya dalam membimbing serta memberikan ilmunya sehingga tugas akhir dapat terselesaikan.
6. Cinta pertama dan panutanku Bapak Ramadhoan, SH dan pintu surgaku Ibu Nurhaidah, S.Pd.I orang tua yang hebat selalu menjadi penyemangat dan sandaran terkuat penulis dari kerasnya dunia.
7. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Bahasa Arab angkatan 2020 yang selalu membersamai langkah selama perkuliahan.
8. Semua kalangan yang tidak mungkin penulis sebut satu persatu.

Malang, 1 Juli 2024

Penulis

Alzahra Ramadhanti

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMPAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian	5
1. Secara Teoritis	5
2. Secara Praktis.....	5
D. Batasan Istilah.....	5
E. Asumsi Dasar Penelitian.....	6
F. Kerangka Berfikir Penelitian BAB I.....	7
BAB II	9
TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Penelitian Terdahulu	9

B. Kerangka Teoritis	11
1. Permainan <i>Scrabble</i>	11
2. Kemampuan berbicara Bahasa Arab.....	18
C. Kerangka Penelitian	19
D. Hipotesis.....	20
E. Kerangka Berfikir Penelitian BAB II	21
BAB III.....	22
METODE PENELITIAN.....	22
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	22
B. Populasi dan Sampel	23
C. Objek Penelitian	24
D. Operasional Variabel.....	24
E. Metode Pengumpulan Data	24
1. Observasi.....	24
2. Angket.....	25
3. Tes.....	26
F. Analisis Instrumen.....	26
1. Uji Validitas	26
2. Uji Reabilitas	27
G. Analisis Data	28
1. Uji Normalitas.....	28
2. Uji – T	28
3. Uji Efektivitas	29
H. Kerangka Berfikir Penelitian BAB III	30
BAB IV	31
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
A. Penyajian Data	31
1. Hasil Observasi	31

2. Hasil Angket	32
3. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran.....	33
B. Analisis Instrumen.....	33
1. Hasil Uji Validitas.....	34
2. Hasil Uji Reliabilitas.....	36
C. Analisis Data	37
1. Hasil Uji Normalitas	37
2. Hasil Uji T.....	38
3. Hasil Uji Efektivitas.....	39
D. Pembahasan Hasil Penelitian	39
E. Kerangka Berfikir Penelitian BAB IV	41
BAB V	42
PENUTUP.....	42
A. Kesimpulan	42
B. Saran.....	42
C. Kerangka Berfikir Penelitian BAB V.....	43
DAFTAR PUSTAKA	44
Form Hasil Cek Plagiasi	46
LAMPIRAN	47
Lampiran 1. Pedoman Observasi	47
Lampiran 2. Pedoman Angket	48
Lampiran 3. Hasil Angket.....	50
Lampiran 4. Hasil <i>Pretest</i> dan Postest	51
Lampiran 5. Hasil Perolehan Setiap Skor soal.....	52
Lampiran 6. Instrument Penelitian.....	53
Lampiran 7. Kunci Jawaban	57
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian	58
Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	9
Tabel 3.1 Kerangka Penelitian.....	19
Tabel 3.2 Kategori Respon Siswa.....	25
Tabel 3.3 Nilai Efektivitas Oleh Gain.....	29
Tabel 4.1 Hasil Observasi	31
Tabel 4.2 Hasil Angket	32
Tabel 4.3 Skenario Pembelajaran	33
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas	35
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas.....	36
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas	37
Tabel 4.7 Hasil Uji T-Test Sampel Berpasangan.....	38
Tabel 4.8 Hasil Paired Sampel Statistik.....	38
Tabel 4.9 Hasil Uji N-Gain.....	39
Lampiran 1 Pedoman Observasi	46
Lampiran 2 Pedoman Angket	47
Lampiran 3 Hasil angket.....	49
Lampiran 4 Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	50
Lampiran 5 Hasil Perolehan Skor Siswa	51
Lampiran 6 Instrument Penelitian.....	52
Lampiran 7 Kunci Jawaban	56
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian	57
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berfikir Penelitian BAB I.....	7
Gambar 2.1 Kerangka Penelitian	19
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir Penelitian BAB II.....	21
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian BAB III	30
Gambar 4.1 Kerangka Berfikir Penelitian BAB IV	41
Gambar 5.1 Kerangka Berfikir Penelitian BAB V	43



DAFTAR PUSTAKA

- Siregar, S. M. D., Prihasti, E., & Ritonga, M. U. (2022, May). Efektivitas Penggunaan *Scrabble* Sebagai Alat Ukur Keterampilan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SDN 10 Ulu Mahuam. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST* (Vol. 1, No. 1, pp. 146-150).
- Fathanah, I., & Maulani, H. (2023). Permainan *Scrabble* dalam Penguasaan dan Pelafalan Kosakata Bahasa Arab. *Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature*, 2(2), 62-76.
- Amin, B. (2023). Konsep Pengajaran Maherah Al Kalam Pada Tingkat Pemula. *Jurnal Seumubeuet*, 2(1), 39-48.
- Utami, W. F. (2018). *EKSPERIMENTASI MEDIA SCRABBLE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHARAH AL-KITABAH SISWA KELAS VII MTs N 3 SLEMAN TAHUN AJARAN 2017/2018* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Kalijaga).
- Annisa, M. N., Rifki, M., Taufiqurrochman, R., & Al Anshory, A. M. (2023). Tekhnologi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kabupaten Gorontalo. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(2), 378-388.
- Alfani, M. I., & Huda, N. (2019). Pengembangan Alat Permainan Arabic Edugame Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII A MTs Negeri 10 Sleman. *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 4(2).
- Hikmawati, F. (2020). Metodologi penelitian.
- Nurlan, F. (2019). *Metodologi penelitian kuantitatif*. CV. Pilar Nusantara.
- Arif, M. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab. *A Jamiy: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 9(1), 1-15.
- Sari, S. L. E., & Ilyas, H. (2023). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Scrabble* terhadap Penguasaan Kosa Kata dan Keterampilan Menulis Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al-Bana Asing Hamzanwadi NW (Nahdlatul Wathan) Kecamatan Baras Kabupaten Pasangkayu Sulawesi Barat. *Shaut al Arabiyyah*, 11(1), 195-213.
- Rosyidi, A. W., & Ni'mah, M. A. (2011). Memahami konsep dasar pembelajaran bahasa Arab.
- Hendri, M. (2017). Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Pendekatan Komunkatif. *POTENSI: Jurnal Kependidikan Islam*, 3(2), 196-210.
- Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). Aktivitas belajar mahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran learning management system (LMS) berbasis edmodo dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Artefak*, 7(1), 13-20.
- Hidayat, H. (2019). *Implementasi Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di SDN 10 Ampama Kota* (Doctoral dissertation, IAIN Palu).
- Syamaun, N. (2016). Pembelajaran Maherah al-Kalam untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. *Lisanuna: Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya*, 4(2), 343-359.

Erfianti, F. (2020, July). Media permainan *scrabble* sebagai alternatif penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Arab siswa kelas VII Mts. In *International Conference of Students on Arabic Language* (Vol. 4, pp. 216-228).

Rahmaini, R. (2015). Strategi Pembelajaran Maharah Kalam Bagi Non Arab. *Ihya Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 1(2).

Mahmudin, W. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Aktif Learning (Type Make A Match) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III MI Ma'arif NU Tenjonagara. *Asatidzuna/Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 42-49.





UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FAKULTAS AGAMA ISLAM

PENDIDIKAN BAHASA ARAB

pba.umm.ac.id | pba@umm.ac.id

FORM HASIL AKHIR CEK PLAGIASI LAPORAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Alzahra Ramadhanti
 NIM : 202010570311040
 Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Scrabble Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Pada Siswa Kelas X SMA
 Surya Buana Malang

Cek Plagiarisme dengan Turnitin

NO	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal (%)	Hasil Cek Plagiasi (%)
1.	Bab I : Pendahuluan	10	2
2.	Bab II : Studi Pustaka	25	19
3.	Bab III : Metodologi Penelitian	35	24
4.	Bab IV : Hasil Penelitian	15	12
5.	Bab V : Penutup	5	4

Malang, 7/11/2024

Dosen Pembimbing I

Murdiono, S.S, M.PdI

Dosen Pembimbing II

Dr. Muhammad Fadli Ramadhan

Mengetahui,
 a. Ka. Prodi Pendidikan Bahasa Arab,

Mochammad Firdaus, M.Ed



Kampus I
 Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
 P: +62 341 551 253 (Hunting)
 F: +62 341 460 435

Kampus II
 Jl. Bendungan Sutami No 188 Malang, Jawa Timur
 P: +62 341 551 149 (Hunting)
 F: +62 341 582 060

Kampus III
 Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur
 P: +62 341 464 318 (Hunting)
 F: +62 341 460 435
 E: webmaster@umm.ac.id