

**UPAYA MENINGKATKAN PENGUASAAN MUFRODAT  
MELALUI PENERAPAN METODE PERMAINAN EDUKATIF  
DI KELAS VIII MTs Hidayatulloh Sleman Yogyakarta**



**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam**

**Oleh :**

**Arif Rahman Faqihuddin  
NIM : 08420078**

**PENDIDIKAN BAHASA ARAB  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**2014**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Arif Rahman Faqihuddin

NIM : 08420078

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul : Upaya Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif di Kelas VIII MTs Hidayatulloh Sleman Yogyakarta, adalah hasil karya pribadi dan sepanjang pengetahuan penulis tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penulis ambil sebagai acuan.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggungjawab penyusun.

Yogyakarta, 17 Februari 2014

Yang menyatakan



Arif Rahman Faqihuddin  
NIM. 08420078



**SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Hal : Persetujuan Skripsi  
Lamp : -

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Di Yogyakarta

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara :

Nama : Arif Rahman Faqihuddin  
NIM : 08420078  
Judul Skripsi : *Upaya Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif di Kelas VIII MTs Hidayatulloh Sleman Yogyakarta*

sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan/Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Islam.

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Yogyakarta, 26 Februari 2014  
Pembimbing

M. Ja'far Shodiq, M.S.I

NIP. 19590307 199503 1 003

**PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nama : Arif Rahman Faqihudin  
 NIM : 08420078  
 Semester : XIII  
 Jurusan/Program Studi : PBA  
 Judul skripsi/Tugas Akhir : Upaya Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif Di Kelas VIII MTs Hidayatulloh Sleman Yogyakarta

Setelah mengadakan munaqasyah atas skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas, maka kami menyarankan diadakan perbaikan skripsi/tugas akhir tersebut sebagaimana di bawah ini:

No	Topik	Halaman	Uraian perbaikan
1.	Abstrak / المختصر	✓	Penulisan & tambah kata kunci.
2.	Redaman Transliterasi		Hilangkan tanda yg tdk sesuai!
3.	Telaah Rustaka.	✓ 7.	Skripsi dibuat per paragraf.
4.	Larangan Teori	11, ✓ 35	Kep space kosong? Apa isi hal 35?
5.	Kata Pengantar.	✓	Betulkan nama Dekan! Tambahkan ucapan terimakasih Kajur dan Sekjur PBA. ✓

Tanggal selesai revisi:  
08,..... Oktober..... 2014.

Tanggal Munaqasyah :  
Yogyakarta, 15 September 2014

Mengetahui :  
Pembimbing/Ketua Sidang

Yang menyerahkan  
Pembimbing/Ketua Sidang

M. Jafar Shodiq, M.SI.  
NIP. : 19820315 201101 1 011  
(setelah Revisi)

M. Jafar Shodiq M.SI.  
NIP. : 19820315 201101 1 011  
(setelah Munaqasyah)

Catatan : Waktu perbaikan/revisi maksimal 1 (satu) bulan, selebihnya harus dimunaqasyahkan ulang.

**PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nama : Arif Rahman Faqihudin  
 NIM : 08420078  
 Semester : XIII  
 Jurusan/Program Studi : PBA  
 Judul skripsi/Tugas Akhir : Upaya Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif Di Kelas VIII MTs Hidayatulloh Sleman Yogyakarta

Setelah mengadakan munaqasyah atas skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas, maka kami menyarankan diadakan perbaikan skripsi/tugas akhir tersebut sebagaimana di bawah ini:

No	Topik	Halaman	Uraian perbaikan
	Rumusan Masalah	✓	Pada rumusan masalah perlu ditambah Rumusan masalah Hg: Adakah Bagaimanakah Peningkatan Penguasaan mufrodat melalui penerapan metode permainan edukatif?
	Bab II Pembahasan		Dalam bab Pembahasan perlu ditambah grafik Hg Peningkatan penguasaan mufrodat.

Tanggal selesai revisi :  
 ..... 20...

Tanggal Munaqasyah :  
 Yogyakarta, 15 September 2014

Mengetahui :  
 Penguji I

Yang menyerahkan  
 Penguji I

Nurhadi, M.A.  
 NIP : 19680727 199703 1 001  
 (setelah Revisi)

Nurhadi, M.A.  
 NIP : 19680727 199703 1 001  
 (setelah Munaqasyah)

**PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nama : Arif Rahman Faqihudin  
NIM : 08420078  
Semester : XIII  
Jurusan/Program Studi : PBA  
Judul skripsi/Tugas Akhir : Upaya Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif Di Kelas VIII MTs Hidayatulloh Sleman Yogyakarta

Setelah mengadakan munaqasyah atas skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas, maka kami menyarankan diadakan perbaikan skripsi/tugas akhir tersebut sebagaimana di bawah ini:

No	Topik	Halaman	Uraian perbaikan
1	Kata Pengantar	✓	di perbaiki
2	Pegrid	✓	di perbaiki
3	Bab I Isi		di perbaiki semi lengkap sebelumnya
4	R. Masalah	✓	kepada Metode permainan bahasa
5	Bab II		di lengkapi

Tanggal selesai revisi:  
..... 20...

Tanggal Munaqasyah:  
Yogyakarta, , 15 September 2014

Mengetahui :  
Penguji II

Yang menyerahkan  
Penguji II

Drs. Dudung Hamdun, M.Si.  
NIP. : 19660305 199403 1 003  
(setelah Revisi)

Drs. Dudung Hamdun, M.Si.  
NIP. : 19660305 199403 1 003  
(setelah Munaqasyah)

Catatan : Waktu perbaikan/revisi maksimal 1 (satu) bulan, selebihnya harus dimunaqasyahkan ulang.

**PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nomor : UIN.02/DT./PP.009/0106/2014

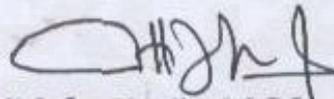
Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : *Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif di kelas VIII MTs Hidayatulloh Sleman Yogyakarta*

Yang di persiapkan dan disusun oleh :  
Nama : Arif Rahman Faqihuddin  
NIM : 08420078  
Telah di munaqasyahkan pada : 15 September 2014  
Nilai Munaqasyah : A/B

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

**TIM MUNAQASYAH :**

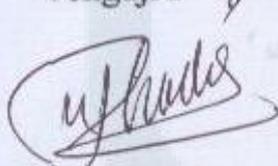
Ketua Sidang



M. Jafar Shodiq, M.S.I

NIP. 198203152011011011

Penguji I



Nurhadi, M.A.

NIP.196807271997031001

Penguji II



Drs. Dudung Hamdun, M.Si.

NIP. 196603051994031003

Yogyakarta, **15 OCT 2014**

UIN Sunan Kalijaga  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
DEKAN



Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si

NIP. 195905251985031005

## MOTTO

فَفَهَّمْنَاهَا سُلَيْمَانَ، وَكُلًّا آتَيْنَاهُ حُكْمًا وَعِلْمًا، وَسَخَّرْنَا مَعَ دَاوُدَ الْجِبَالَ وَالطَّيْرَ يُسَبِّحُنَا  
وَكَانُوا فَاعِلِينَ ،

*“Maka Kami telah memberikan pengertian kepada Sulaiman tentang hukum (yang tepat) dan kepada masing-masing mereka telah Kami berikan hikmah dan ilmu dan telah Kami tundukkan gunung-gunung dan burung-burung, semua bertasbih bersama Daud. Dan Kamilah yang melakukannya” (Q.S Al-Anbiya’: 79)”<sup>1</sup>*

---

<sup>1</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Bandung: Jumanatul ‘Ali-Art), hlm. 329.

## **PERSEMBAHAN**

*Skripsi ini Kupersembahkan Kepada  
Istriku tercinta, Anakku tersayang,  
orang tua, mertuaku dan  
Almaterku yang kubanggakan  
Jurusan Pendidikan Bahasa Arab  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*



## ABSTRAK

Arif Rahman Faqihuddin (08420078), Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Melalui Penerapan Metode Permainan-permainan Edukatif Di Kelas VIII MTs Hidayatulloh Sleman Yogyakarta. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014.

Latar belakang penelitian ini adalah hasil observasi yang menunjukkan bahwa penguasaan mufrodat siswa kelas VIII MTs Hidayatulloh masih sangat rendah. Dalam proses pembelajaran bahasa Arab di kelas VIII MTs Hidayatulloh masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar. Guru juga tidak menggunakan metode-metode yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang di sampaikan. Masih banyak siswa yang tidak memahami apa yang di sampaikan oleh guru. Selain itu banyak siswa yang terlihat tidak semangat, mengantuk dan bosan terhadap apa yang disampaikan oleh guru. Siswa susah mengingat kosakata yang ada di dalam teks. Sehingga penguasaan mufrodat siswa masih rendah dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan penguasaan aspek kosakata peserta didik di MTs Hidayatulloh Sleman Yogyakarta, khususnya kelas VIII dengan menggunakan permainan-permainan edukatif bahasa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), dengan mengambil data kelas VIII MTs Hidayatulloh Sleman Yogyakarta sebagai subyek penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan Analisis data secara kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan-permainan edukatif bahasa Arab dapat meningkatkan penguasaan aspek kosakata kelas VIII MTs Hidayatulloh Sleman Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai mulai dari pertemuan pertama sampai pertemuan ke empat dan masing-masing nilai itu adalah pertemuan ke-1 sebesar 85, pertemuan ke-2 sebesar 86,75 , pertemuan ke-3 sebesar 89, pertemuan ke-4 sebesar 88,5. Terjadi peningkatan pada nilai siswa sebelum diterapkan dan sesudah diterapkan metode permainan-permainan edukatif bahasa yaitu nilai pretes sebesar 69,95, dan nilai postes sebesar 82,3. Dari hasil selisih nilai tersebut terdapat perbedaan yang signifikan sebesar 12,95. Dari hasil penelitian yang didapatkan, disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode permainan-permainan edukatif di kelas VIII MTs Hidayatulloh berhasil dilaksanakan dengan tercapainya indikator keberhasilan.

**Kata kunci : Penguasaan Kosakata dan Permainan Edukatif**

## التجريد

عارف رحمن فقيه الدين(08420078)، المحاولة في ارتفاع استيلاء المفردات باستخدام طريقة اللعبة التربوية في فصل الثامن لمدرسة الثناوية لمؤسسة هداية الله سليمان يوغياكرتا. البحث، بيوغياكرتا: كلية علوم التربية وتأهيل المعلمين. جامعة سونان كاليجكا يوغياكرتا، ٢٠١٤

تعرض البحث لمعرفة ارتفاع استيلاء المتردّفات لطلاب الفصل الثامن في مدرسة الثناوية لمؤسسة هداية الله سليمان يوغياكرتا: وهذا البحث هي البحث العملية في الفصل، والمفعول هي الطلاب الفصل الثامن. تجمع معلومات البحث بطريقة الإختبار، الملاحظة، المقابلة، والوثائق. وأمّا تحليلها بطريقة الكيفي والكمي.

ويحصل البحث على بعض النتائج وهي ان اللعبة التربوية تقدر على ارتفاع استيلاء المتردّفات لطلاب الفصل الثامن لمدرسة الثناوية لمؤسسة هداية الله يوغياكرتا. وتلك النتائج هي ارتفاع نتائج الاختبار في استيلاء المفردات من اللقاء الأول حتى اللقاء الرابعة. وكانت نتائجها هي نتائج الاختبار في اللقاء الأول 85 ثم اللقاء الثاني 86,75 ثم لقاء الثالث 89 ثم لقاء الرابع 88,5. وترفع أيضا نتائج اختبار الثاني من نتائج اختبار الأول، وكانت نتائج اختبار الأول هي 69,95 ونتائج اختبار الثاني هي 82,3 ، وهذه تدلّ أنّ هناك الاختلاف البعيد بينهما، وكانت نتيجتها 12,95. وكانت عمليات التي يعمل عليها الباحث قبل تطبيق الطريقة وهي الملاحظة قبل العمل، المقابلة الأولى، وأخذ اختبار الأول قبل استخدام الطريقة. وعمليات التي يعملها الباحث عندما تطبيق الطريقة هي كتابة اعداد التدريس، ثم استعداد في اداء وسائل الإيضاح ووسائل التدريس، ثم استعداد ورقة الملاحظة للمدرّس والتلاميذ. وكانت المعوّقات التي توجّه نحو المدرّس هي لم تقدر المعلم علي انتهاز الفرصة انتهازا تامّا، لم تكون الوسائل كاملا، ولم تكون البيئة اللغوية الجيدة. ثم المعوّقات التي توجّه نحو التلاميذ هي اختلاف خلفيّة التلاميذ، نقصان الدافع من نفوس التلاميذ. والآثار الإيجابية لهذا البحث هي ارتفاع دور المدرّس في تدريس المتردّفات، زيادة رغبة التلاميذ نحو دراسة المتردّفات، ارتفاع استقلال نفوس التلاميذ في التعلّم، ارتفاع عمليات التلاميذ، وأمّا الآثار السلبية هي الإعاقة عند عمليات التدريس للفصول الأخرى، نقصان تركيز افكار التلاميذ نحو دروس الأخرى، الاذية في انتهاء المادّة في نصف السنة الدراسة، واختلاف في مهارة لغة التلاميذ.

الكلمة الرئيسية : استيلاء المفردات و اللعبة التربوية

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam penelitian ini menggunakan pedoman transliterasi dari Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 Tahun 1987 dan No. 05436/U/1987. Secara garis besar uraiannya adalah sebagai berikut:

### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	t	Te
ث	ṣa	ṣ	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	j	Je
ح	ḥa	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	Ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	zal	z	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	Er
ز	Zai	z	Zet
س	Sin	s	Es
ش	Syin	sy	Es dan ye
ص	ṣad	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	ḍ	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	Te (dengan titik di bawah)

ظ	za	z	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	.... ‘....	Koma terbalik di atas
غ	Gain	g	Ge
ف	Fa	f	Ef
ق	Qaf	q	Ki
ك	Kaf	k	Ka
ل	Lam	l	El
م	Mim	m	Em
ن	Nun	n	En
و	Wau	w	We
ه	Ha	h	Ha
ء	Hamzah	..’..	Apostrof
ي	Ya	y	Ye

## 2. Vokal

### 1. Vokal Tunggal

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
	Fathah	a	A
	Kasrah	i	I
	ḍammah	u	U

Contoh:

فَعَلَّ : fa’ala

ذُكِرَ : zükira

## 2. Vokal Rangkap

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf	Nama
يَ	Fathah dan ya	ai	a dan i
وَ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : kaifa

هَوَّلَ : haula

## 3. Maddah

Harkat dan huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أَ يَ	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
يِ	Kasrah dan ya	î	i dan garis di atas
وَ	ḍammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

قَالَ : qāla

رَمَى : ramā

قِيلَ : qīla

يَقُولُ : yaqūlū

## 4. Ta Marbuṭah

### 1. Ta Marbuṭah Hidup

Ta marbuṭah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah dan ḍammah, transliterasinya adalah huruf t.

Contoh:

مَدْرَسَةٌ : madrasatun

## 2. Ta Marbuṭah Mati

Ta marbuṭah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah huruf h.

Contoh:

رِحْلَةٌ : riḥlah

3. Ta Marbuṭah yang terletak pada akhir kata dan diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata tersebut dipisah maka transliterasi ta marbuṭah tersebut adalah huruf h.

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : rauḍah al-aṭfāl

## 4. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab di lambangkan dengan tanda ( ̣ ). Transliterasi tanda syaddah atau tasydid adalah berupa dua huruf yang sama dari huruf yang diberi syaddah tersebut.

Contoh:

رَبَّنَا : rabbanā

## 5. Kata Sandang Alif dan Lam

1. Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah

Contoh:

الشَّمْسُ : asy-syams

2. *Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah*

Contoh:

القَمَرُ : al-qamaru

3. *Hamzah*

1. Hamzah di awal

Contoh:

أُمِرْتُ : umirtu

2. Hamzah di tengah

Contoh:

تَأْخُذُونَ : ta'khuzūna

3. Hamzah di akhir

Contoh:

شَيْءٌ : syai'un

4. *Penulisan Kata*

Pada dasarnya penulisan setiap kata, baik fi'il, isim maupun huruf ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan, maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa dipisah per kata dan bisa pula dirangkaikan.

Contoh:

فَاوْفُ الْكَيْلِ وَالْمِيزَانَ : - Fa aufū al-kaila wa al-mîzāna

- Fa aful-kaila wal-mîzāna

## 5. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan seperti yang berlaku dalam EYD, diantara huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandang.

Contoh:

وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ : Wa mā Muḥammadun illā rasūlun.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah sekiranya kata syukur yang pantas kita ucapkan pada Dzat Ar-rahman Ar-Rahim yang telah memberikan kekuatan kepada kita semua sehingga samapai saat ini kita masih dapat merasakan nikmat Iman, Islam, dan Ikhsan.

Dan rasa rindu kita tak lupa kita ucapkan pada beliau yang telah membawa kita kepada jalan yang terang dan benar, Nabi besar kita Muhammad SAW semoga kita mendapat Syafa'atnya dihari kiamat.Amiien.

Terselesainya skripsi ini bukan semata-mata hasil dari buah pikiran penyusunan saja. Penyusunan menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, dan tentu saja tidak merupakan hasil usaha penyusun secara mandiri, sebab dalam penulisan ini banyak hal yang terkait didalamnya yang memberikan arti penting dalam rangka terselesaikannya usah penyusunan ini. Baik itu berupa motivasi, bantuan pikiran, moral, material serta spiritual. Untuk itu ucapan terimakasih sedalam-dalamnya penyusun sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Musa Asy'ari, selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Bapak Prof. Dr. H Hamruni, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
3. Bapak Drs. H. Ahmad Rodli, M.Si, selaku Kepala Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
4. Bapak Dudung Hamdun, M.Si, selaku sekretaris Jurusan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

5. Bapak Asrori Saud, M.Si selaku pembimbing Akademik yang telah membimbing dan mengarahkan penulis selama menyelesaikan studi di kampus UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
6. Bapak M.Jafar Shodiq, M.SI selaku dosen Pembimbing, yang telah membimbing dan melunagkan tenaga dan waktunya guna membimbing serta memberikan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
7. Seluruh Bapak Ibu Dosen dan karyawan TU Fakultas Tarbiyah, terima kasih atas pelayanan dalam penyelesaian berkas-berkas skripsi.
8. Bapak Muhammad Nur Aris.S.Ag selaku Kepala Sekolah MTs Hidayatullah yang telah memberikan perizinan untuk meneliti disekolah yang dipimpinnya, terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.
9. Ayahanda Purwo Sularso, yang senantiasa memberikan support baik moril maupun materiil, semoga Allah selalu melindunginya.
10. Ibunda Dra. Nur Rahmani H, yang selalu memberikan arahan, nasehat, dan kasih sayang yang tak terbalaskan. Semoga Allah selalu melindunginya.
11. Terima kasih kepada Istri tercinta Galuh Novita Ayu, yang memberikan motivasi dan masukan, semoga sukses selalu untuk perjalanan kuliahnya dan selalu diberikan kesehatan kandunganya.
12. Terima kasih kepada anak-anak Kelas. Yang selalu memberikan warna keceriaan tersendiri.
13. Terima kasih kepada teman-teman ku seluruhnya semoga kalian sukses dunia dan akherat.

Tak lupa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini. Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu penyusun mengucapkan banyak terima kasih atas kritik dan saran yang diajukan kepada penyusun untuk perbaikan penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat terutama bagi penyusun. Semoga ridho Allah selalu menyertai penulis. Amin....

Yogyakarta, 17 Februari 2014

Penyusun



Arif Rahman Faqihuddin

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERBAIKAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>x</b>
<b>TRANSLITERASI ARAB</b> .....	<b>xii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xx</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xxii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xxii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	6
D. Telaah Pustaka .....	7
E. Landasan Teori .....	9
F. Hipotesis Penelitian .....	32
G. Metode Penelitian .....	32
H. Indikator Keberhasilan .....	39
I. Sistematika Pembahasan .....	40
<b>BAB II. GAMBARAN UMUM MTs HIDAYATULLOH SLEMAN YOGYAKARTA</b>	
A. Sejarah Singkat dan Letak Geografis .....	42
B. Visi, Misi, dan Tujuan.....	46
C. Personalia Penyelenggaraan .....	47
D. Guru, Karyawan, dan Siswa .....	48
E. Struktur dan Muatan Kurikulum .....	50
F. Kondisi Sarana dan Prasarana .....	70
<b>BAB III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Pelaksanaan Pembelajaran Kosakata Menggunakan Metode Permainan-Permainan Edukatif Bahasa Arab (Komunikasi, Aksi Kata, Susun Kata, Berburu Kata) .....	72
1. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti pra pelaksanaan pembelajaran kosakata menggunakan metode permainan-permainan edukatif Bahasa Arab .....	72
2. Persiapan-persiapan yang dilakukan peneliti pra pelaksanaan pembelajaran kosakata dengan	

menggunakan metode permainan-permainan edukatif bahasa Arab dalam meningkatkan kosakata .....	76
3. Deskripsi pelaksanaan penelitian tindakan kelas tentang penerapan metode permainan-permainan edukatif bahasa Arab dalam meningkatkan penguasaan kosakata .....	78
4. Hasil Analisis data statistik deskriptif dan statistik kuantitatif .....	110
B. Kendala-kendala yang dihadapi guru dan peserta didik dalam pembelajaran penguasaan kosakata menggunakan metode permainan-permainan edukatif bahasa Arab .....	120
1. Kendala-kendala yang dihadapi guru .....	120
2. Kendala yang dihadapi murid .....	122
C. Dampak pembelajaran penguasaan kosakata menggunakan metode-metode permainan bahasa Arab .....	125
1. Dampak positif .....	125
2. Dampak negatif .....	127
<b>BAB IV. PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan dan Saran .....	129
B. Kata Penutup .....	133
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>134</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>135</b>
<b>CURRICULUM VITAE.....</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	: Hubungan Antar Kata .....	11
Tabel 1.2	: Variasi Permainan Bahasa .....	20
Tabel 1.3	: Permainan Komunikata bahasa.....	27
Tabel 1.4	: Permainan Aksi Kata .....	28
Tabel 1.5	: Permainan Susun Kata .....	29
Tabel 1.6	: Permainan Berburu Kata .....	31
Tabel 1.7	: Berburu Kata .....	31
Tabel 1.8	: Indikator Keberhasilan Nilai .....	39
Tabel 2.1	: Daftar Nama Tenaga Pengajar .....	48
Tabel 2.2	: Daftar Muatan Kurikulum .....	51
Tabel 2.3	: Daftar Kegiatan Pengembangan Diri .....	60
Tabel 2.4	: Daftar Nilai KKM .....	62
Tabel 3.1	: Hasil Pretest Peserta Didik .....	75
Tabel 3.2	: Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	76
Tabel 3.3	: Bahan Ajar .....	77
Tabel 3.4	: Teka-Teki .....	77
Tabel 3.5	: Nilai Pertemuan ke-1 .....	83
Tabel 3.6	: Observasi Untuk Siswa Pertemuan ke-1 .....	84
Tabel 3.7	: Observasi Untuk Guru Pertemuan ke-1 .....	85
Tabel 3.8	: Nilai Pertemuan ke-2 .....	92
Tabel 3.9	: Observasi untuk siswa pertemuan ke-2 .....	93
Tabel 3.10	: Observasi Untuk Guru Pertemuan ke-2.....	94
Tabel 3.11	: Nilai Pertemuan ke-3 .....	100
Tabel 3.12	: Observasi Untuk siswa Pertemuan ke-3 .....	101
Tabel 3.13	: Observasi untuk Guru Pertemuan ke-3 .....	102
Tabel 3.14	: Nilai Pertemuan Ke-4 .....	107
Tabel 3.15	: Observasi Untuk Siswa Pertemuan ke-4 .....	108
Tabel 3.16	: Observasi Untuk Siswa Pertemuan ke-4 .....	109
Tabel 3.17	: Perbandingan Observasi Siswa Pertemuan 1,2,3,4 .....	111
Tabel 3.18	: Perbandingan Nilai Pertemuan 1,2,3,4 .....	112
Tabel 3.19	: Tabel Postes Peserta Didik .....	114
Tabel 3.20	: Uji Normalitas .....	115
Tabel 3.21	: Uji Homogenitas .....	116
Tabel 3.22	: Analisis Data Sebelum dan Sesudah Experiment .....	117

## GAMBAR

Gambar 1.1 : Hubungan Antar Kata .....	11
Gambar 1.2 : Spiral Penelitian Tindakan Kelas .....	35
Gambar 3.1 : Perwakilan Kelompok dalam Menulis Akhir Komunikata .....	81
Gambar 3.2 : Kegiatan Awal Pembelajaran pada Pertemuan ke-1 .....	90
Gambar 3.3 : Siswa sedang Mencocokkan Kata dengan Gambaran .....	99
Gambar 3.4 : Teka-teki Bahasa .....	106



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Bahasa Arab merupakan bahasa asing yang sering ditemukan oleh masyarakat Indonesia khususnya masyarakat muslim yang selalu menggunakannya dalam sholat. Untuk itu Bahasa Arab juga tergolong bahasa asing yang banyak dipelajari oleh masyarakat Indonesia. Selama ini sudah banyak pendekatan, metode, tehnik pembelajaran yang ditawarkan kepada pengajar Bahasa Arab untuk diterapkan kepada anak didiknya agar tujuan pembelajaran tercapai.

Mufrodlat (kosakata) merupakan salah satu unsur bahasa terpenting yang harus dimiliki oleh seseorang dalam belajar bahasa asing, begitu juga Bahasa Arab.<sup>1</sup> Perbendaharaan kosakata Bahasa Arab yang memadai tentunya dapat menunjang seseorang berkomunikasi dan menulis dengan bahasa tersebut. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa berbicara dan menulis merupakan kemahiran berbahasa dengan faktor pendukung utama pengalaman dan penguasaan kosakata yang kaya dan produktif. Dengan demikian, penambahan kosakata dianggap penting baik dari proses pembelajaran suatu bahasa ataupun pengembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang sudah dikuasai. Untuk itu diperlukan metode yang tepat dalam rangka

---

<sup>1</sup> Muna Wa, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (Teori & Aplikasi)*, (Yogyakarta: Penerbit Press, 2011), hlm. 45.

pembelajaran kosakata bahasa Arab agar kebutuhan akan perbendaharaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Arab dapat tercapai.

Rendahnya minat dan motivasi siswa MTs Hidayatullah khususnya kelas VIII untuk mempelajari bahasa Arab salah satu diantaranya karena Latar belakang siswa yang berbeda-beda, dan kebanyakan dari SD Negeri, kesan pembelajaran di dalam kelas yang masih monoton atau tradisional, penguasaan kosakata yang masih minim, dan terlalu banyaknya materi yang berhubungan dengan qaidah bahasa arab.<sup>2</sup> Beberapa hal diatas menjadikan minat dan motivasi siswa untuk mempelajari bahasa sangat kurang. Maka sesungguhnya ketepatan pemilihan suatu metode dan penguasaannya tidak bisa dianggap sepele. Namun perlu difahami pemaksaan metode yang terlalu berlebihan dengan kondisi siswa yang sangat minim yang berhubungan dengan kenyamanan dan kesenangan belajar sangatlah penting untuk membuat suasana belajar kondusif. Maka perlu diperhatikan didalam pembelajaran bahasa Arab perlu adanya inovasi baru didalam metodologi, dan strategi. Yang terjadi selama ini di lapangan, guru hanya melakukan pembelajaran secara tradisional dan guru hanya memberikan umpan balik dan bertanya pada peserta didik seputar tatabahasa (صرف, نحو), kata kerja (فعل), kalimat (جملة فعلية) وجملة اسمية dan hanya disertai dengan bersantai-santai sejenak, tanpa diisi dengan kegiatan yang merefres otak dan tanpa memandang apakah peserta didik benar-benar menikmati proses pembelajaran dan benar-benar menyukai belajar bahasa Arab. Hal inilah yang menjadi salah satu tugas bagi peneliti

---

<sup>2</sup> Observasi Awal, pada tanggal 2 April 2013.

untuk mengubah strategi pembelajaran bahasa Arab yang dikemas dengan pembelajaran bahasa Arab yang menyenangkan, yang bisa menimbulkan kesan di benak para peserta didik bahwa belajar bahasa Arab sangat *have fun* dan menghibur.

Untuk mewujudkan hal tersebut seorang guru dituntut untuk dapat memilih memilih beberapa prinsip metode pengajaran yang harus dipahami oleh guru bahasa Arab yaitu :

1. Perlu dibuat kelompok-kelompok di dalam kelas yang mana kelompok itu di dalamnya dengan bervariasi tentang kemampuan siswanya atau dicampur antara yang cerdas, setengah cerdas, dan bodoh.<sup>3</sup>
2. Belajar Kooperatif (menghindari kebosanan). Siswa yang pintar bahasa Arab mengajari siswa lain yang belum bisa. Siswa yang mengalami kesukaran dalam bahasa Arab mendapat dukungan, petunjuk, dan dorongan lain. Baik teman sekelompok atau kelompok lain.<sup>4</sup>
3. Guru sering memberitahukan kemajuan peserta didik. Guru hendaknya memberikan umpan balik yang spesifik dan contoh-contoh untuk memperbaiki tugas mereka. Seperti guru memberikan tugas menulis huruf Arab. Jika terjadi kesalahan-kesalahan penulisan Arab, guru tidak langsung menyalahkan tetapi meminta siswa lain untuk mengoreksinya.
4. Guru juga dituntut untuk memberikan kepercayaan kepada siswa untuk memilih tentang apa dan bagaimana belajarnya, sehingga siswa yang

---

<sup>3</sup> Mujib Fathul, *Rekontruksi Pendidikan Bahasa Arab dari Pendekatan Konvensional ke Intregatif Humanis* (Yogyakarta: Pedagogia, 2010), hlm.150.

<sup>4</sup> Silberman Mel, *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2009), hlm.34.

sudah cerdas selalu termotivasi dan tidak merasa bosan. Seperti sikap guru terhadap siswi alumni pesantren yang sebelumnya sudah cukup memahami bahasa Arab. Siswa seperti ini terus diberi motivasi dan kepercayaan bahwa ia memang beda dengan teman-teman yang lainnya; juga diberi kepercayaan untuk membuktikan bahwa ia memang benar-benar bisa dan mampu melakukan yang terbaik.

5. Guru bahasa Arab sering mengontrol belajar peserta didik, memberikan tugas dirumah untuk membaca, menulis, dan lain-lain, menyiapkan pertanyaan seputar Al-quran dan realitas keseharian yang berhubungan dengan peserta didik.
6. Guru memberikan contoh model pengajaran bahasa Arab yang menyenangkan. Hal ini memberikan pengaruh positif pada siswa. Guru juga harus terlihat lebih antusias daripada murid, seperti menggunakan kostum Arab, gaya Arab, dan lain-lain.<sup>5</sup>

Berhubungan dengan belajar sambil bermain, perlu diketahui dunia anak-anak penuh kebebasan dan kegembiraan, yang tanpa beban dan pamrih apapun. Sebaliknya, dunia sekolah direayasa dan dirancang oleh orang dewasa dengan berbagai tujuan dan pamrih melalui aktifitas belajar. Anak-anak dipaksa dan terpaksa melakukan aktifitas yang tidak menyenangkan karena adanya target-target tertentu, apalagi ada hukuman dan sanksi jika gagal.

---

<sup>5</sup> Mujib Fathul, *Rekonstruksi Pendidikan Bahasa Arab dari Pendekatan Konvensional ke Integatif Humanis* (Yogyakarta: Pedagogia, 2010), hlm.48.

Di sekolah, anak-anak tidak bebas memilih kegiatan yang disukainya. Dalam kondisi semacam ini, tak bisa dipungkiri bahwa sekolah telah merampas kebebasan dan kegembiraan anak-anak atas nama “pendidikan”. Lihatlah, betapa gembiranya anak-anak ketika mendengar bel berbunyi tanda jam istirahat atau pelajaran selesai. Saat itulah, anak-anak mendapatkan kembali kebebasannya untuk bermain, bercanda, senda gurau, dan tertawa diluar kelas.

Bermain merupakan kebahagiaan bagi anak-anak dan siswa sebab dengan bermain, mereka bisa mengekspresikan berbagai perasaan, serta belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungan. Sementara menurut Bell Gredler (1986), belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *competencies, skills, dan attitudes*. Hal tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan, mulai dari masa bayi samapai masa tua, melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat. Dengan kenyataan tersebut, definisi bermain sebenarnya tidak jauh berbeda dengan definisi belajar. Belajar yang efektif adalah melalui pengalaman. Dalam proses belajar, seseorang berinteraksi langsung dengan obyek belajar menggunakan semua alat inderanya.

Maka seorang guru yang ingin menerapkan “*Metode belajar sambil bermain*” berarti ia harus memahami dan memperhatikan tehnik, prinsip-prinsip, langkah, dan rambu-rambu penggunaan permainan.<sup>6</sup> Hal ini supaya ia mampu menciptakan dan mempertahankan suasana gembira dan senang dalam

---

<sup>6</sup> Mujib Fathul, Rahmawati Nailur, *Permainan Edukatif Pendukung Pedalam Pembelajaran Bahasa Arab (2)*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hlm.22.

belajar. Hal ini yang dirasa oleh peneliti untuk dipaparkan didalam pembahasan selanjutnya.

## **B. Rumusan Masalah**

Supaya Pembahasan tidak keluar dari permasalahan dan tidak menyimpang dari judulnya, seyogyanya penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran kosakata menggunakan metode permainan edukatif bahasa (Komunikata, Aksi Kata, Susun kata, Berburu Kata) di kelas VIII ?
2. Bagaimanakah peningkatan penguasaan mufrodat siswa kelas VIII setelah diterapkannya metode permainan edukatif bahasa (Komunikata, Aksi Kata, Susun kata, Berburu Kata)?
3. Kendala-kendala dan dampak-dampak apa yang dihadapi siswa dan guru ketika proses pembelajaran kosakata menggunakan metode permainan edukatif bahasa (Komunikata, Aksi Kata, Susun kata, Berburu Kata) di kelas VIII?

## **C. Tujuan dan Kegunaan**

Tujuannya :

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran kosakata menggunakan metode permainan-permainan edukatif bahasa (Komunikata, Aksi Kata, Susun kata, Berburu Kata) di kelas VIII.

2. Untuk mengetahui Kendala-kendala yang di hadapi siswa ketika proses pembelajaran unsur kosakata menggunakan metode permainan edukatif bahasa (Komunikata, Aksi Kata, Susun kata, Berburu Kata) di kelas VIII.
3. Untuk mengetahui bagaimanakah penguasaan Mufrodat siswa setelah diterapkan metode permainan edukatif bahasa (Komunikata, Aksi Kata, Susun kata, Berburu Kata) di kelas VIII.

Kegunaannya:

1. Untuk memberikan sumbangan keilmuan baru, yang memungkinkan untuk perbaikan yang berhubungan dengan pembelajaran unsur kosakata bahasa dan penerapan metodenya di madrasah ini.
2. Untuk meningkatkan penguasaan siswa dalam pembelajaran unsur kosakata bahasa.
3. Untuk memberikan keilmuan baru bagi penulis dalam pembelajaran unsur kosakata bahasa.

#### **D. Telaah Pustaka**

Setelah mengadakan pengamatan, menyatakan bahwa penelitian ini yang berjudul “Upaya Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif Di Kelas VIII MTs Hidayatullah Sleman Yogyakarta” belum ada yang meneliti dengan judul ini, namun ada yang meneliti dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK), dan peneliti menjadikan beberapa judul skripsi sebagai bahan acuan penelitian, diantaranya;

Skripsi yang ditulis oleh saudari Millah Izzaty, Fakultas tarbiyah “*CTL (contextual teaching and learning) dalam Pengajaran Bahasa Arab peserta didik kelas 1 MTsN Malang*”. Penelitian ini hanya memfokuskan pada penelitian lapangan dan menggunakan analisis deskriptif sehingga hanya menggambarkan bagaimana pelaksanaan CTL yang digunakan dalam Pengajaran bahasa Arab di MTsN Malang.

Skripsi yang ditulis oleh saudara Wahyudi Khairani, fakultas Tarbiyah 2008 “*Penerapan Pendekatan CTL (Contextual Teaching And Learning) dalam Pengajaran Bahasa Arab untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas VIII B SMP Muhammadiyah 9 Karang Kajen Yogyakarta*”. Penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini mendeskripsikan bahwa pelaksanaan pendekatan CTL mampu meningkatkan pemahaman Bahasa Arab peserta didik. Terbukti 81,25% peserta didik mampu memenuhi SKBM yang ditetapkan.

Skripsi yang ditulis oleh saudara Cahya Edi Setyawan Fakultas Tarbiyah “*Peningkatan Kemampuan berbahasa Arab (AL kalam) Melalui metode langsung*”. Kelas II jurusan Agama MAN Godean Sleman Yogyakarta. Peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas. Peneliti mendeskripsikan dan melakukan Analisis Nilai bahwasanya Nilai kemampuan Al kalam siswa meningkat dari sebelumnya sebesar 76,5 % menjadi 82,4 %.

## E. Landasan Teori

### 1. Pengertian Kosakata (Mufrodad)

Kosakata merupakan kumpulan kata-kata tertentu yang akan membentuk bahasa.<sup>7</sup> Kata adalah bagian terkecil dari bahasa yang sifatnya bebas. Pengertian ini membedakan antara kata dengan morfem. Morfem adalah satuan bahasa terkecil yang tidak bisa dibagi atas bagian bermakna yang lebih kecil yang maknanya relative stabil. Maka kata terdiri dari morfem-morfem, misalnya kata mu'allim ( معلم ) dalam bahasa Arab terdiri dari satu morfem. Sedangkan kata al-mu'allim ( المعلم ) mempunyai dua morfem yaitu ال dan معلم . Adapun kata yang mempunyai tiga morfem adalah kata yang terbentuk dari morfem-morfem yang mana masing-masing morfem mempunyai arti khusus. Misalnya kata al-mu'allimun ( المعلمون ) yang terdiri dari tiga morfem yaitu معلم , ال dan ون .

Sedangkan yang dimaksud pembelajaran mufrodad (kosakata) adalah interaksi antara guru dan murid yang mempelajari makna kata bahasa Arab dengan tujuan agar dapat menguasai mufrodad tidak hanya sekedar hafal kosakata tetapi mampu menggunakannya dalam berkomunikasi, menulis, dan menerjemahkan.<sup>8</sup>

### 2. Contoh Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab

Kosakata merupakan salah satu aspek terpenting untuk menguasai suatu bahasa, termasuk bahasa Arab. Pemahaman terhadap suatu teks tulis

---

<sup>7</sup> Effendi, Ahmad Fuad, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Misykat Malang: Percetakan Nuansa Jogjakarta, 2005), cet ke-3.hlm.99.

<sup>8</sup> Bisri Musthofa, Hamid M. Abdul, *Metode & Stategi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Press, 2012), hlm. 68.

ataupun lisan dan kelancaran berbicara bahasa Arab banyak bergantung kepada penguasaan kosakata. Semakin banyak kosakata yang dikuasai seseorang, pemahaman bacaan cenderung lebih mudah, sebagaimana kelancaran berbicara semakin cepat. Karena itu, penguasaan kosakata perlu terus dikembangkan oleh setiap orang yang ingin mahir berbahasa, terlebih lagi bahasa asing (Arab). Dalam hal ini terdapat berbagai strategi yang dapat dan perlu diperdayakan/dioperasikan untuk mengembangkan penguasaan kosakata. Berikut ini salah satu uraian tentang penerapan strategi belajar kosakata bahasa Arab:<sup>9</sup>

Sebagaimana dikemukakan pada bagian 2, menciptakan hubungan mental merupakan subjenis SEMEM yang digunakan untuk memperkuat daya tahan informasi yang berada di dalam memori dengan membuat kaitan antara materi yang baru diperoleh dengan materi yang telah dimiliki. Ada tiga cara yang diitempuh mahasiswa didalam menciptakan hubungan mental, yaitu (I) menghubungkan antar kata, (II) menghubungkan kata dengan tempat, dan (III) memasukkan kata kedalam konteks. Berikut ini paparan penerapan salah satu strategi tersebut.

#### *Membuat hubungan antar kata*

Membuat hubungan antar kata maksudnya membuat kaitan antara suatu kata yang baru diperoleh dengan kata lain yang telah dimiliki. Hubungan kata tersebut bisa berupa *sinonimitas (taradufiyah)*, *antonimitas (taqabuliyah)*, *kecakupan (syumuliyah)*, dan *tingkatan (tadarrujiyah)*.

---

<sup>9</sup> Asrori Imam, *Statregi Belajar Bahasa Arab (Teori & Praktek)*, (Malang; Miskyat, 2012), hlm.84.

**TABEL 1.1**Hubungan Antar Kata<sup>10</sup>

Sinonim	Antonim
إجبار >> إلزام	كثرة >> قلة
جلس >> قعد	ذهب >> رجع

Tingkatan (Tadarrujjiyah): يوم ← أسبوع ← شهر ← سنة ← قرن

Kecakupan (syumuliyah): زمان ← قرون ← عصور

**GAMBAR 1.1<sup>11</sup>**

### 3. Pengertian dan Hakikat Permainan

Permainan merupakan kebutuhan yang muncul secara alami dalam diri setiap individu. Setiap manusia memiliki naluri untuk memperoleh kesenangan, kepuasan, kenikmatan, kesukaan, dan kebahagiaan hidup. Hal ini dikarenakan sifat bawaan sejak lahir bahwa manusia akan menghibur dirinya sampai ia mati. Setiap manusia selalu memiliki keinginan untuk menjadikan setiap kondisi yang dihadapinya menjadi situasi yang

<sup>10</sup>Asrori Imam, *Statregi Belajar Bahasa Arab (Teori & Praktek)*, (Malang; Miskiyat, 2012), hlm. 84.

<sup>11</sup>*Ibid.*, hlm. 86.

senantiasa fun dan happy, kondusif dan stabil. Keinginan manusia terhadap permainan selalu ada dan berkembang tidak hanya pada masa kanak-kanak, tetapi juga berlangsung dalam diri orang dewasa.

#### **4. Permainan Edukatif**

Permainan Edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri.<sup>12</sup> Selain itu, permainan ini juga memberi rangsangan ataupun respon positif terhadap indera pemainnya. Indera yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan, suara( berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, ketrampilan, dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spiritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama dan sopan santun, persaingan sehat, serta pengorbanan). Keseimbangan indera inilah yang direncanakan agar mempengaruhi jasmani, nalar, imajinasi, watak dan karakter, sampai tujuan pendewasaan diri. Sebab, watak seseorang menentukan arah perjalanan hidupnya.

Unsur edukatif lainnya dalam permainan adalah keseimbangan. Keseimbangan permainan tergantung pada maksud dan tujuan dari pembuatan atau penciptaan permainan itu sendiri. Permainan yang edukatif pun, apabila berada ditangan orang yang salah, bisa berakibat buruk bagi tumbuh kembangnya siswa. Bagaimanapun hebatnya unsur

---

<sup>12</sup> Mujib Fathul, Rahmawati Nailur, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hlm.29.

edukatif dalam permainan, tetapi bila tidak difungsikan dengan tepat atau disalahtempatkan, maka akan berakibat buruk terhadap psikis maupun fisik siswa.

Unsur keseimbangan dalam permainan berarti permainan tersebut memiliki manfaat dalam kurun waktu dan jangka waktu tertentu, misalnya berguna dalam jangka pendek dan jangka panjang. Jangka pendek berarti permainan itu dapat dinilai dalam rentang waktu yang singkat, seperti siswa menjadi terampil, energik dan tangkas. Sedangkan manfaat jangka panjang berarti permainan itu memberikan pengaruh seumur hidup dalam bentuk kesan yang akan dibawanya dalam kehidupan dan kejiwaannya. Misalnya, seseorang siswa menjadi penyabar, teliti dalam menyelesaikan masalah atau pekerjaan, mudah memahami kondisi orang lain, memiliki rasa kasih sayang dan empati, dan lain sebagainya.

Kunci utama suatu permainan dapat dikatakan edukatif adalah apabila permainan itu memiliki nilai guna, efektifitas, dan efisiensi yang mengarahkan proses mendidik secara positif. Hal ini dapat terjadi jika suatu permainan dapat dikontrol dan dapat digunakan dengan tepat. Sebab, permainan akan berdampak atau memberikan pengaruh negatif apabila tidak ada latar belakang “mendidik” atau mengajak dan mengarahkan siswa menuju kehidupannya yang lebih baik. Di sinilah konteks dan inti permainan yang sesungguhnya, yakni sebagai media atau obyek yang memberikan efek kesenangan dan mendukung terwujudnya motivasi

positif pada siswa. Dengan kata lain, permainan sebagai upaya mempengaruhi kebutuhan psikologis siswa.

## 5. Permainan Bahasa

Adapun yang dimaksud dengan permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan.<sup>13</sup> Permainan bahasa bukan merupakan aktifitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan itu dapat digolongkan dalam pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajari. Permainan bahasa merupakan aktifitas yang dirancang dalam pengajaran, dan berhubungan dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung.

Permainan bahasa bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih ketrampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan sastra) serta unsur-unsur bahasa (kosakata dan tatabahasa). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan, tetapi tidak memperoleh ketrampilan berbahasa atau unsur-unsur tertentu, maka permainan tersebut bukan termasuk permainan bahasa. Sebaliknya, apabila suatu kegiatan bertujuan melatih ketrampilan berbahasa atau unsur tertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan, maka kegiatan ini bukan disebut permainan bahasa. Dengan demikian, suatu kegiatan dapat disebut permainan bahasa apabila aktifitas tersebut mengandung unsur kesenangan dan melatih ketrampilan berbahasa atau unsur bahasa tertentu. Menurut Dworetzky, setiap

---

<sup>13</sup> *Ibid.*, hlm. 32.

permainan bahasa yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Anak-anak pada usia 6-8 tahun manusia memerlukan dunia bermain untuk membantu menumbuhkan pemahaman terhadap diri mereka. Pada usia tersebut, anak-anak mudah merasa jenuh belajar di kelas apabila dijauhkan dari dunianya, yaitu bermain.

Tujuan utama permainan bahasa bukan semata-mata untuk memperoleh kesenangan, tetapi untuk memperoleh kesenangan, tetapi untuk belajar ketrampilan berbahasa atau unsur bahasa tertentu. Menurut Dewey, interaksi antara permainan dengan pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang sangat penting bagi anak-anak.

Sementara itu, ada berbagai macam jenis alat permainan. Namun, apa pun bentuknya, alat permainan memiliki peranan yang cukup besar dalam membantu merangsang anak untuk menggunakan bahasa keberadaan alat-alat permainan dapat meningkatkan daya imajinasi anak. Nasif Musthafa menyatakan bahwa permainan dalam pembelajaran bahasa memiliki beberapa berfungsi.<sup>14</sup> *Pertama*, memberikan berbagai kegiatan yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar. *Kedua*, merangsang guru dan siswa agar pembelajaran menjadi menyenangkan. *Ketiga*, melatih unsur-unsur bahasa dan pengembangan ketrampilan bahasa yang berbeda.

---

<sup>14</sup> *Ibid.*, hlm. 34.

## 6. Manfaat Permainan bahasa

Pembelajaran memang tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan sendiri tidak selalu dalam rangka mempercepat proses pembelajaran. Akan tetapi, permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah variasi, semangat, dan minat pada sebagian program belajar. Seperti semua tehnik belajar, permainan bukanlah tujuan itu sendiri, melainkan sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan pembelajaran.

Sering kali, guru mengeluh karena banyak siswa yang motivasi belajarnya rendah, walaupun guru itu sudah berupaya menggunakan berbagai metode. Penerapan media permainan merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Banyak orang yang beranggapan bahwa bermain dan belajar merupakan dua sisi bertolak belakang. *Banyak bermain dapat mengurangi waktu belajar.* Itulah kata para orangtua. Sedangkan menurut anak, bermain itu menyenangkan, sedangkan belajar itu menjemukan.

Menurut Suyatno, permainan yang benar dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik, menguatkan pembelajaran, bahkan bisa dijadikan sebagai ujian. Di tengah permainan, kita menjadi sangat dekat dengan kekuatan penuh diri kita. Kesenangan bermain yang tidak terhalang, mampu melepaskan segala macam endorfin positif dalam tubuh kita, melatih kesehatan, dan membuat kita merasa hidup sepenuhnya. Bagi banyak orang, ungkapan kehidupan dan

kecerdasan kreatif yang paling tinggi di dalam diri mereka tercapai dalam sebuah permainan. Permainan dalam belajar (*learning games*) yang mampu menciptakan atmosfer menggemirakan dan membebaskan kecerdasan penuh serta tidak terhalang dalam memberi banyak sumbangan.

Permainan dalam belajar, jika dimanfaatkan secara bijaksana, menghasilkan beberapa hal berikut:<sup>15</sup>

- a. Menyingkirkan “keseriusan” yang menghambat proses belajar.
- b. Menghilangkan stress dalam lingkungan belajar.
- c. Mengajak orang terlibat secara penuh.
- d. Meningkatkan proses belajar.
- e. Membangun kreatifitas diri.
- f. Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran.
- g. Meraih makna belajar melalui pengalaman, dan
- h. Memfokuskan siswa sebagai subyek belajar.

Bermain mengandung aspek kegembiraan, kelegaan, kenikmatan yang intensif, bebas dari ketegangan atau kedukaan, dan bersifat memerdekakan jiwa. Permainan sangat erat dengan ekspresi diri, spontanitas, serta melatih pribadi untuk siap melewati persaingan, menerima kemenangan sekaligus siap menerima kekalahan, dan aktualisasi diri. Oleh karena itu, permainan bersifat mendewasakan siswa. Melalui bermain, seseorang siswa belajar banyak tentang kehidupan, baik

---

<sup>15</sup> *Ibid.*, hlm.36.

itu belajar kemandirian, keberanian, sosialisasi, kepemimpinan, dan menyadari arti eksistensi dirinya.

Dave Meier, dalam *The Accelerated Learning Handbook*, mengatakan bahwa kata fun (menyenangkan) berarti membuat suasana belajar dalam keadaan gembira, bukan menciptakan suasana ribut dan huru-hura. Ini tidak ada hubungannya dengan kesenangan yang sembrono dan kemeriahan yang dangkal. Kegembiraan disini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, pemahaman (penguasaan atas materi), dan nilai yang membahagiakan bagi diri siswa. Itu semua merupakan kegembiraan yang dapat melahirkan sesuatu yang baru. Penciptaan kegembiraan ini jauh lebih penting daripada segala tehnik atau metode atau media yang mungkin anda pilih untuk digunakan dalam proses belajar.

Beberapa riset mutakhir tentang otak manusia menunjukkan hasil-hasil luar biasa berkaitan dengan *learning* dan *brain*. Misalnya, Peter Kline, dalam *The Everyday Genius*, mengatakan bahwa proses belajar dapat berlangsung sangat efektif apabila seseorang berada dalam keadaan yang *fun*. Bapak Accelerated Learning asal Bulgaria, Georgia Lazanov, merumuskan pandangan ini dalam istilah “membangun sugesti positif”. Proses percepatan belajar bisa dicapai apabila kondisi kelas menyenangkan. Salah satu cara praktis untuk membangun suasana kelas yang menyenangkan yang di usulkan oleh Lazanov adalah lewat musik.

## 7. Prinsip Dasar Permainan Bahasa<sup>16</sup>

Dalam proses pembelajaran, sering dijumpai hambatan yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor eksternal dapat berupa kurangnya media pengajaran yang digunakan oleh guru. Teknik bermain sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran bahasa. Teknik ini bertujuan agar siswa dapat memahami dan mempelajari bahasa Arab dengan mudah dan optimal tanpa terpaksa atau dipaksa untuk mempelajarinya.

Akan tetapi, permainan bukanlah tujuan, melainkan sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan pembelajaran. Permainan bahasa bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih ketrampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan sastra) serta unsur-unsur bahasa (kosakata dan tata bahasa). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan, tetapi tidak memperoleh ketrampilan berbahasa atau unsur tertentu, maka permainan tersebut bukan permainan bahasa. Sebaliknya, apabila suatu kegiatan melatih ketrampilan berbahasa atau unsur tertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan, maka ini juga bukan disebut permainan bahasa. Dapat disebut permainan bahasa apabila suatu aktifitas mengandung kedua unsur kesenangan dan melatih ketrampilan berbahasa atau unsur bahasa tertentu.

Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk memperoleh kegembiraan sebagai fungsi bermain dan melatih ketrampilan berbahasa tertentu sebagai materi pelajaran. Bila ada permainan

---

<sup>16</sup> Mujib Fathul, Rahmawati Nailur, *Permainan Edukatif Pendukung dalam Pembelajaran Bahasa Arab (2)*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hlm.39.

menggembirakan, tetapi tidak melatih ketrampilan berbahasa, ini tidak dapat dijadikan sebagai alternatif alat bantu dan sarana mengurangi kesulitan dalam pembelajaran. Selain itu, juga untuk memecahkan masalah agar aplikasi pembelajaran bahasa berjalan menyenangkan, menghibur, dan sebaik mungkin sehingga terhindar dari kemungkinan terjadinya kegagalan dalam pembelajaran bahasa.

Demikian juga sebaliknya, bila permainan tidak menggembirakan, meskipun melatih ketrampilan berbahasa tertentu, itu tidak dapat dikatakan permainan bahasa. Untuk dapat disebut permainan bahasa, harus memenuhi kedua syarat, yaitu menggembirakan dan melatih ketrampilan berbahasa.

## 8. Tipe atau Variasi Permainan Bahasa

Ada beberapa tipe atau variasi permainan bahasa yang dapat diterapkan sesuai dengan tujuan dan waktunya. Berikut beberapa tipe permainan tersebut.<sup>17</sup>

**TABEL 1.2**

Tipe	Tujuan	Timing
Icebreakers	Latihan ini memberikan peluang kepada peserta agar lebih saling mengenal dalam satu cara yang tidak mengancam. Cara ini ideal untuk mencampur kelompok dengan cepat dan mengurangi hambatan	<i>Icebreaker</i> penting terutama selama permulaan pelatihan. Misalnya, permainan <i>pulpen perkenalan</i> dan lainnya.
Relaktor	Energizer ini biasanya dipergunakan untuk menenangkan orang dari suatu keterlibatan intensif dalam satu	Ini paling efektif digunakan setelah satu aktifitas yang menguras tenaga sehingga membuat

<sup>17</sup> *Ibid.*, hlm. 41.

	aktifitas, atau untuk membantu peserta memahami konsep dan membantu mereka dalam membayangkan suatu aktifitas dimasa mendatang.	peserta cemas di akhir hari.
Pembuka	Aktifitas ini menciptakan minat terhadap topik baru, memotivasi, atau menantang orang.	Digunakan untuk; <ul style="list-style-type: none"> <li>• memulai satu program,</li> <li>• memulai satu sesi, dan</li> <li>• memperkenalkan satu topik baru</li> </ul>
Permainan dinamika tim	Digunakan untuk mendorong partisipasi bersama kerja tim, dan terkadang dipakai untuk menguji aspek-aspek kerja tim, seperti: <ul style="list-style-type: none"> <li>• tingkat partisipasi</li> <li>• Komunikasi (nonverbal) dan</li> <li>• Pencarian konsesus.</li> </ul>	Hal ini terutama berguna jika peserta lebih cenderung berorientasi pada hasil daripada proses, mengabaikan asu seperti partisipasi dan kerjasama
Permainan pertandingan	Aktifitas tersebut memfasilitasi lingkungan kompetitif dengan mengarahkan individu atau tim untuk menguji aspek-aspek seperti: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tingkat organisasi</li> <li>• Pencarian konsesus</li> <li>• Pemecahan masalah</li> </ul>	Sama dengan yang di atas
Brain Teasers atau Crackers	Ini adalah latihan yang merangsang pemikiran kreatif	Latihan tersebut paling efektif jika anda ingin menantang pandangan dan/atau kepercayaan peserta.
Pembangkit energi	Aktivitas tersebut dipergunakan untuk meningkatkan energi dan kesiapan, serta menambahkan lebih banyak kegembiraan.	Paling efektif dipergunakan setelah makan siang dan jeda yang lain, atau ketika peserta kelihatan mengantuk maupun lelah.

## 9. Merancang Permainan Bahasa<sup>18</sup>

Ada beberapa langkah yang perlu diperhatikan dalam penyajian permainan bahasa agar dapat menentukan keberhasilannya. Sebab, permainan tidak hanya bisa dipahami secara teoritis, tetapi harus dirancang sedemikian rupa agar tidak terjadi kekeliruan yang berakibat fatal.

Seperti beberapa kasus sehari-hari yang sering kita jumpai, sejumlah guru bahasa Arab menggunakan metode tertentu yang kurang atau tidak cocok dengan isi dan tujuan pengajaran. Dapat ditemukan juga sejumlah guru bahasa Arab yang mampu memilih metode yang tepat untuk mengajarkan materi tertentu, namun ia kurang mampu mengaplikasikannya secara baik. Juga, ada kasus seorang guru yang mencoba mengajar dengan menerapkan permainan, tetapi justru proses pembelajaran menjadi tidak tercipta sama sekali. Hal seperti itu tidak perlu ditakutkan, sebab kunci dari permainan bahasa “keberanian berekspresi”.

Adapun langkah-langkah yang harus dipahami dalam merancang permainan bahasa sebagai berikut;

### a. Persiapan permainan

Mempersiapkan permainan merupakan salah satu faktor yang penting untuk memastikan keberhasilan dan berjalannya suatu permainan. Berikut beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru dalam tahap persiapan permainan:<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> *Ibid.*, hlm. 43.

<sup>19</sup> *Ibid.*, hlm.44.

### 1) Pahami isi dan Bentuk Permainan

Guru harus memahami isi permainan, merancang, menyiapkan, serta mengolah bahan permainan sesuai dengan tema, dan obyektif disesuaikan dengan indikator pembelajaran bahasa yang diajarkan. Pastikan bahan pengajaran itu lengkap dan mencukupi semua pelajar dikelas. Tentukan jenis permainan bahasa, baik dalam bentuk kelompok, berpasangan, atau secara individu. Permainan bahasa dalam kelompok kecil sesuai untuk kelas yang mempunyai jumlah murid yang banyak dan ramai. Permainan secara berpasangan juga memudahkan guru membimbing dan memberikan perhatian kepada setiap murid. Sedangkan permainan secara individu sesuai untuk aktifitas pengayaan dan pemulihan bagi pelajar yang pintar dan lemah. Permainan bisa dijalankan dalam dua bentuk, yaitu bentuk pertandingan dan menghayati sendiri.

### 2) Aturlah Waktu

Guru juga harus memastikan jangka waktu yang diperlukan untuk suatu permainan agar dapat dirancang dengan sebaik-baiknya. Ketahui pangjangnya durasi waktu yang akan dipakai dalam permainan. Permainan bahasa juga tidak bisa terlalu sering digunakan dalam setiap pembelajaran agar tidak membosankan bagi siswa.

### 3) Pembagian Peserta atau Kelompok

Istilah pembagian peserta atau kelompok mengandung arti bahwa siswa dalam suatu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok, baik kelompok kecil maupun besar. Pengelompokan itu biasanya didasarkan pada prinsip untuk mencapai tujuan bersama. Oleh karena itu, kerja kelompok berarti bekerja bersama-sama secara gotong-royong untuk mencapai tujuan yang menjadi cita-cita bersama pula.

### 4) Petunjuk Permainan

Sebelum aktifitas permainan dijalankan, guru terlebih dahulu haruslah membuat demonstrasi atau petunjuk cara-cara bermain kepada siswa atau kelompok agar mereka dapat memahami bentuk dan pelaksanaan permainan tersebut. Guru harus menerangkan arahan dan peraturan bermain secara jelas kepada siswa agar dapat berjalan lancar dan mencapai tujuan.

## **10. Kekurangan dan Kelebihan Permainan Bahasa<sup>20</sup>**

Dalam pelaksanaannya, permainan bahasa memiliki sejumlah kekurangan dan kelebihan. Berikut adalah beberapa kekurangan dan kelebihan permainan bahasa.

### a. Kekurangan Permainan Bahasa

Berikut adalah beberapa kekurangan dalam pelaksanaan permainan bahasa:

---

<sup>20</sup> Mujib Fathul, Rahmawati Nailur, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hlm.38.

- 1) Jumlah siswa terlalu besar sehingga menyebabkan kesukaran untuk melibatkan semua siswa dalam permainan
- 2) Pelaksanaan permainan bahasa biasanya diikuti oleh tawa dan sorak-sorai siswa sehingga dapat mengganggu pelaksanaan pembelajaran dikelas yang lain.
- 3) Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui permainan bahasa
- 4) Permainan bahasa, pada umumnya, belum di anggap sebagai program pembelajaran bahasa, melainkan hanya sebagai selingan.

b. Kelebihan Permainan Bahasa

Adapun beberapa kelebihan dalam permainan bahasa adalah sebagai berikut;

- 1) Permainan bahasa merupakan salah satu media pembelajaran yang berkadar CBSA tinggi.
- 2) Dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran kelas.
- 3) Dengan adanya kompetisi antar siswa, dapat menumbuhkan semangat siswa untuk lebih maju.
- 4) Permainan bahasa dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial siswa.
- 5) Materi yang dikomunikasikan dapat meninggalkan kesan dihati siswa sehingga pengalaman ketrampilan yang dilatih sukar dilupakan.

## 11. Contoh Permainan Edukatif Bahasa<sup>21</sup>

### - Permainan “KOMUNIKATA”.

#### a. Tujuan

Tujuan dari permainan ini adalah agar siswa dapat memproduksi kata dengan cepat, logis, dan tepat.

#### b. Alat yang diperlukan

Alat yang diperlukan dalam permainan ini antara lain telinga (pendengaran), penglihatan, pikiran, dan mulut (pengucapan dan pelafalan). Dalam permainan ini, siswa dituntut untuk jeli dan teliti mendengarkan kata-kata dari temannya. Kemudian, siswa menanggapi dengan pikiran dan melanjutkan “huruf” akhir yang diucapkan oleh siswa sebelumnya untuk membuat kata berikutnya.

#### c. Cara Bermain

Siswa diajak bermain dengan menyambung huruf terakhir menjadi sebuah kata baru. Kata kunci permainan ini adalah memanfaatkan suku kata terakhir sebagai kata pertama. Siswa berikutnya tidak boleh menyebutkan kata yang sama dan sudah disebutkan oleh teman sebelumnya. Misalnya, (ضرب) sudah disebutkan, berarti kata ini sudah tidak bisa disebutkan lagi.

Kata umpan pertama bisa dari guru. Kemudian, dilanjutkan oleh siswa-siswi berikutnya. Untuk lebih mempermudah,

---

<sup>21</sup> *Ibid.*, hlm. 74.

permainan ini bisa dilakukan secara berurutan mengikuti kursi tempat duduk. Siswa yang tidak bisa melanjutkan kata dari teman sebelumnya bisa diberi hukuman untuk berdiri sejenak. Perhatikan contoh berikut;

**TABEL 1.3**

<p>Guru memulai dengan kata: ضرب (memukul). Huruf terakhir dari kata ini adalah “ب”. Sehingga, siswa berikutnya melanjutkan kosakata dengan huruf awal “ب”. Demikian seterusnya. Misalnya lagi:          Siswa I : بقرة (sapi)          Siswa II: رحمن (Pengasih)          Siswa III: نعل (sandal), demikian seterusnya hingga selesai.</p>
---

- **AKSI KATA**

a. Tujuan

Tujuan dari permainan ini adalah agar siswa memahami kata dengan gerak.

b. Alat yang dipergunakan

Salah satu alat yang dipergunakan dalam permainan ini adalah kalimat atau kata tertentu yang menunjukkan aksi (aktifitas). Misalnya, kata menangis, membawa, melihat, tidur, tersenyum, memberi, bertanya, dan lain sebagainya.

Selain itu, guru juga bisa menggunakan kartu. Sebab kata atau kalimat tersebut bisa dibuat secara tertulis melalui Kartu (card). Atau, menulis kata aksi dipapan tulis atau dibuat melalui komputer yang ditampilkan melalui LCD/proyektor. Tetapi, sebaiknya guru

membuat kata-kata aksi dalam jumlah tertentu, kemudian dibagikan kepada siswa. Kartu yang dibagikan ini tidak harus sebanyak siswa, tetapi secukupnya saja. Kemudian, guru meminta siswa untuk mempraktikkan kata tersebut melalui aksi.

c. Cara bermain

Guru menulis satu kata tindakan (aksi), bisa berupa kalimat fi'il (kata kerja), seperti *جلس*, *فتح*, *ضرب* pada satu kartu. Kemudian, siswa mengambil satu kartu dan mempraktikkannya sesuai dengan pesan yang tertera dikartu. Perhatikan contoh berikut:

**TABEL 1.4**

<i>جلس</i>		<i>ضرب</i>	?
menangis		Buka pintu	?

- SUSUN KATA

a. Tujuan

Tujuan dari permainan ini adalah agar siswa dapat menyusun kata dengan cepat, dan untuk menambah perbendaharaan kata.

b. Alat yang diperlukan

Alat yang diperlukan antara lain kertas berbentuk kotak-kotak yang telah didesain dengan dituliskan huruf-huruf Arab Hijaiyyah secara acak. Kemudian, disamping huruf/kotak tersebut dilengkapi gambar-gambar yang menunjukkan kata yang dimaksud.

c. Cara bermain

Cara bermainnya adalah guru membuat daftar sejumlah kata yang akan diacak perkata (huruf-hurufnya dipindah). Siswa menyusun kata tersebut berdasarkan petunjuk gambar. Perhatikan contoh berikut.

**TABEL 1.5**

ل	ق	م			
قلم					
ة	ح	ق	ب	ي	
حقيبة					

Sebaiknya permainan ini disajikan dalam bentuk kerja kelompok. Setiap kelompok disediakan fasilitas kamus bahasa Arab. Guru membuat daftar sejumlah kata yang dibuat dalam satu halaman kertas tentang materi yang berkaitan dengan mufrodlat dalam buku ajar bahasa Arab.

Catatan: guru harus menjelaskan bila ada huruf yang bertasydid, yang berarti dihitung dua huruf (menempati/mengisi dua kontak).

- **BERBURU KATA**

a. Tujuan

Tujuan permainan ini siswa dapat menemukan kata-kata dengan menggabungkan huruf-huruf yang telah disusun secara acak dalam satu tabel (kotak). Permainan ini dapat melatih para siswa untuk mengenal kembali kosakata yang sebelumnya sudah dikenal, juga memacu siswa menuju belajar bacaan. Selain itu, juga melatih mengembangkan kosakata melalui imajinasi dengan menggabungkan huruf yang satu dengan yang lain.

b. Alat yang diperlukan

Alat yang diperlukan dalam permainan ini adalah tabel sebanyak dua buah yang dibuat dalam satu kertas. Tabel pertama berisi desain yang dibuat oleh guru. Tabel ini berisi huruf-huruf Hijaiyyah yang disusun sedemikian rupa hingga membentuk kata. Sedangkan tabel kedua berisi jawaban siswa. Selain itu, sediakan pula pulpen atau pensil. Jangan lupa, tentukan tema kata-kata yang diacak tersebut.

c. Cara bermain

Cara bermainnya adalah siswa berburu kata dengan cara melingkari kata, baik secara horizontal, vertikal, maupun silang. Perhatikan contoh berikut.

**TABEL 1.6**

ة	ر	و	ب	س	ع	خ
ب	ص	ي	ن	ب	غ	ز
ق	و	ف	ق	ك	ر	ا
د	ن	ل	ي	ت	ط	ن
م	ب	ه	ب	ا	ت	ة
ط	ب	ه	ة	ب	ج	ا
ح	ة	ر	ط	س	م	ل
لا	ر	ة	ض	ف	ح	م

Siapkan tabel kedua yang berisi nama kosakata Arab dan terjemahannya. Perhatikan contoh berikut.

**TABEL 1.7**

No	Kosakata Arab	Terjemahan
1	سبورة	Papan Tulis
2	حقيبة	Tas
3	كتاب	Buku
...	.....	.....

Permainan ini bisa dilakukan dengan melingkari kotak huruf ke beberapa arah, dari sudut ke sudut (kanan, bawah, miring, atau cross). Permainan ini dapat dimainkan dalam kelompok besar/kecil. Guru membagi kelompok tertentu yang berjumlah beberapa siswa dan mengadu kecepatan antara kelompok satu dengan yang lainnya.

Selain tugas kelompok, melalui permainan ini, guru dapat memberikan tugas pribadi kepada siswa untuk menulis atau mencatat dibukunya masing-masing, kemudian menghafal minimal 10-15 (atau yang anda inginkan) dari kosakata dan terjemahan yang didapat dari tabel tersebut.

#### **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian dalam penelitian adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah ini telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis yang diajukan dari penelitian yang akan dilakukan ini adalah peningkatan penguasaan kosakata kelas VIII setelah diterapkan metode permainan-permainan edukatif bahasa.

#### **G. Metode Penelitian**

Metode Penelitian adalah suatu cara yang dipakai dalam penelitian guna mencapai penyelesaian masalah yang dihadapi. Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian yang tepat dan relevan sebagaimana yang akan dilaksanakan yaitu :

##### **1. Jenis penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). Penelitian Tindakan Kelas yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas atau sekolah tempat mengajar guna perbaikan dalam pembelajaran.

Model Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis dan Mc Taggart terdiri dari; perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflekting*). Keempat komponen tersebut merupakan langkah-langkah sebuah siklus sehingga Kemmis dan Mc Taggart menggabungkan tindakan dan pengamatan sebagai satu kesatuan. Hasil pengamatan ini kemudian dijadikan sebagai dasar langkah berikutnya, yaitu refleksi. Dari hasil refleksi kemudian disusun sebuah modifikasi dalam bentuk tindakan dan pengamatan lagi, begitu seterusnya.<sup>22</sup> Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut :

a. Siklus 1

1) Perencanaan (*planning*)

Dalam tahap ini peneliti menentukan titik/fokus peristiwa yang perlu mendapat perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrument penelitian untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

2) Tindakan (*action*)

Tahap kedua adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu menggunakan tindakan kelas. Peneliti harus berusaha mentaati apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan, tetapi juga harus berlaku wajar, tidak dibuat-buat.

---

<sup>22</sup> Suharsimi Arikunto, *Langkah Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006) cet. Ke-12, hlm. 83.

### 3) Pengamatan (*observing*)

Pengamatan dilaksanakan oleh observer dan guru secara kolaboratif terhadap aktifitas kelas meliputi tindakan peserta didik, pengaruh tindakan (baik yang disengaja ataupun tidak), kendala, serta persoalan lain yang timbul kemudian menuliskannya di lembar observasi dan catatan lapangan.

### 4) Refleksi (*reflecting*)

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Peneliti dan guru berdiskusi mengenai hasil pengamatan tindakan yang telah dilaksanakan. Dari hasil refleksi, peneliti dan guru merencanakan perbaikan tindakan untuk siklus selanjutnya.

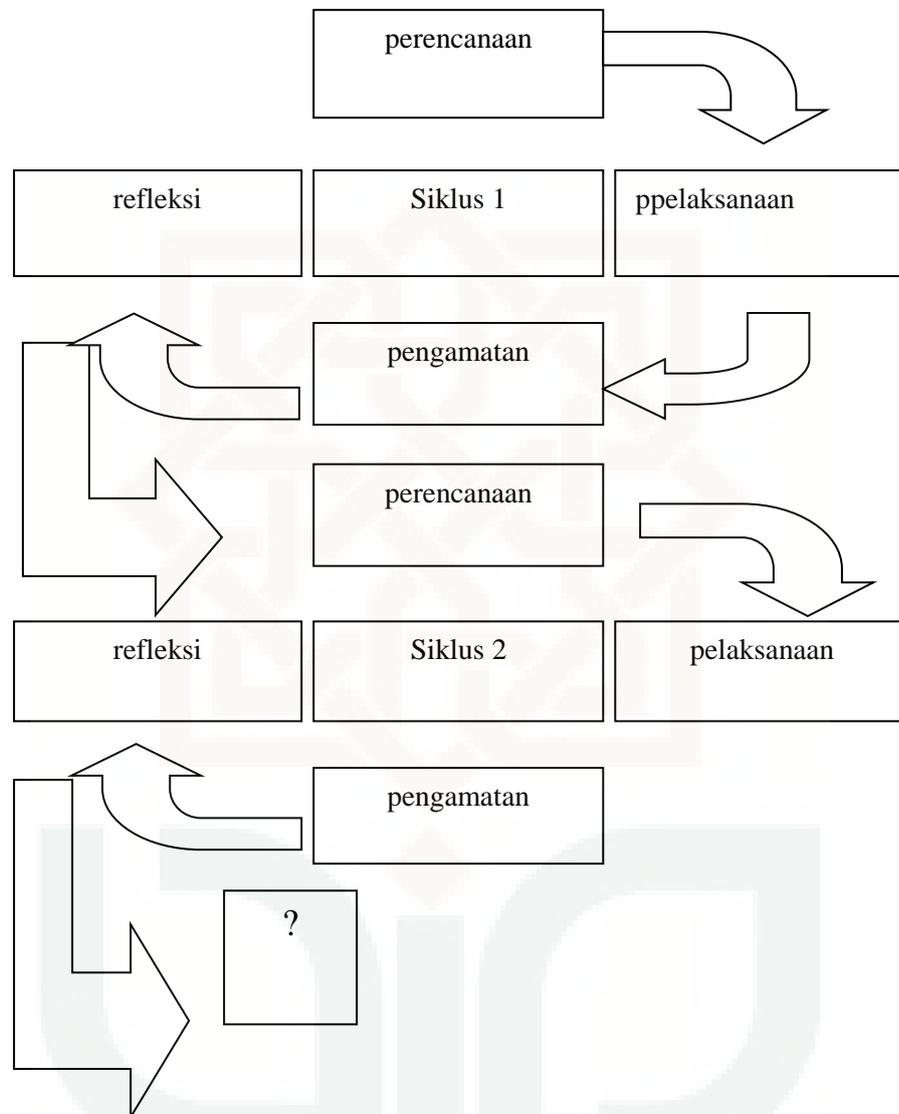
#### b. Siklus 2

Tindakan pada siklus 2, dilakukan berdasarkan perencanaan dan perbaikan dari hasil refleksi siklus 1, kemudian dilakukan refleksi untuk melihat sejauh mana perubahan yang terjadi melalui tindakan kedua.

Kemmis dan Taggart mendesain model kegiatan Penelitian Tindakan Kelas seperti pada gambar berikut :

**GAMBAR 1.2**

Spiral Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis dan Mc Taggart.<sup>23</sup>



Model tersebut digambarkan dalam bentuk spiral, dikenal dengan istilah action research spiral, artinya penelitian tindakan kelas dapat dimulai dari mana saja dari keempat fase fase yang digambarkan. PTK dilaksanakan dalam bentuk siklus berulang yang di dalamnya terdapat

<sup>23</sup> Suharsimi Arikunto, Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 16.

empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pelaksanaan PTK ini dimulai dengan siklus pertama yang terdiri dari empat tahap tersebut. Apabila telah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan pada siklus pertama maka peneliti dan guru menentukan rancangan untuk siklus kedua. Jika masih belum didapatkan peningkatan hasil (keberhasilan) maka bisa dilanjutkan ke siklus selanjutnya.<sup>24</sup>

## **2. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan di lakukan di MTs Hidayatullah Yogyakarta. Yang beralamat di Jln. Palagan Tentara Pelajar km 14.5 Balong Donoharjo Ngaglik Sleman. Pada tanggal 27 Mei – 27 Agustus, Semester Genap Tahun Ajaran 2012-2013.

## **3. Subyek dan Obyek Penelitian**

Dalam penelitian ini yang akan dijadikan subyek penelitian adalah peserta didik kelas VIII MTS Hidayatullah yang berjumlah. Adapun obyek penelitian ini adalah 20 Siswa. Semua murid laki-laki.

## **4. Teknik Pengumpulan Data**

### **a. Metode Test**

Metode test yang di pakai dalam penelitian ini adalah test tulis.

Metode ini di maksudkan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai penghafalan kosakata dan bisa membedakan mana kosakata kerja dan kosakata benda.

---

<sup>24</sup> *Ibid.*, hlm. 74.

b. Metode observasi

Yaitu memperhatikan sekeliling untuk melihat kenyataan yang ada tempat penelitian. Metode ini digunakan untuk mendapatkan keterangan-keterangan tentang tata Letak MTs Hidayatulloh, baik keadaan Geografisnya maupun untuk mendapatkan informasi data tentang kenyataan pembelajaran dan aktifitas pembelajaran di Madrasah tersebut.

c. Metode Wawancara ( interview)

Mengajukan Beberapa pertanyaan dan kegiatan tanya jawab antara dua orang atau lebih dengan cara bertatap muka. Dalam metode ini diharapkan peneliti mempersiapkan rentetan pertanyaan yang akan dijawab oleh obyek wawancara. Dan Point-point penting yang sekiranya menjadi perbaikan. Dan metode wawancara yang digunakan disini adalah wawancara terpimpin yaitu mengajukan pertanyaan kepada guru bahasa Arab, kepala madrasah, anggota-anggotanya dan para siswa.

d. Metode dokumentasi

Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah dsb..<sup>25</sup> Dalam penelitian ini menggunakan cara membaca atau menelaah untuk mengumpulkan data. Yaitu dengan cara meneliti buku-buku pembelajaran, majalah, koran-koran dan lain-lainnya. Yang sesuai dengan judul

---

<sup>25</sup> Suharsimi Arikunto, *Langkah Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta; PT. Rineka Cipta, 2006), hlm. 231.

penelitian ini. Dan metode ini dinamakan metode dokumentasi (dokumentasi method) yaitu mengutip informasi atau keterangan-keterangan tertulis di buku, majalah, koran dsb.

## **5. Tehnik Analisis Data**

Teknik analisa disebut juga teknik pengolahan data atau mengandung pengertian menguraikan, menjelaskan, data yang berhasil dihimpun untuk menjawab persoalan-persoalan dalam penelitian. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data secara deskriptif dan analisis data secara kuantitatif. Analisis data secara kuantitatif diperoleh dari observasi proses pembelajaran, dokumentasi dan wawancara. Adapun uraiannya sebagai berikut :

### **a. Reduksi data**

Tahap awal ini adalah merangkum data, menggunakan data, kemudian memilih data yang berkaitan dengan penelitian, serta menghapus data-data yang tidak terpola.

### **b. Display Data**

Display data berfungsi menyajikan data dalam bentuk tabel dengan tujuan agar data mudah dibaca dan dipahami. Data yang diperoleh dari tes disajikan dalam bentuk tabel. Data dikelompokkan sesuai masing-masing aspek. Selanjutnya data dikuantitatifkan berdasar kriteria tertentu.

c. Kesimpulan

Data yang telah dianalisis selanjutnya diambil kesimpulan apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai atau belum, apabila belum maka penelitian dilanjutkan. Namun apabila tujuan pembelajaran sudah tercapai maka penelitian dapat dihentikan.

## H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian merupakan sesuatu yang digunakan sebagai ukuran berhasil tidaknya suatu penelitian yang dilakukan. Komponen-komponen yang menjadi indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah kemampuan penguasaan mufrodat peserta didik dikatakan meningkat jika terjadi peningkatan penguasaan mufrodat setelah dilakukan penerapan metode permainan edukatif bahasa. Peningkatan ini dapat dilihat dengan membandingkan skor total aspek penguasaan kosakata sebelum dan sesudah dilakukan penerapan metode edukatif bahasa dengan standar penilaian sebagai berikut;

**TABEL 1.8**

Nilai		Predikat
Angka	Huruf	
90-100	A	Baik Sekali
80 - 89	B	Baik
70- 79	C	Cukup
60- 69	D	Kurang
0 – 59	E	Sangat Kurang

Hasil nilai test siswa menurut standart penilaian di atas dianalisa menggunakan statistik deskriptif dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil akhir dari pembelajaran digunakan rumus:

$$MX : \sum Fx$$

Keterangan:

MX: Mean yang dicari

N: Number of clases

Fx: Jumlah skor atau nilai yang ada<sup>26</sup>

2. Mencari signifikansi dari nilai hasil tes kemampuan peserta didik al kalam, sebelum dan sesudah upaya penerapan metode ceramah, menggunakan rumus :

$$T_o : M1-M2$$

## I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan sebuah sistem penyusunan skripsi yang ditulis oleh penulis skripsi sesuai dengan hasil penelitian dan tatarannya. Skripsi ini terdiri dari lima bab, setiap bab mempunyai sub bab.

Bab I, Yaitu; Pembukaan yang terdiri dari Latar Belakang Masalah, Pembatasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Landasan Teori, Hipotesis Penelitian, Sistematika Pembahasan, dan Studi Pustaka.

Bab II, Berisi tentang; Gambaran Umum Madrasah Tzanawiyah Hidayatullah Yogyakarta, yang terdiri dari: Letak Geografis, Sejarah

---

<sup>26</sup> Anas sudijono. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Grafindo Persada, 1996), hlm. 327.

Berdirinya, Visi dan Misi, Struktur Organisasi, Kurikulum Pembelajaran, Keadaan Guru, Murid dan Karyawan, dan Terakhir Sarana dan Prasarana.

Bab III, Membahas tentang langkah-langkah sebelum pembelajaran mufrodat melalui metode permainan-permainan edukatif di kelas VIII, kemudian tentang pelaksanaan pembelajaran kosakata menggunakan metode permainan-permainan edukatif bahasa di kelas VIII, selanjutnya tentang Tentang bagaimanakah hasil penguasaan Mufrodat siswa setelah diterapkan metode permainan edukatif bahasa di kelas VIII, dan terakhir bagaimanakah Kendala-kendala yang dihadapi siswa dan guru ketika proses pembelajaran unsur kosakata menggunakan metode permainan edukatif bahasa di kelas VIII, dan apa dampak-dampak yang terjadi setelah penerapan metode ini.

Bab IV, Penutup, dibagi menjadi 3 bagian yaitu Ringkasan, Kritikan atau Saran , dan Penutup.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan dan Saran**

##### **1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas tentang penerapan metode permainan-permainan edukatif untuk meningkatkan penguasaan kosakata yang dilakukan di MTs Hidayatulloh, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut;

- a. Pelaksanaan pembelajaran kosakata menggunakan metode permainan-permainan edukatif bahasa diawali dengan observasi pra tindakan, wawancara, dan pretes untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum dilakukan penerapan metode permainan-permainan bahasa edukatif. Kemudian Langkah selanjutnya menyusun RPP, mempersiapkan metode/media, mempersiapkan sarana prasarana, serta menyiapkan lembar observasi untuk guru dan peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran kosakata menggunakan metode permainan-permainan edukatif berjalan sangat efektif karena banyaknya siswa yang antusias dengan pembelajaran menggunakan metode ini. Banyak siswa yang aktif dan bersemangat ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

- b. Penerapan metode permainan edukatif bahasa Arab mempengaruhi tingkat penguasaan kosakata. Hal ini ditunjukkan dengan:
- 1) Besarnya nilai p-value yang didapatkan pada masing-masing uji t, yaitu sebesar  $0,01 < 0,05$ .
  - 2) Penerapan metode permainan edukatif bahasa Arab mempengaruhi nilai penguasaan mufradat siswa, hal ini bisa dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata pretest dan posttest yang masing-masing sebesar yaitu 69,95 dan 82,30.
- c. Kendala-kendala dan dampak-dampaknya sebagai berikut:
- 1) Kendala yang dihadapi guru dalam penelitian penguasaan mufradat menggunakan penerapan metode permainan-permainan edukatif bahasa, yaitu; Kurang mampunya guru dalam mengoptimalkan waktu yang ada, Kurangnya fasilitas pendukung dalam menerapkan program bahasa, Lingkungan bahasa yang kurang mendukung. Sedangkan kendala yang dihadapi peserta didik yaitu; latar belakang peserta didik yang berbeda serta kurangnya motivasi dari peserta didik itu sendiri
  - 2) Dampak-dampak dari penelitian ini berdasarkan hasil observasi adalah sebagai berikut; dampak positifnya yaitu meningkatnya peran guru dalam pembelajaran bahasa Arab (aspek المفردات), bertambahnya ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran المفردات, Meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar, Keaktifan peserta didik dalam diskusi masing-masing kelompok

meningkat. Meningkatkan proses interaksi dan kerjasama antara guru dan peserta didik. Dampak negatifnya yaitu Terganggunya proses belajar mengajar disekolah, Keterfokusan peserta didik terhadap pelajaran lain berkurang, Tersendatnya keterlaksanaan penuntasan materi dalam satu semester, Terjadinya ketidakseimbangan kemampuan berbahasa siswa

## **2. Saran-saran**

Setelah penyusunan menyelesaikan penelitian ini dan mendapatkan kesimpulan di atas kiranya penyusunan ingin memberikan masukan dan saran-saran kepada Kepala Sekolah, Guru Bahasa Arab, peserta didik kelas VII MTs Hidayatullah Sleman Yogyakarta, adapun saran-saran yang ingin penyusun berikan adalah sebagai berikut. Beberapa saran yang dapat disampaikan peneliti berdasarkan hasil penelitian di atas adalah sebagai berikut:

### **a. Kepada pihak sekolah**

- 1) Pihak sekolah hendaknya meninjau kembali kelengkapan sarana prasarana agar mempermudah guru dalam merancang pembelajaran berbasis metode permainan-permainan edukatif bahasa Arab yang lebih kreatif dan inovatif untuk minat peserta didik dalam belajar bahasa Arab.
- 2) Perlunya di tingkatkan program penelitian tentang bahasa Arab terutama tentang penguasaan kosakata bahasa Arab, terbukti

dengan penerapan metode permainan-permainan edukatif bahasa Arab dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

- 3) Perlu adanya pembiayaan program penelitian bahasa dari sekolah untuk meningkatkan kualitas bahasa siswa.

b. Kepada guru Bahasa Arab

- 1) Penerapan permainan-permainan edukatif bahasa Arab dalam pembelajaran bahasa Arab perlu dikembangkan untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran hingga peserta didik mampu mencapai kompetensi yang diharapkan.
- 2) Guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyusun rencana pembelajaran berbasis metode permainan-permainan bahasa Arab agar peserta didik lebih kreatif dalam pembelajaran sekaligus lebih mudah memahami materi.
- 3) Hendaknya guru selalu memotivasi peserta didik agar tidak putus asa dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam pembelajaran aspek kebahasaan.
- 4) Guru lebih mengarahkan peserta didik agar dapat menemukan dan memecahkan masalah sendiri, sehingga ilmu yang mereka peroleh berasal dari pengalaman mereka dan guru hanya sebagai fasilitator.

c. Kepada peserta didik

- 1) Peserta didik harus lebih berani dan aktif dalam pembelajaran sehingga mampu bersaing secara sehat dengan temannya untuk memperoleh nilai terbaik.

- 2) alam pembelajaran bahasa Arab.
- 3) Peserta didik hendaknya lebih meningkatkan aktivitas menghafal mufradat mereka untuk mencapai hasil yang optimal.

## **B. Kata Penutup**

Alhamdulillah, penyusun haturkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan kekuatan, ketabahan dan kesabaran sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini, meskipun banyak hambatan namun tidak mengurangi semangat penyusun untuk mengerjakan tugas akhir ini.

Penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dengan suka rela dan memberikan motivasi sehingga karya ilmiah ini dapat terselesaikan. Sehingga karya manusia biasa kiranya masih banyak terdapat kekurangan sehingga penulis sangat mengharapkan masukan, kritik dan sarannya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, Iman, *Strategi Belajar Bahasa Arab (Teori & Praktek)*, Malang; Miskyat, 2012.
- Anas sudijono. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Grafindo Persada, 1996.
- Bisri Musthofa, Hamid M. Abdul, *metode & Stategi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Press, 2012),
- Effendi, Ahmad Fuad, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Misykat Malang: Percetakan Nuansa Jogjakarta, 2005), cet ke-3.
- Muna Wa, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (Teori & Aplikasi)*, Yogyakarta: Penerbit Press, 2011.
- Mujib, Fathul, Rahmawati Nailur, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, Yogyakarta; Diva Press, 2011.
- , *Permainan Edukatif Pendukung Pedalam Pembelajaran Bahasa Arab (2)*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011),
- Mujib, Fathul, *Rekontruksi Pendidikan Bahasa Arab dari Pendekatan Konvensional ke Intregatif Humanis* Yogyakarta: Pedagogia, 2010.
- Nisak, Raisatun, *Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktifitas Belajar Mengajar*, Yogyakarta; Diva Press, 2011.
- Rose Colin, J. Nicholl Malcolm, *Accelerated Learning (Cara Belajar Cepat Abad XXI)*, Bandung; Penerbit Nuansa, 2009.
- Sibelman Mel, *Active Learning (101 Strategi Pembelajaran Aktif)*, Yogyakarta; Pustaka Insan Madani, 2009.
- Suharsimi Arikunto, *Langkah Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta; PT. Rineka Cipta, 2006.
- , *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007).

## Soal Pre Test

NAMA :

Waktu :

Nilai :

KELAS :

Pengampu :

A. Terjemahkan Mufrodat Berikut Kedalam Bahasa Indonesia (kiri) dan Bahasa Arab (kanan) !

NO	المَعْنَى	الكَلِمَةُ	NO	الكَلِمَةُ	المَعْنَى
1		مَلَقَبٌ	1		Tinggal
2		طَرِيقٌ	2		Keluarga
3		كَتَبَ	3		Menabrak
4		مُرَدِّمَةٌ	4		Menanara
5		مَصْنَعٌ	5		Menghabiskan Waktu
6		عَاصِمَةٌ	6		Melompat
7		نَجَحَ	7		Meninggalkan
8		زَارَ	8		Terdiri dari
9		رِسَالَةٌ	9		Kembali
10		حَمَلَ	10		Mengendarai
11		فَحَصَ	11		Turun
12		إِنزَلَقَ	12		Menjual
13		أَحَبَ	13		Membeli
14		سَابَقَ	14		Bertemu/Menjumpai
15		سَاعَدَ	15		Tangga
16		شَارَعَ	16		Berpindah
17		المَطَارُ	17		Bandara
18		ثَلَاجَةٌ	18		Desa
19		مُرْعَجٌ	19		Buah-buahan
20		خَلَعَ	20		Berdiri
21		بَكِي	21		Gandum
22		تَفَاحَةٌ	22		Kapas
23		بِرْتَقَالٌ	23		Sepeda
24		عَنَبٌ	24		Laut
25		لَحْمٌ	25		Roti

## Soal Post Test

NAMA :  
KELAS :

Waktu :  
Pengampu :

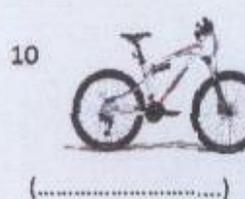
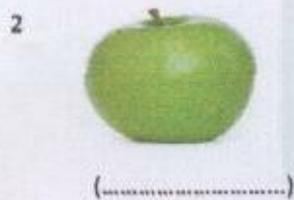
Nilai :

### A. Terjemahkan Mufrodat Berikut Kedalam Bahasa Indonesia (kiri) dan Bahasa Arab (kanan) !

NO	المعنى	الكلمة
1		مَلَعَبٌ
2		طَرِيقٌ
3		كَتَبَ
4		مُرْتَجِمَةٌ
5		مَصْنَعٌ
6		عَامِيَةٌ
7		نَجَحَ
8		زَارَ
9		رِسَالَةٌ
10		حَمَلَ
11		فَحَصَ
12		إِنزَلَقَ
13		أَحَبَ
14		سَاتَقَ
15		مِنَاعِدٌ

NO	الكلمة	المعنى
1		Tinggal
2		Keluarga
3		Menabrak
4		Menanam
5		Menghabiskan Waktu
6		Melompat
7		Meninggalkan
8		Terdiri dari
9		Kembali
10		Mengendarai
11		Turun
12		Menjual
13		Membeli
14		Bertemu/Menjumpai
15		Tangga

### C. Terjemahkan Gambar Berikut Kedalam Bahasa Arab !



خ	ح	ب	و	ر	ة
ز	م	ب	ي	ص	ب
ا	ر	ط	ف	و	ق
ن	ط	ن	ل	ن	ب
ة	ن	ا	ب	د	م
ا	ج	ب	ة	د	ط
ل	م	ب	ط	ر	ة
م	ح	ف	ض	ر	لا

?	ضرب		جلس
?	Buka pintu		menangis

عَائِلَةٌ	فَاكِهَةٌ	قُطْنٌ	شَخْصٌ	قَمْحٌ
تَحْمِيلٌ	تَنْكَوْنُ	خُبْزٌ	سُكَّرٌ	لَحْمٌ
عَاصِمَةٌ	تَزْرَعُ	مَزْرَعَةٌ	قَرْيَةٌ	إِخْوَةٌ

**Pedoman Observasi**  
**Observasi Keadaan MTs Hidayatulloh Sleman**

Observasi Tgl :

1. Kepemilikan Gedung : Milik sendiri/Menyewa/Darurat
2. Kondisi Sarana Prasarana :

No	Jenis	Tersedia/Tidak	Keterangan
1.	Ruang Kepala Madrasah		
2.	Ruang Kelas		
3.	Ruang Tamu		
4.	Ruang Tata Usaha		
5.	Ruang Guru		
6.	Kamar Mandi		
7.	Gedung Perpustakaan		
8.	Laboratorium Biologi		
9.	Laboratorium Komputer		
10.	Laboratorium Kimia		
11.	Laboratorium Elektro		
12.	Tempat Parkir		
13.	Mushalla		
14.	Aula		
15.	Lapangan Upacara		
16.	Lapangan Bola Volly		
17.	Lapangan Basket		
18.	Lapangan Badminton		

19.	Ruang UKS		
20.	Ruang Ketrampilan		
21.	Ruang BK		
22.	Gudang		
23.	Ruang Osis		
24.	Ruang Peralatan Olahraga		
25.	Ruang Pramuka		
26.	Ruang Waka		
27.	Ruang Koperasi Siswa		
28.	Dapur		
29.	Taman Kelas		
30.	Taman Depan Ruang Guru		
31.	Taman Sekolah		
32.	Ruang Piket		
33.	Kantin		



## شهادة

الرقم: UIN.02/L.0/PP.00.9/2040.a/2013

تشهد إدارة مركز التنمية اللغوية بأن :

الاسم : Arif Rahman Faqihudin

تاريخ الميلاد : ٤ مايو ١٩٨٨

قد شارك في اختبار كفاءة اللغة العربية في ٧ نوفمبر ٢٠١٣ ،  
وحصل على درجة :

٦١	فهم المسموع
٦٢	التراكيب النحوية والتعبيرات الكتابية
٤٠	فهم المقروء
٥٤٣	مجموع الدرجات

\*هذه الشهادة صالحة لمدة سنتين من تاريخ الإصدار

جوكرتا، ١٥ نوفمبر ٢٠٢٣



الدكتور الحاج طهفي الله الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧١.٥٢٨٢.٠٠٠.٣١.٠٠١





MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA  
CENTER FOR LANGUAGE DEVELOPMENT  
Jl. Marsda Adisucipto, Phone. (0274) 550727 Yogyakarta 55281

## TEST OF ENGLISH COMPETENCE CERTIFICATE

No : UIN.02/L.5/PP.00.9/ 2549.b /2013

Herewith the undersigned certifies that:

Name : **Arif Rahman Faqihudin**  
Date of Birth : **May 4, 1988**  
Sex : **Male**

took TOEC (Test of English Competence) held on **November 29, 2013** by Center for Language Development of Sunan Kalijaga State Islamic University Yogyakarta and got the following result:

CONVERTED SCORE	
Listening Comprehension	<b>47</b>
Structure & Written Expression	<b>41</b>
Reading Comprehension	<b>46</b>
<b>Total Score</b>	<b>447</b>

\*Validity : 2 years since the certificate's issued

Yogyakarta, December 4, 2013



Director

Dr. H. Shofiyullah Mz., S.Ag, M.Ag  
NIP. 19710528 200003 1 001



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 513056 Yogyakarta 55281

# SERTIFIKAT

Nomor : UIN.02/PPL-KKN/PP.06/7678/2011

Diberikan kepada

**Nama** : ARIF RAHMAN F  
**NIM** : 08420078  
**Jurusan/ Program Studi** : Pendidikan Bahasa Arab

yang telah melaksanakan kegiatan PPL II dan KKN Merapi yang kemudian dikonversikan kepada kegiatan PPL-KKN Integratif pada tanggal 16 Juli sampai dengan 2 Oktober 2011 di MTs N Nglipar dan dinyatakan **lulus** dengan nilai: **90,75 (A-)**.

Yogyakarta, 4 November 2011  
Ketua Pengelola PPL-KKN Integratif



**Dr. Karwadi, M.Ag**  
NIP. 19710315 199803 1 004

Nomor: UTN.02/R.Km/PP.00.9/1921/2008



**DEPARTEMEN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN KALIJAGA**

*Sertifikat*

diberikan kepada:

**NAMA : ARIF RAHMAN F  
NIM : 08420078  
FAKULTAS : TARBIYAH**

atas keberhasilannya menyelesaikan semua tugas workshop

**SOSIALISASI PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI**

Bagi Mahasiswa Baru UIN Sunan Kalijaga Tahun Akademik 2008/2009

Tanggal 28 s.d. 30 Agustus 2008 (24 jam pelajaran) sebagai:

**PESERTA**

Yogyakarta, 2 September 2008

a.n. Rektor

Pembantu Rektor Bidang Kemahasiswaan



Dr. H. Maragustam Siragar, M.A.  
NIP. 150232846

## CURIKULUM VITAE

Nama : Arif Rahman Faqihudin  
NIM : 08420078  
TTL : Magelang, 04 Mei 1988  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Alamat Asal : Jln. Raya Bandongan Ds. Krajan. Kec. Bandongan. Kab. Magelang  
Nama Ayah : Purwo Sularso  
Nama Ibu : Dra. Nur Rahmani H

### **Riwayat Pendidikan Formal:**

1. SD Negeri 1 Bandongan, tahun 1995-2000
2. SMP Negeri 2 Tengaran, Tahun 2001-2004
3. MAK Al-Irsyad Sala Tiga, Tahun 2005-2008
4. UIN SUKA, Tahun 2008-2014

### **Riwayat Organisasi:**

- a) Ketua Divisi Olahraga OSIS MAK Al-Irsyad, Tahun 2006-2007
- b) Staff P2KIB UIN Suka, tahun 2009
- c) Anggota POS Da'i Ponpes Hidayatullah 2009-2012

### **Pengalaman Pekerjaan:**

- Staff Pengajar MTs-MA Hidayatullah Sleman, Tahun 2008-2014