



PERMAINAN TREASURE HUNT: STRATEGI MENINGKATKAN PEMBELAJARAN QAWA'ID KELAS VII MTS AL GHOZALY SIWATU

Misfalah Fachrozi Amami, Chairani Astina, Muhammad Saefullah
Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Sains Al Qur'an Jawa Tengah di Wonosobo

ABSTRACT

This study to: 1) to find out the stages of implementing the treasure hunt game as a strategy to improve qawa'id learning for class VII MTs Al Ghozaly Siwatu; 2) to determine the increase in mastery of class VII qawa'id learning at MTs Al Ghozaly Siwatu after using the treasure hunt game as a learning strategy; 3) to find out the differences between classes that use the treasure hunt game and classes that do not use the treasure hunt game as a learning strategy.

This research uses a quantitative experimental approach where the type of research results in findings, which are carried out using statistical procedures or other quantitative methods (measurements). Data collection techniques use preliminary data analysis which includes normality tests and homogeneity tests. Then analyze the data, and test the hypothesis. The subjects of this study were class VII MTs Al Ghozaly Siwatu, totaling 28 people in class.

The results of this study indicate that: 1) in class VII qawa'id learning at MTs Al Ghozaly Siwatu using the treasure hunt game as a learning strategy there are steps that are used when learning is in progress, 2) there is an increase in qawa'id learning of class students experimental class of 0.41 which is included in the medium category with a comparison of the control class of 0.21 in the low category, 3) there is a difference between the experimental class and the control class with tcount $6.36 > t_{table} 1.673$. So that H_0 is rejected and H_a is accepted.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) untuk mengetahui tahapan implementasi permainan *treasure hunt* sebagai strategi untuk meningkatkan pembelajaran *qawa'id* kelas vii mts al ghozaly siwatu; 2) untuk mengetahui peningkatan penguasaan pembelajaran *qawa'id* kelas VII di MTs Al Ghozaly Siwatu setelah menggunakan permainan *treasure hunt* sebagai strategi pembelajaran; 3) untuk mengetahui perbedaan kelas yang menggunakan permainan *treasure hunt* dan kelas yang tidak menggunakan permainan *treasure hunt* sebagai strategi pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dimana jenis penelitiannya menghasilkan penemuan, yang dilakukan menggunakan prosedur statistik atau cara lain secara kuantitatif (pengukuran). Teknik pengumpulan data menggunakan Analisis pendahuluan data yang mana di dalamnya mencakup uji normalitas dan uji homogenitas. Kemudian analisis data, dan uji hipotesis. Subjek dari penelitian ini adalah kelas VII MTs Al Ghozaly Siwatu yang berjumlah 28 per kelasnya

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) dalam pembelajaran *qawa'id* kelas VII di MTs Al Ghozaly Siwatu menggunakan permainan *treasure hunt* sebagai strategi pembelajarannya terdapat langkah-langkah yang digunakan ketika pembelajaran sedang berlangsung, 2) adanya peningkatan pembelajaran *qawa'id* peserta didik kelas eksperimen sebesar 0,41 yang termasuk kedalam kategori sedang dengan perbandingan kelas kontrol sebesar 0,21 dalam kategori rendah, 3) terdapat perbedaan antara

ARTICLE INFO

Article History

Received: 13-03-2024

Received in revised: 20-03-2024

Accepted: 23-03-2024

Keywords:

Game treasure hunt

Learning strategy

Qawa'id

Histori Artikel

Diterima: 13-03-2024

Direvisi: 20-03-2024

Disetujui: 23-03-2024

Kata Kunci:

Permainan Treasure Hunt;

Strategi Pembelajaran;

Qawa'id

kelas eksperimen dengan kelas kontrol dengan $t_{hitung} 6,36 > t_{tabel} 1,673$.
Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima

© 2024 Misfalah Fachrozi Amami, Chairani Astina, Muhammad Saefullah



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab berbeda dengan pembelajaran bahasa ibu, sehingga prinsip dasar pengajarannya berbeda, baik menyangkut model pembelajaran, materi maupun proses pelaksanaan pembelajarannya. Proses pembelajaran bahasa Arab, memiliki tiga aspek penting yang saling berkaitan, yaitu materi yang diajarkan, proses pengajaran materi dan hasil pembelajaran. Permasalahannya adalah guru cenderung hanya memfokuskan pada bagaimana merencanakan proses pembelajaran sedemikian rupa agar materi dapat disampaikan dengan tepat, sehingga tujuan yang diharapkan tidak dapat tercapai secara optimal. (Sumarsono, 2014)

Pembelajaran bahasa Arab secara umum dapat dibagi menjadi dua sistem, yaitu: sistem pembelajaran bahasa Arab yang berorientasi pada penguasaan bahasa secara *direct speech*, dan sistem pembelajaran bahasa yang berorientasi pada tata bahasa (*Arabic Grammar*). Tata bahasa Arab, yang merupakan cabang linguistik Arab, berurusan dengan pembentukan kata dan pembentukan kalimat dan aturan yang terkait dengan pembentukan keduanya. Tata bahasa Arab sering disebut nahwu-sharaf atau Qawaid. (Munir, 2016)

Nahwu adalah kaidah bahasa yang muncul setelah adanya bahasa. Aturan tersebut muncul karena adanya kesalahan dalam penggunaan bahasa. Oleh karena itu, nahwu dipelajari agar pemakai bahasa dapat menyampaikan ungkapan bahasa dan memahaminya dengan baik dan benar dalam menulis dan berbicara. Jadi dalam pembelajaran, siswa tidak cukup hanya menghafal kaidah-kaidah nahwu dan berhenti sampai situ saja, tetapi setelah itu siswa harus mampu menerapkan kaidah-kaidah tersebut untuk membaca dan menulis teks bahasa Arab. (abu razin ummu razin, n.d.)

Dalam pembelajaran bahasa Arab, banyak sekali problem yang ditemui. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi munculnya masalah dalam pembelajaran bahasa arab. Salah satunya adalah pemikiran yang masih berkembang dimasyarakat bahwa bahasa arab adalah salah satu mata pelajaran yan rumit dan sukar menjadikan siswa takut untuk mengenal bahasa arab. Padahal dalam setiap bahasa pastilah ada kesukaran dan kemudahan tersendiri dalam mempelajarinya. Selain doktrin yang membuat siswa sudah takut terlebih dahulu untuk mengenal bahasa arab faktor lain adalah kurangnya perhatian dari guru pelaksanaan pembelajaran.

Belajar terjadi bila hubungan antara siswa dengan lingkungannya. Oleh karena itu,

lingkungan harus diatur agar siswa merespon perilaku yang diinginkan. Pengaturan lingkungan meliputi menganalisis kebutuhan siswa, karakteristik siswa, merumuskan tujuan, menentukan materi, memilih strategi pembelajaran merupakan salah satu unsur terpenting yang harus dipahami oleh seorang guru. Strategi pembelajaran disusun berdasarkan pendekatan tertentu. (Hamid Abi Mustofa, 2020)

Dalam hal ini, peneliti tertarik menerapkan permainan treasure hunt sebagai strategi, yang mana diharapkan agar terciptanya pembelajaran bahasa Arab yang menyenangkan dan interaktif pada siswa kelas VII di MTs Al-Ghozaly Siwatu, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi bahasa Arab khususnya pada pembelajaran *qawaid*.

Untuk mengatasi hal tersebut, guru harus mampu memilih strategi pembelajaran yang tepat dan diinginkan untuk mendorong siswa berpikir dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran bahasa Arab khususnya *qawa'id*.

B. LANDASAN TEORI

Kajian Teori dalam penelitian ini terdiri dari tiga bagian teori, yakni:

1. Permainan Treasure Hunt

Treasure Hunt didefinisikan sebagai permainan dimana menurut instruksi yang diberikan, anda mencari harta karun atau menemukan benda yang tersembunyi ditempat tertentu. (Alam & Khotimah, 2021)

Raka Swandhita Hutomo mengungkapkan bahwa model permainan *Treasure Hunt* merupakan model pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan yang menarik, menantang dan dapat mendorong keterlibatan siswa belajar. Permainan kolaboratif seperti permainan berburu harta karun, membangkitkan minat belajar yang besar untuk memberikan pengetahuan dalam dunia pendidikan. (Treasure & Sebagai, n.d.)

2. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah model kegiatan umum guru dan siswa dalam pelaksanaan peristiwa pembelajaran yang efektif untuk pencapaian tujuan secara efisien dan efektif, yang terdiri dari perpaduan antara urutan kegiatan, metode pembelajaran, media yang digunakan, serta waktu yang dihabiskan oleh guru, dan siswa dalam kegiatan belajar. (Khalilullah & Ma, 2011b)

Pemilihan strategi pembelajaran bahasa Arab dapat didasarkan pada faktor-faktor berikut: (1) tujuan pembelajaran, (2) topik atau konten, (3) siswa, (4) kondisi pendidikan, (5) waktu, (6) sumber yang digunakan, dan (7) biaya. (Khalilullah & Ma, 2011a)

Pada umumnya strategi pembelajaran bahasa Arab disesuaikan dengan keterampilan berbahasa yang dipelajari dalam proses pembelajaran. (Moh. Ainin, 2011)

3. Qawa'id

Qawa'id merupakan jama' dari kata *Qaidah* yang berarti aturan, undang-undang. Dalam bahasa Indonesia *qawa'id* berarti tata bahasa, sedang dalam bahasa Inggris adalah *grammar*.

Qawā'id adalah sebuah bentuk atau sistematika berpikir tentang susunan atau posisi sebuah kata dalam sebuah kalimat sempurna. Nahwu adalah bentuk berfikir tentang unsur-unsur sebuah kalimat dan hubungan atau keterkaitan unsur yang satu dengan unsur lainnya sehingga menghasilkan pengertian/ makna bahasa yang jelas. (Chalik, 2021)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses pembelajaran

Penelitian yang dilaksanakan menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan permainan *treasure hunt* sebagai strategi pembelajaran. Penelitian dimulai dengan observasi praktik belajar peserta didik di dalam kelas dan mewawancarai kepala madrasah dan guru mata pelajaran Bahasa Arab kelas VII MTs Al Ghozaly Siwatu untuk mengetahui lebih dalam hambatan-hambatan maupun masalah yang terjadi ketika proses pembelajaran dan hasil dari belajar peserta didik. Wawancara ini juga dilaksanakan untuk meminta izin penelitian dan meminta koordinasi jadwal penelitian di madrasah. Setelah mendapatkan izin peneliti melakukan test kepada kelas VIII C untuk menentukan uji validitas soal, kemudian barulah melakukan *pre-test* kepada kelas VII B sebagai kelas kontrol dan VII C sebagai kelas eksperimen. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang memperoleh nilai kurang dari KKM yakni 70 dan hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas VII MTs Al Ghozaly Siwatu masih rendah. Setelah didapatkan hasil dari *pre-test* peneliti kemudian melakukan uji normalitas dan homogenitas pada kedua kelas tersebut.

Setelah melaksanakan *pre-test*, peneliti melakukan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran permainan *treasure hunt* sebagai strategi pembelajarannya pada kelas eksperimen. Kegiatan belajar mengajar pada kelas eksperimen dilaksanakan menggunakan permainan *treasure hunt* yang mana permainan ini dilaksanakan diluar ruangan kelas. Sebelum permainan dimulai peneliti membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dengan jumlah tiap kelompok 6 anggota. Kemudian peneliti menjelaskan bagaimana permainan ini dan tata cara dalam bermain permainan *treasure hunt*, setelah itu dibagikan peta kepada tiap kelompok. Setelah permainan selesai peneliti mengulas bersama-sama materi yang disampaikan pada peserta didik.

Perlakuan selanjutnya adalah peneliti melaksanakan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar bahasa Arab sesudah diberikan perlakuan. Pelaksanaan *post-test* ini dilaksanakan di kelas eksperimen dan kontrol.

2. Analisis data

Penelitian ini dilaksanakan setelah instrument lengkap dan sudah siap untuk digunakan dalam penelitian. Adapun penelitian ini dilaksanakan di kelas VII MTs Al Ghozaly Siwatu dengan jumlah peserta didik 28 (dua puluh delapan) pada masing-masing dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

a. Analisis Data Pretest

Tabel 1

Daftar nilai *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

No	Nama	Eksperimen	No	Nama	Kontrol
1	Adha Zukhrofatul Afifa	80	1	Fabrezahi Mabroha Delzano	52
2	Ahmad Denis Maulana	76	2	Fakih Abil Mustafa	58
3	Ahmad Miflaur Rizki	66	3	Fatih Haidar Ahmad	50
4	Allfy Niewa	62	4	Hafidzul Ihsan L	66

5	Asifa Inayah	62	5	Naila Anfilul Arifah	76
6	Astri Nurdianti	62	6	Nailah Aufa Azalia	46
7	Asya Prasetya	74	7	Nyandi Hanifah Dianingsih	72
8	Dina Azzahra Zafiroh	52	8	Putriana Rizqi Rahmawati	70
9	Elsafa Hilda Aulia	70	9	Qalbi Diaspama	56
10	Faridhotul Qudziah	60	10	Ramadhani Nur Hikmah	72
11	Fiki Lazimatul Husna L	56	11	Rizqa Azkia Anah Delia	58
12	Hasna Izzatul Maulida	76	12	Rojabi Diaspama	70
13	Ifanda Ika Putri	80	13	Safa Aulia Najwa	52
14	Indy Laelatul Khusna	60	14	Safa Nur Aeni	60
15	Issa Mutia Azzahwa	68	15	Safira Selly Diana	76
16	Laily Humairoh	60	16	Satriyo Wasis Gunawan	66
17	Miftahul Huda	66	17	Sean Elon Raditya	66
18	Muhammad Nasrul Fajri	60	18	Silvi Lailatul Khasanah	66
19	Muhammad Rifki Ardiansyah	62	19	Soim	50
20	Nabila Tur Janah	70	20	Sri Hanifah	70
21	Nawa Oktaviana Zihty	72	21	Syarifah Atmariansi	60
22	Rakadante	80	22	Tanzil Sifa Karim	70
23	Ramdhanita Pratiwi	78	23	Umi Mahmudah	70
24	Riska Salma Nazhifah	72	24	Vita Trisilia	70
25	Silfia Safarin Janah	70	25	Wafiq Kamil Fazza	68
26	Siti Maemunah	60	26	Yazidul Bahri	70
27	Ulfatul Rofiqoh	62	27	Yusuf Rahmat Ardianto	50
28	Ulfi Yana Nur Khafifi	66	28	Zakiyatul Fauziyah	56

Dari analisis data *pre-test*, maka dapat disimpulkan hasil *pre-test* pada penelitian ini untuk kelas kontrol memiliki nilai terendah yaitu 46 dan nilai tertinggi yaitu 76 dengan nilai rata-rata 63,07. Pada kelas eksperimen nilai terendah yaitu 52 dan nilai tertinggi yaitu 80 dengan nilai rata-rata 67,21.

b. Analisis Data Posttest

Tabel 2

Daftar nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

No	Nama	Eksperimen	No	Nama	Kontrol
----	------	------------	----	------	---------

1	Adha Zukhrofatul Afifa	82	1	Fabrezahi Mabroha Delzano	78
2	Ahmad Denis Maulana	82	2	Fakih Abil Mustafa	76
3	Ahmad Miflaur Rizki	86	3	Fatih Haidar Ahmad	70
4	Allfy Niewa	82	4	Hafidzul Ihsan L	66
5	Asifa Inayah	72	5	Naila Anfilul Arifah	76
6	Astri Nurdianti	86	6	Nailah Afa Azalia	76
7	Asya Prasetya	78	7	Nyandi Hanifah Dianingsih	62
8	Dina Azzahra Zafiroh	80	8	Putriana Rizqi Rahmawati	72
9	Elsaifa Hilda Aulia	78	9	Qalbi Diaspama	76
10	Faridhotul Qudziah	80	10	Ramadhani Nur Hikmah	72
11	Fiki Lazimatul Husna L	80	11	Rizqa Azkia Anah Delia	80
12	Hasna Izzatul Maulida	82	12	Rojabi Diaspama	80
13	Ifanda Ika Putri	78	13	Safa Aulia Najwa	72
14	Indy Laelatul Khusna	88	14	Safa Nur Aeni	72
15	Issa Mutia Azzahwa	86	15	Safira Selly Diana	76
16	Laily Humairoh	82	16	Satriyo Wasis Gunawan	66
17	Miftahul Huda	78	17	Sean Elon Raditya	76
18	Muhammad Nasrul Fajri	80	18	Silvi Lailatul Khasanah	66
19	Muhammad Rifki Ardiansyah	86	19	Soim	76
20	Nabila Tur Janah	88	20	Sri Hanifah	80
21	Nawa Oktaviana Zihty	68	21	Syarifah Atmariansi	68
22	Rakadante	76	22	Tanzil Sifa Karim	72
23	Ramdhania Pratiwi	88	23	Umi Mahmudah	72
24	Riska Salma Nazhifah	78	24	Vita Trisilia	70
25	Silfia Safarin Janah	78	25	Wafiq Kamil Fazza	70
26	Siti Maemunah	88	26	Yazidul Bahri	66
27	Ulfatul Rofiqoh	72	27	Yusuf Rahmat Ardianto	62
28	Ulfi Yana Nur Khafifi	78	28	Zakiyatul Fauziyah	66

Hasil analisis data *post-test*, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil *post-test* penelitian tersebut pada kelas kontrol memiliki nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 62 dengan nilai rata-rata 71,93. Pada kelas eksperimen memiliki nilai tertinggi 88 dan nilai terendah 68 dengan rata-rata 80,71.

c. Uji N-Gain

Uji gain berfungsi untuk mengetahui seberapa besar peningkatan dalam pembelajaran *qawa'id* peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Table 3
 Hasil uji N-Gain

Sebelum Penelitian		Sesudah Penelitian		N-Gain	
Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata	Rata-rata	Rata-rata	Rata-rata	0,41	0,23
67,21	63,07	80,71	71,92		

Dari hasil perhitungan table 4.16 diatas diperoleh peningkatan pembelajaran *qawa'id* peserta didik kelas eksperimen sebesar 0,41 dan pada kelas kontrol meningkat sebesar 0,23. Dalam hal ini berarti ada peningkatan pembelajaran *qawa'id* dengan menggunakan permainan *treasure hunt* walaupun dengan kategori sedang. Sedangkan peningkatan kemampuan *qawa'id* menggunakan pembelajaran konvensional terbukti dengan kategori rendah.

d. Uji T

Peneliti menggunakan uji t-test yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan peningkatan *qawa'id* peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 4
 Hasil uji T-Test

Jumlah Sampel	Dk	Taraf Kesukaran	T _{hitung}	T _{tabel}	Hasil
56	(28+28)-1=55	0,05	6,36	1,673	Ho ditolak

Berdasarkan perhitungan pada table 4.15 diatas, menunjukkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima yang berarti bahwa ada perbedaan peningkatan pembelajaran *qawa'id* pada kelas eksperimen yang menggunakan permainan *treasure hunt* dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

D. KESIMPULAN

Setelah adanya hasil dan analisis data, untuk menjawab pokok permasalahan tentang implementasi permainan *treasure hunt* sebagai strategi untuk meningkatkan pembelajaran *qawa'id* kelas VII MTs Al Ghazaly Siwatu, oleh sebab itu dapat disimpulkan seperti berikut:

1. Kegiatan belajar mengajar pada kelas eksperimen dilaksanakan menggunakan permainan *treasure hunt* yang mana permainan ini dilaksanakan diluar ruangan kelas. Sebelum permainan dimulai peneliti membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dengan jumlah tiap kelompok 6 anggota. Kemudian peneliti menjelaskan bagaimana permainan ini dan tata cara dalam bermain permainan *treasure hunt*, setelah itu dibagikan peta kepada tiap kelompok. Setelah permainan selesai peneliti mengulas bersama-sama materi yang disampaikan pada peserta didik.
2. Hasil uji gain kelas eksperimen yaitu 0,41. Dapat disimpulkan bahwa peningkatan pembelajaran *qawa'id* peserta didik dikategorikan sedang, karena hasil uji gain ialah

$0,4 < 0,41 < 0,6$. Adapun hasil uji gain kelas kontrolnya sebesar 0,23, sehingga disimpulkan bahwa ada peningkatan pembelajaran *qawa'id* dikategorikan rendah, karena hasil uji gain $0,2 < 0,23 < 0,4$.

3. Hasil pengujian menyimpulkan bahwa ada perbedaan peningkatan pembelajaran *qawa'id* kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dengan perolehan t_{hitung} sebesar 6,36 ternyata lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikan 0,05 dengan dk 55 yaitu 1,673.

E. REFERENSI

- abu razin ummu razin. (n.d.). *ilmu sharaf untuk pemula*. maktabah bisa.
- Afrisia Ferari. (2019). *Penerapan Metode Treasure Hunt untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal PGSD Vol.07 No.04.
- Ahmad Izzan.(n.d). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Humaniora
- Ahmad Sehri bin Purnawan. (n.d). *Metode Pengajaran Nahwu dalam Pengajaran Bahasa Arab*. Jurnal Hunafa Vol.7 No.1
- Alam, A., & Khotimah, K. (2021). *Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Melalui Game Arabic Treasure Hunter*. 1(1), 58–77.
- Andra Tersiana. (2020). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Anita Purba, dkk. (2022). *Strategi Pembelajaran (Suatu Pengantar)*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Chalik, S. A. (2021). *Shaut Al- 'Arabiyah*. 9(2), 269–281.
- Hamid Abi Mustofa. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Khalilullah, M., & Ma, S. A. (2016). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif (Kemahiran Istima' Dan Takallum)*. 8(02), 219–235.
- Khalilullah, M., & Ma, S. A. (2016). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif (Kemahiran Qira'ah Dan Kitabah)*. 8(01), 152–167.
- Mahmud. (n.d). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Manarwati A.F. (2019). *Penerapan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol. 07 No. 4.
- Moh. Ainin. (n.d). *Metodologi Penelitian Peningkatan Kualitas Pembelajaran Bahasa Arab*. Bintang Sejahtera.
- Munir. (2016). *Perencanaan Sistem Pengajaran Bahasa Arab*. Kencana Prenadamedia Group.
- Nanang Kosim. (2016). *Strategi dan Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Bandung: Arvino Raya.
- Nanik Kusumawati & Endang S.M. (2019). *Stategi Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*.Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Pia Permata Puri, dkk.(2020).*Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Thun*.Jurnal PAUD Agapedia, Vol.4 No.1.
- Riza Yunita Cahyani, dkk.(2019).*Pengaruh Teknik Treasure Hunt Game Berbasis Model Think Pair Share terhadap Pengaruh Hasil Belajar Matematika Kelas III*. Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika Vol.3 No.1.
- Sehri A. P. *Metode Pengajaran Nahwu Dalam Pengajaran Bahasa Arab*. Jurnal Hunafa Vol. 07 No. 01.
- siti Durotun Naseha. (2018). *Model Pembelajaran Ilmu Sharaf dengan Menggunakan Metode Inquiry dan Metode Snowball Tashrif*. Al Fazuna Vol.3 No. 1
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarsono. (2014). *Sosiolinguistik*. SABDA.
- Treasure, P., & Sebagai, H. (N.D.). *SEBUAH STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA*. 256–277.
- Ulin Nuha. (2018). *Permainan Treasure Hunt Sebagai Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Tarbiya Islamia. Jurnal Pendidikan dan Keislaman.
- Ulin Nuha. (2012). *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva

Press.

Winanto, Adi & Darma Makahube. 2016. *Implementasi Strategi Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga*. Scholaria, Vol.6 No.2.