

**EFEKTIVITAS PERMAINAN *WHEEL OF QUESTION* DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MEMBACA SISWA DI SMP MUHAMMADIYAH 1
MALANG**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Memperoleh Derajat Gelar S-1

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab



Oleh :

AHMAD SU'ADA

201910570311020

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2023

**EFEKTIVITAS PERMAINAN *WHEEL OF QUESTION* DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MEMBACA SISWA DI SMP MUHAMMADIYAH 1
MALANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Strata Satu (S-1)



Oleh :

AHMAD SU'ADA

201910570311020

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

**EFEKTIVITAS PERMAINAN *WHEEL OF QUESTION*
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA
SISWA DI SMP MUHAMMADIYAH 1 MALANG**

SKRIPSI

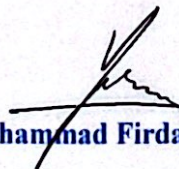
OLEH:

AHMAD SU'ADA

(201910570311020)

Telah disetujui oleh

Pembimbing I



Mochammad Firdaus, M.Ed

Pembimbing II



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

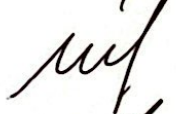
SKRIPSI

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang,
pada hari/tanggal, Jum'at/ 03 November 2023
dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
di Program Studi Pendidikan Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Malang

Dewan Penguji:

1. Muhammad Ainur Roziqi, S.Pd I., M.Pd
2. Murdiono, S.S, M.Pd.I
3. Mochammad Firdaus, M.Ed
4. Dr. Muhammad Fadli Ramadhan S.Pd.I.,
M.Pd

Tanda Tangan

()
()
()
()

Mengesahkan,
Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Malang
Dekan,




Dr. Khozin, M.Si

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ahmad Su'ada

NIM : 201910570311020

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul

EFEKTIVITAS PERMAINAN WHEEL OF QUESTION DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA DI SMP MUHAMMADIYAH 1 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, 11/30/2023

Yang menyatakan,



Ahmad Su'ada



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 : Ahmad Su'ada
NIM : 201910570311020
Judul Skripsi : Efektivitas Permainan Wheel of Question (Roda Pertanyaan)
Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan
Keterampilan Membaca Siswa Di SMP Muhammadiyah 1 Malang

Cek Plagiarisme dengan Turnitin

NO	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal (%)	Hasil Cek Plagiasi (%)
1.	Bab I : Pendahuluan	10	6
2.	Bab II : Studi Pustaka	25	12
3.	Bab III : Metodologi Penelitian	35	20
4.	Bab IV : Hasil Penelitian	15	9
5.	Bab V : Penutup	5	4

Malang, 10/24/2023

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Mochammad Firdaus, M.Ed

Dr. Muhammad Fadli Ramadhan

Mengetahui,
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 Sutani 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

ABSTRAK

Su'ada, Ahmad. 2023. Efektivitas Permainan *Wheel of Question* dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa di SMP Muhammadiyah 1 Malang. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang.

Pembimbing: (1) Mochammad Firdaus, M.Ed (2) Dr. Muhammad Fadli Ramadhan, S.Pd.I., M.Pd

Kata Kunci: Bahasa Arab, Maharah al-qiro'ah, Media Pembelajaran, Permainan *Wheel of Question*

Keterampilan membaca merupakan keterampilan yang tidak kalah penting dari keterampilan berbahasa yang lain. Keterampilan membaca adalah salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Arab. Maka perlunya peran media permainan dalam pembelajaran untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran agar peserta didik lebih terampil dan fasih dalam memahami bacaan dan dapat mengembangkan keterampilan membaca bahasa Arab. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan dan efektivitas media permainan *Wheel of Question* dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan keterampilan membaca pada saat pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen dengan subjek 28 siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Malang, Adapun desain penelitian ini yaitu *pre-eksperimental design* dengan *jenis one-group pretest-posttest design*. Metode yang dilakukan untuk pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan tes. Hasil analisis data disajikan dengan membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test* (Uji T sampel berpasangan). Hasil penelitian ini adalah: (1) penerapan media permainan *Wheel of Question* yang dalam pelaksanaannya terbagi menjadi 3 kegiatan yaitu: Pendahuluan, inti, dan penutup. (2) adanya peningkatan dari hasil nilai belajar peserta didik berdasarkan nilai *pre-test* dan *post-test* dengan nilai sig sebesar $0,001 < 0,05$ dan berdasarkan dari hasil uji N-Gain dengan memperoleh nilai sebesar 56,79% yang masuk kepada kategori sedang. Maka dari itu penerapan media permainan *Wheel of Question* dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab, dimana nilai rata-rata siswa pada saat *pre-test* sebesar 63.21 dan pada saat nilai *post-test* meningkat sebesar 84.11.

مستخلص البحث

سعداء ، أحمد. ٢٠٢٣. فعالية اللعبة *Wheel of Question* في تعلم اللغة العربية لتحسين مهارات القراءة لدى الطلاب في المدرسة المتوسطة المحمدية 1 مالانج. قسم تعليم اللغة العربية كلية الدراسات الإسلامية جامعة المحمدية مالانج. تحت الإشراف: (1) محمد فردوس الماجستير (2) الدكتور محمد فضلي رمضان الماجستير.

الكلمات الرئيسية : اللعبة *Wheel of Question* , مهارات القراءة ، الوسائط التعليمية .

مهارات القراءة هي مهارات لا تقل أهميتها عن المهارات اللغوية الأخرى. مهارة القراءة هي إحدى المهارات التي يجب أن يتمتع بها الطلاب بهدف تنمية مهارات اللغة العربية. لذلك هناك حاجة إلى دور وسائط اللعبة في لدعم عملية أنشطة التعلم حتى يتمكن الطلاب أكثر مهارة وطلاقة في فهم القراءة ويمكنهم تطوير مهارات القراءة لديهم. يهدف هذا البحث إلى معرفة كيفية تطبيق وفعالية وسائط اللعبة *Wheel of Question* في تعلم اللغة العربية لتحسين مهارات القراءة أثناء التعلم. يستخدم هذا البحث المنهج الكمي مع مجتمع البحث 28 طالبًا من طلاب الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة المحمدية 1 مالانج، ويتم تصميم هذا البحث من خلال : تصميم قبلي تجريبي ذو تصميم المجموعة الواحدة للاختبار القبلي ثم البعدي. والطرق المستخدمة لجمع البيانات هي الملاحظة والمقابلات والاختبارات. يتم عرض نتائج تحليل البيانات من خلال مقارنة درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي (اختبار T للعينة المقترنة). نتائج هذا البحث هي: (1) تطبيق وسائط اللعبة *Wheel of Question* والذي ينقسم في تنفيذه إلى ثلاثة أنشطة، وهي: المقدمة والأساسية والخاتمية. (2) هناك زيادة في نتائج درجات تعلم الطلاب على أساس درجات الاختبار القبلي والبعدي بقيمة $0,05 < 0,001$ وعلى أساس نتائج اختبار N-Gain بدرجة 56.79% والتي يتم تضمينه في الفئة المتوسطة. ولذلك يمكن القول بأن تطبيق وسائط لعبة *wheel of Question* ويمكن القول بأنه فعال في تحسين مهارات القراءة باللغة العربية، حيث بلغ متوسط درجات الطلاب في الاختبار القبلي 63.21 وفي الاختبار البعدي ارتفع بمقدار 84.11.

ABSTRACT

Su'ada, Ahmad. 2023. The effectiveness of the *Wheel of Questions* game in learning Arabic to improve students' reading skills at SMP Muhammadiyah 1 Malang. Arabic Language Education Study Program, Faculty of Islamic Religion, University of Muhammadiyah Malang.

Supervisor: (1) Mochammad Firdaus, M.Ed (2) Dr. Muhammad Fadli Ramadhan, S.Pd.I., M.Pd

Keywords: *Wheel of Question Game, Maharal al-qiro'ah, Learning Media.*

Arabic reading skills (*maharah al-qiro'ah*) are no less important than other language skills. Reading skills are one of the skills that students must have to develop Arabic language skills. So, there is a need for the role of game media in learning to support learning activities so that students are more skilled and fluent in understanding reading and can develop Arabic reading skills. This research aims to find out how the application and effectiveness of the *Wheel of Question* game media in Arabic language learning improve reading skills during learning. This research uses a quantitative approach with an experimental type with subjects of 28 class VIII students at SMP Muhammadiyah 1 Malang. This research design is a pre-experimental design with a *one-group pretest-posttest design type*. The methods used for data collection are observation, interviews and tests. The results of data analysis are presented by comparing the pre-test and post-test scores (paired sample T-test). The results of this research are (1) application of the Wheel of Question game media, which in its implementation is divided into 3 activities, namely: Introduction, core and conclusion. (2) there is an increase in the results of student learning scores based on pre-test and post-test scores with a sig value of $0.001 < 0.05$ and based on the results of the N-Gain test with a score of 56.79% which is included in the medium category. Therefore, the application of the Wheel of Question game media can be said to be effective in improving Arabic reading skills, where the students' average score during the pre-test was 63.21 and during the post-test the score increased by 84.11.

MOTTO

مَنْ خَرَجَ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ فَهُوَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ

“Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah “
(HR.Turmudzi)



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur atas kehadiran Allah *Subhanahu Wata'ala* atas terselesaikannya skripsi ini maka penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ayahanda M. Abdul Rahman Rosam dan Ibunda Siti Suwarni yang telah senantiasa mendo'akan saya serta memberikan banyak dukungan, nasihat serta motivasi dalam penulisan skripsi ini.
2. Saudaraku-saudaraku yang telah selalu memberikan do'a dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Bahasa Arab Universitas Muhammadiyah Malang angkatan 2019.
4. Almamater kebanggaan, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah *Subhanahu Wata'ala* yang telah memberikan kekuatan, ketekunan dan kesabaran sehingga penulisan skripsi yang berjudul **“EFEKTIVITAS PERMAINAN WHEEL OF QUESTION DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA DI SMP MUHAMMADIYAH 1 MALANG”** dapat terselesaikan dengan baik. Adapun penulisan skripsi ini guna memenuhi persyaratan akademis dalam memperoleh gelar sarjana Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang.

Penulis sangat menyadari bahwa masih banyak sekali kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, maka penulis memohon maaf sebesar-besarnya. Kemudian dapat terselesaikannya skripsi ini berkat dorongan, bimbingan dari berbagai pihak. Maka dengan rendah hati penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. H. Fauzan, M. Pd., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang
2. Dr. Khozin M. Si., selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang.
3. Mochammad Firdaus, M.Ed., selaku Dosen Pembimbing I yang telah tulus dan sabar memberikan arahan, bimbingan, dan semangat yang terbaik dalam membimbing penulis hingga terselesaikannya skripsi ini.

4. Dr. Muhammad Fadli Ramadhan, S.Pd.I., M.Pd selaku Dosen Pembimbing II atas antusiasme, kesabaran, saran serta masukan yang terbaik dalam kepenulisan skripsi ini.
5. Kedua orang tua tersayang, ayah M Abdul Rahman Rosam yang banyak memberi dukungan baik secara materiil, moril dan spiritual kepada penulis dan ibunda Siti Suwarni yang telah setia menjadi pendengar yang baik, penyemangat, penasihat terbaik bagi penulis selama proses penulisan tugas akhir sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.
6. 4 Adek tercinta yang selalu memberikan do'a dan semangat kepada penulis.
7. Teman-teman Kontrakan Jomblo yang setia mendengar keluh kesah saat penulisan tugas skripsi ini.
8. SMP Muhammadiyah 1 Malang atas diberikannya kesempatan untuk dapat melakukan penelitian skripsi ini.
9. Mahasiswa PBA angkatan 2019 yang selalu menjadi *supprot system* terbaik selama perkuliahan hingga penulisan skripsi ini.
10. Semua pihak yang terkait yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang secara langsung ataupun tidak langsung telah kebersamai dalam penulisan skripsi ini.

Malang, 06 Oktober 2023
Penulis

Ahmad Su'ada

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
1. Bagi Peneliti.....	6
2. Bagi Siswa.....	6
3. Bagi Guru.....	6
4. Bagi Sekolah	6
E. Batasan Istilah.....	7
BAB II.....	9
KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Pustaka	9
B. Landasan Teoritis	13
1. Pembelajaran Bahasa Arab.....	13
2. Keterampilan Bahasa	14
3. Keterampilan Membaca.....	16
4. Media Pembelajaran	17
5. Permainan	20
C. Hipotesis Penelitian	24
BAB III.....	27
METODE PENELITIAN	27
A. Rancangan Penelitian.....	27

1. Pendekatan dan jenis Penelitian.....	27
2. Desain Penelitian	27
B. Populasi dan Sampel	29
C. Objek Penelitian.....	30
D. Operasional Variabel.....	31
E. Teknik Pengumpulan Data	31
F. Instrumen Penelitian.....	34
G. Validitas dan Reliabilitas Penelitian	37
H. Teknik Analisis Data	39
BAB IV.....	43
PEMBAHASAN	43
A. Penyajian Data	43
1. Observasi.....	43
2. Wawancara	45
3. Skenario Pembelajaran	48
4. Tes.....	50
B. Analisis Data.....	51
a. Uji Validitas	51
b. Uji Reliabilitas.....	53
c. Uji Normalitas	54
d. Uji T Sampel Berpasangan.....	55
e. Uji Efektivitas	56
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	57
BAB V.....	62
KESIMPULAN DAN SARAN.....	62
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	9
Tabel 3. 1 Populasi dan Sampel Penelitian	30
Tabel 3. 2 Lembar Observasi Active Participant	34
Tabel 4. 1 Pertemuan Pembelajaran.....	48
Tabel 4. 2 Analisis Data Nilai Pre-test dan Post-test	51
Tabel 4. 3 Uji Validitas Soal.....	52
Tabel 4. 4 Uji Reliabilitas Soal	53
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas Soal	54
Tabel 4. 6 Hasil Uji T	55
Tabel 4. 7 Persentase Tingkat Efektivitas	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Permainan Wheel of Question	23
Gambar 3. 1 Desain Penelitian.....	28



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, K. (2015) 'MENYUSUN DAN MENGANALISIS TES HASIL BELAJAR Abdul Kadir', *Al-Ta'dib*, 8(2), pp. 70–81.
- Acep Hermawan (2013) *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Rosdakarya.
- Agung Mahardini, M.M. (2020) 'Analisis Situasi Penggunaan Google Classroom pada Pembelajaran Daring Fisika', *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), p. 215. doi:10.24127/jpf.v8i2.3102.
- Arsyad, A. (2013) *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Rajagrafisindo Persada.
- Astina, C. and Toyibah, T. (2021) 'Penggunaan Media Permainan "Spelling Bee" Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab', *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), pp. 233–255. doi:10.32699/liar.v4i2.1625.
- Asyrofi, S. (2017) 'Pengajaran Bahasa Arab di Madrasah dan Sekolah', *al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1), pp. 20–30. doi:10.14421/almahara.2017.031-02.
- Dio A. Fajar (2020) 'Penggunaan Media Visual dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan', *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 2, pp. 1–13. Available at: www.journal.univetbantara.ac.id/index.php/ijimm.
- Dr. Husniyatus Salamah Zainiyati, M.A. (2017) *Pengembangan Media Pembelajaran*

Agama Islam Berbasis ICT. Jakarta: Kencana.

Erida, M. (2021) 'Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen Motivasi Pengidap HIV/AIDS', *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 1(1), pp. 10–21. Available at: http://jurnal.umika.ac.id/index.php/jurnal_edukasi/article/view/156.

Febrianingsih, D. (2021) 'Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa Arab', *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 2(2), pp. 21–39.

Hanifah, U. (2016) 'PENERAPAN MODEL PAIKEM dengan MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN BAHASA dalam PEMBELAJARAN BAHASA ARAB', *Ilmu Tarbiyah 'At-Tajdid'*, pp. 301–330.

Hasna Qonita Khansa (2016) 'Strategi Pembelajaran Bahasa Arab', *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II*, pp. 53–62. Available at: prosiding.arab-um.com.

Hernaeny, U. (2021) *Pengantar Statistika 1*. Edited by Haryanti M. Pd Suci. Media Sains Indonesia.

Indriana, D. (2018) 'Evaluasi Pembelajaran dan Penilaian Autentik dalam Pembelajaran Bahasa Arab', *al-Ittijah: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Bahasa Arab*, 10(2), p. 34. doi:10.32678/al-ittijah.v10i02.1245.

Janna, N.M. and Herianto (2021) 'Artikel Statistik yang Benar', *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, (18210047), pp. 1–12.

Lolang, En. (2014) ') yaitu hipotesis yang akan diuji. Biasanya, hipotesis ini

merupakan pernyataan yang menunjukkan bahwa suatu parameter populasi memiliki nilai tertentu.’, *Jurnal Kip*, 3(3), pp. 685–696.

Mahmudah, S. (2018) ‘Media Pembelajaran Bahasa Arab’, *An Nabighoh Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 20(01), p. 129. doi:10.32332/an-nabighoh.v20i01.1131.

Nugraheni, N. (2017) ‘mengaktifkan siswa adalah media pembelajaran matematika di Sekolah payung bagi penelitian mahasiswa PGSD Dasar . Penelitian ini bersifat deskriptif penelitian kualitatif . Penelitian ini’, 1(2), pp. 142–149.

Nurfadilah, S. (2022) ‘Konsep Keterampilan Membaca Peserta Didik Di Sekolah Dasar’, pp. 1–23.

Nurrita, T. (2018) ‘Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa’, *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarbiyah*, 3(1), p. 171. doi:10.33511/misykat.v3n1.171.

Oktiani, I. (2017) ‘Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik’, *Jurnal Kependidikan*, 5(2), pp. 216–232. doi:10.24090/jk.v5i2.1939.

Pane, A. and Darwis Dasopang, M. (2017) ‘Belajar Dan Pembelajaran’, *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), p. 333. doi:10.24952/fitrah.v3i2.945.

Ramli, A. et al. (2018) ‘Peran media dalam meningkatkan efektivitas belajar’, *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM*, pp. 5–7. Available at: <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/download/7649/4429>.

- Suastika, N.S. (2019) 'Problematika Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Di Sekolah Dasar', *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), p. 57. doi:10.25078/aw.v3i1.905.
- Sugiyono (2013) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif , Dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Suparyanto dan Rosad (2015 (2020) '済無No Title No Title No Title', *Suparyanto dan Rosad* (2015, 5(3), pp. 248–253.
- Ulfah, A.A and Rahmah, E. (2017) 'Pembuatan dan pemanfaatan Busy Book dalam mempercepat kemampuan Membaca untuk Anak Usia Dini di PAUD Budi Luhur'.
- Wekke, I.S. (2017) 'Pembelajaran Bahasa Arab', *Penerbit Gawe Buku*, p. 100.
- Yuliawan, A. (2016) 'Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Latar Belakang Pendidikan Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa', *Profesi (Profesional Islam) : Media Publikasi Penelitian*, 14(1), p. 15. doi:10.26576/profesi.132.
- رازى, م.ا.ز. (2019) 'Instrumen Pengumpulan Data', *الحوى جلد بیستم*, pp. 1–20.