

**PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN
KOSAKATA BAHASA ARAB
(Studi Kasus di SDIT Al Hasna Klaten)**



SKRIPSI

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

Oleh:

QAMARUDIN DWI ANTORO
09420050

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2013**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Qamarudin Dwi Antoro
NIM : 09420050
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini **tidak terdapat karya serupa yang diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi lain** dan skripsi saya ini adalah asli karya saya sendiri dan bukan meniru dari hasil skripsi karya orang lain.

Yogyakarta, 11 Juni 2013

Yang menyatakan



Qamarudin Dwi Antoro

NIM. 09420050



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Skripsi
Saudara Qamarudin Dwi Antoro
Lamp : -
Kepada Yth.
Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb.

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

Nama : Qamarudin Dwi Antoro
NIM : 09420050
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Judul : PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN
KOSAKATA BAHASA ARAB (Studi Kasus di SDIT Al Hasna
Klaten)

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas 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 mengharap agar skripsi/tugas akhir saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 12 Juni 2013
Pembimbing,

Sigit Purnama, M.Pd
NIP. 19800131 200801 1005

**PERBAIKAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR**

Nama : Qamarudin Dwi Antoro
NIM : 09420050
Semester : VIII
Jurusan/Program Studi : PBA
Judul Sripsi/Tugas Akhir : Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Studi Kasus di SDIT Al Hasna Klaten)

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	Hafaman	Uraian Perbaikan
1	Penulisan		Skripsi dibaca lagi jaran sampai ada kesalahan penulisan, contoh: islam-Islam
2	Tambah Data		- Tambah data wawancara dari siswa - untuk tringgulasi data

Tanggal sefesai revisi:
01 Juli 2013

Tanggal Munaqasyah:
Yogyakarta, 25 Juni 2013

Mengetahui :
Pembimbing/Ketua Sidang

Sigit Purnama, M.Pd.
NIP: 19800131 200801 1 005
(Setelah Revisi)

Yang menyerahkan
Pembimbing/Ketua Sidang

Sigit Purnama, M.Pd.
NIP: 19800131 200801 1 005
(Setelah Munaqasyah)

**PERBAIKAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR**

Nama : Qamarudin Dwi Antoro
NIM : 09420050
Semester : VIII
Jurusan/Program Studi : PBA
Judul Skripsi/Tugas Akhir : Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Studi Kasus di SDIT Al Hasna Klaten)

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	Tata Tulis		Bahasa dibenahi, salah cetak dibenahi
2	Isi		Persepsi siswa terhadap permainan edukatif perlu diungkap/ dilaporkan
3	Kesimpulan		Hasil belajar bersifat hipotetis, maka perlu diberi kata-kata "dapat diduga kuat".

Tanggal selesai revisi:
01 Juli 2013

Tanggal Munaqasyah:
Yogyakarta, 25 Juni 2013

Mengetahui :
Penguji I

Drs. H. Zainal Arifin A., M.Ag.
NIP. :19621025 199103 1 005
(Setelah Revisi)

Yang menyerahkan
Penguji I

Drs. H. Zainal Arifin A., M.Ag.
NIP. :19621025 199103 1 005
(Setelah Munaqasyah)

**PERBAIKAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR**

Nama : Qamarudin Dwi Antoro
NIM : 09420050
Semester : VIII
Jurusan/Program Studi : PBA
Judul Sripsi/Tugas Akhir : Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Studi Kasus di SDIT Al Hasna Klaten)

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	التجريد	vii	Perbaikan tajrid bahasa Arab
2	BAB I	1,3,4,5, dst	Perbaiki penulisan
3	Rumusan Masalah	5	Mengembangkan kosakata diganti pembelajaran kosakata
4	Trianggulasi	21-22	Jenis dan tipe yang mana yang digunakan dalam skripsi ini
5	Pembahasan	62-63	Gunakan untuk menganalisis permainan yang sudah diterapkan

Tanggal selesai revisi:
01 Juli 2013

Tanggal Munaqasyah:
Yogyakarta, 25 Juni 2013

Mengetahui :
Penguji II

Yang menyerahkan
Penguji II

M. Ja'far Shodiq, M.SI.
NIP. :19820315 201101 1 011
(Setelah Revisi)

M. Ja'far Shodiq, M.SI.
NIP. :19820315 201101 1 011
(Setelah Munaqasyah)



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN / 02 / DT / PP.009 / 106 / 2013

Skripsi/Tugas Akhir dengan Judul : Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Studi Kasus di SDIT Al Hasna Klaten)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Qamarudin Dwi Antoro
NIM : 09420050
Telah dimunaqasyahkan pada : Selasa, 25 Juni 2013
Nilai Munaqasyah : A/B
Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

TIM MUNAQASYAH:

Ketua Sidang

Sigit Purnama, M.Pd.
NIP.: 19800131 200801 1 005

Penguji I

Drs. H. Zainal Arifin A., M.Ag.
NIP.: 19621025 199103 1 005

Penguji II

M. Ja'far Shodiq, M.Si
NIP.: 19820315 201101 1 011

Yogyakarta, 08 JUL 2013

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
DEKAN



H. Hamruni, M.Si
NIP.: 19590525 198503 1 005

Motto:

Bermain-main bagi seorang anak adalah sesuatu yang sangat penting. Sebab, melarangnya dari bermain-main seraya memaksanya untuk belajar terus menerus dapat mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya dan merusak irama hidupnya. (Al-Ghazali)¹

¹ Andang Ismail, *education Games (Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif)*, Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hlm. 1.

PERSEMBAHAN

***Kupersembahkan Karya Sederhana Ini Kepada:
Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah
dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta***

ABSTRAK

Qamarudin Dwi Antoro. Permainan edukatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab (Studi kasus di SDIT Al Hasna Klaten). Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2013.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab kelas 1 di SDIT Al Hasna Klaten, hasil, faktor pendukung dan penghambat. Adapun pendekatan penelitian ini merupakan kualitatif dan strategi penelitian ini adalah studi kasus, dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 dan guru bahasa Arab yang dipilih secara purposive sampel.

Hasil penelitian ini adalah guru menggunakan permainan edukatif bernyanyi, tebak kata (sebut benda, tunjuk anggota tubuh, bingo kata, menggambar) dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Hasil yang dicapai, (1) Permainan edukatif memberikan pemahaman kosakata bahasa Arab kepada siswa melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar berdasarkan hasil nilai ulangan harian dan proses tanya jawab dalam permainan, (2) Permainan edukatif memberikan daya rangsang terhadap anak untuk berkonsentrasi dalam pembelajaran bahasa Arab berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran, (3) Permainan edukatif menguatkan daya ingat dan melancarkan pengucapan-pengucapan dalam kosakata bahasa Arab berdasarkan hasil proses tanya jawab dalam permainan selama observasi kegiatan pembelajaran, (4) Meningkatkan kualitas dan minat siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab berdasarkan hasil observasi dan wawancara siswa. Adapun faktor penghambat yaitu terdapat pada siswa yang belum lancar dalam menulis Arab, dan waktu yang kurang, dan faktor pendukung terdapat pada guru, siswa dan fasilitas sekolah.

Kata Kunci: Permainan edukatif dan kosakata

تجريد

قمرالدين دوي انطورا. لعبة تربوية في تعليم مفردات اللغة العربية (دراسة قضية في المدرسة الابتدائية الإسلامية التكاملية الحسنى كلاتين). البحث. يوكياكرتا: كلية التربية وتأهيل المعلمين جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية. ٢٠١٣.

و غرض هذا البحث معرفة تنفيذ لعبة تربوية في تعليم اللغة العربية للصف الأول في المدرسة الابتدائية الإسلامية التكاملية الحسنى كلاتين و نتائجها والعوامل التسهيلية والتنقيلية. وأما مدخل هذا البحث فهو كفي وأسلوب البحث هو دراسة قضية و طريقة جمع البيانات هي الملاحظة والمقابلة والوثائق. وأما الفاعل في هذا البحث الطلاب في الصف الأول والمعلم المختار على سبيل العينة المقصودة.

دلت نتيجة هذا البحث على أن المعلم يستخدم لعبة تربوية الترنيمية وذكر الأسماء في تعليم المفردات اللغة العربية. وكانت النتيجة المحسولة هي (١) لعبة تربوية تعطي فهم مفردات اللغة العربية لدى الطلاب من خلال عملية التعليم بجانب اللعبة بناء على نتائج والإمتحان اليومية وعملية سؤال وجواب في لعبة. (٢) لعبة تربوية تعطي المثيرات للأفكار في تعليم اللغة العربية بناء على ملاحظة مجدّ أثناء تعليم. (٣) لعبة تربوية تحقق الذاكرة و تسهل النطق في مفردات اللغة العربية بناء على عملية سؤال وجواب دارت في لعبة تربوية. (٤) يرقى جودة ورغبة في تعليم مفردات اللغة العربية بناء على الملاحظة و المقابلة للطلاب. وأما العوامل التنقيلية فهي هناك الطلاب الذين لم يستطيعوا الكتابة و كون الحصة محدودة. وأما العوامل التسهيلية فهي وجود المعلم والطلاب والوسائل المدرسية.

الكلمات الرئيسية : لعبة تربوية و المفردات

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah kita panjatkan kehadiran Ilahi Robbi yang telah melimpahkan nikmat pada kita berupa tetap adanya Iman dan Islam dalam diri. Sholawat serta salam senantiasa kita haturkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, semoga dengan bacaan Sholawat yang kita tujukan kepada Beliau, di Yaumul Qiyamah kelak kita bisa mendapatkan Syafaatnya dan termasuk kedalam Umatnya, Amin.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari peranan dan bantuan dari beberapa pihak yang telah memberikan arahan, dorongan, dan bimbingan. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Musa Asy'arie, M.A selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Bapak Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
3. Bapak Drs. H Ahmad Rodli, M.S.I, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Arab.
4. Bapak Drs. H. Zainal Arifin A, M.Ag, selaku pembimbing akademik penulis dalam menyelesaikan kuliah di jurusan Pendidikan Bahasa Arab.

5. Bapak Sigit Purnama, M.Pd, selaku pembimbing skripsi, yang telah meluangkan banyak waktunya dan memberikan pengarahan serta masukan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Ust. Maryanto, S.Pd, selaku kepala SDIT Al Hasna Klaten, yang telah memberikan izin bagi penulis untuk melakukan penelitian di SDIT Al Hasna Klaten.
7. Ustzah. Arien Rahini, S.Pd.I, selaku selaku guru bahasa Arab di SDIT Al Hasna Klaten, yang telah meluangkan banyak waktunya untuk mendampingi penulis dan informasi kepada selama penelitian.
8. Keluarga besar penulis, Ayahanda Tugiman, Ibunda Sukarni dan kakak Syamsu Purwanto. selaku induk semangat bagi penulis yang telah merelakan seluruh hidupnya untuk berjuang dan berusaha keras memberikan dukungan baik moral maupun spiritual kepada penulis demi terwujudnya cita-cita penulis.
9. Keluarga kakak, mbk bek dan yasyfa yang tak pernah henti memberikan semangat dan do'a bagi penulis agar terus berjuang.
10. Sahabat rumah maguwoharjo, kang Kaji (pemilik rumah), kang Rama, mas Fadli, Anas dan Hafid, yang banyak memberikan dorongan dan warna di keseharian penulis dalam penyusunan skripsi ini.
11. Seluruh sahabat-sahabat Futsal, PBA, PPL-KKN yang telah mendukung dan memberikan semangat bagi penulis.

12. Serta semua pihak yang telah membantu penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu, tanpa sedikitpun mengurangi rasa hormat penulis.

Penulis menyadari akan adanya kesalahan dan kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, namun penulis berharap kiranya skripsi ini dapat memberikan banyak manfaat bagi semua kalangan. Amin Ya Robbal Alamin

Yogyakarta, 11 Juni 2013

Penulis

Qamarudin Dwi Antoro
NIM. 09420050

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
HALAMAN PERBAIKAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR.....	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
ABSTRAK	x
ABSTRAK ARAB	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
PEDOMAN TRANSLITERASI	xx
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	5
D. Telaah Pustaka	6
E. Landasan Teori	8
F. Metode Penelitian	16

G. Sistematika Pembahasan	22
BAB II : GAMBARAN UMUM SDIT AL HASNA KLATEN	24
A. Letak Geografis	24
B. Sejarah Singkat SDIT Al Hasna Klaten.....	25
C. Visi, Misi, dan Tujuan SDIT Al Hasna Klaten.....	27
D. Struktur Organisasi	28
E. Keadaan Guru dan Siswa	32
F. Sarana dan Prasarana.....	35
G. Pembelajaran Bahasa Arab kelas 1	36
BAB III : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil	40
1. Pelaksanaan Permainan Edukatif Kelas 1 di SDIT Al Hasna Klaten	40
2. Hasil Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab	55
3. Faktor Penghambat dan Pendukung	58
B. Pembahasan	60
1. Pelaksanaan Permainan Edukatif Kelas 1 Di SDIT Al Hasna Klaten.....	60
2. Hasil Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab	66
3. Faktor Penghambat dan Pendukung	68
BAB IV : PENUTUP	74
A. Kesimpulan	74

B. Saran-Saran	75
C. Kata Penutup.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Guru SDIT Al Hasna Klaten.....	33
Tabel 2. Daftar Jumlah Siswa SDIT Al Hasna Klaten.....	34
Tabel 3. Daftar Nilai Siswa kelas 1 SDIT Al Hasna Klaten.....	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Susunan Struktur Organisasi SDIT Al Hasna Klaten.....	29
Gambar 2. Proses Permainan Tunjuk Anggota Badan	47
Gambar 3. Teks Permainan Bingo Kata	48
Gambar 4. Proses Permainan Sebut Benda.....	52
Gambar 5. Proses Permainan Menggambar.....	53
Gambar 6. Teks Permainan Bingo Kata.....	54

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Pedoman transliterasi Arab-Latin yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pedoman berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama dan Menteri P dan K Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543 b/u/1987 tanggal 10 September 1987 yang diterbitkan oleh Badan Litbang Agama dan Diklat Keagamaan tahun 2003.

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Di bawah ini daftar huruf Arab itu dan transliterasinya dengan huruf latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba	B	Be
ت	ta	T	Te
ث	sa	Ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	jim	J	Je
ح	ha	Ḥ	ha (dengan titik di bawah)

خ	kha	Kh	Ka dan ha
د	dal	D	De
ذ	zal	Ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	R	Er
ز	zai	Z	Zet
س	sin	S	Es
ش	syin	Sy	es dan ye
ص	sad	Ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	dad	Ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ta	Ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	za	Ẓ	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

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal atau diftong.

a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
◌َ	Fathah	A	A
◌ِ	Kasrah	I	I
◌ُ	Dammah	U	U

Contoh:

كَتَبَ - Kataba يَذْهَبُ - Yazhab فَعَلَ - Fa'ala سُئِلَ - Su ila

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf, yaitu:

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf	Nama
اِ	Fathah dan Ya	Ai	a dan i
اُ	Fathah dan Wau	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ - Kaifa هَوْلَ - Haula

c. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اِ	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
اِي	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
اُو	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

قَالَ – qāla

قِيلَ – qīla

رَمَى – rāma

يَقُولُ – yaqūlu

3. Ta Marbutah

Transliterasi untuk ta marbutah ada dua.

a. Ta marbutah hidup

Ta marbutah yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah /t/.

b. Ta marbutah mati

Ta marbutah yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/.

c. Kalau pada suatu kata yang akhir katanya Ta marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka Ta marbutah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ – Rauḍah al-aṭfal / Rauḍatul aṭfal

الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ - al-Madīnah al-Munawwarah / al-Madīnatul-Munawwarah

طَلْحَةَ – ṭalḥah

4. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau Tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid.

Dalam transliterasi ini tanda syaddah tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

رَبَّنَا - Rabbana نَزَّلَ - Nazzala

الْبِرِّ - al-birr الْحَجِّ - al-ḥajju

5. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu **ال** namun, dalam transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah.

a. Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

b. Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti huruf syamsiah maupun huruf qamariah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sambung/hubung.

Contoh:

الرَّجُلُ - ar-rajulu

السَّيِّدَةُ - as-sayyidatu

الشَّمْسُ - asy-syamsu

القَمَرُ - al-qamaru

6. Hamzah

Dinyatakan di depan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan di akhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan aran berupa alif.

Contoh:

a. Hamzah di awal

أَمِرْتُ - umirtu

أَكَلَ - akala

b. Hamzah di tengah

تَأْخُذُونَ - ta'khużuna

تَأْكُلُونَ - ta'kuluna

c. Hamzah di akhir

شَيْءٌ - syai'un

النَّوْءُ - an-nau'u

7. Penulisan Kata

Pada dasarnya 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 yaitu bisa dipisah perkata dan bisa pula dirangkaikan.

Contoh:

وَإِنَّا لِلَّهِ لَهُوَ خَيْرُ الرِّزْقِينَ - Wa innallaha lahuwa khair ar-raziqin

- Wa innallaha lahuwa khairur raziqin

فَأَوْفُوا الكَيْلَ وَالمِيزَانَ - Fa aful al-kaila wa al-mizana

- Fa aful-kaila wal-mizana

8. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya 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 sandangnya.

Contoh:

وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ - Wa ma **Muhammadun** illa rasul

شَهْرُ رَمَضَانَ الَّذِي أُنزِلَ فِيهِ الْقُرْآنُ - Syahru **Ramađana** al-lazi unzila fihi al-

Qur'anu

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

نَصْرُ مِنَ اللَّهِ وَضَفْحٌ قَرِيبٌ - Naşrum **minallahi** wa fathun qarib

وَاللَّهُ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ - Wallahu bikulli syai'in alimun

9. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tak terpisahkan dengan ilmu Tajwid.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Arab merupakan bahasa asing yang menempati posisi penting di Indonesia, bahkan bahasa Arab merupakan bahasa resmi internasional. Dalam Islam menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim dan muslimat. Sedangkan Islam sendiri mempunyai dua sumber hukum, yaitu Al-qur'an dan Al-hadist, keduanya diturunkan dalam bentuk bahasa Arab. Akan tetapi, menguasai suatu bahasa bagaikan membangun sebuah rumah batu. Pembangunan harus dimulai dengan memasang pondasi, kemudian batu batanya disemen supaya tidak goyah. Dalam kondisi yang demikian itu, bila ada pemasangan batu yang kurang kuat, maka konstruksi keseluruhan akan melemah.¹ Oleh sebab itu tak sedikit orang yang menganggap bahasa Arab merupakan bahasa yang rumit dan sulit untuk dipelajari, sehingga semua itu menjadi suatu penghambat dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan usaha untuk mengarahkan peserta didik ke dalam proses belajar sehingga para peserta didik dapat memperoleh tujuan belajar sesuai apa yang diharapkan. Namun mempelajari bahasa Arab merupakan pekerjaan yang panjang dan kompleks. Banyak cara mengajarkan bahasa Arab, namun hasil pembelajaran bahasa Arab belum

¹ Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003), hlm. 69.

sepenuhnya maksimal. Banyak problem masih sering bermunculan dan hampir jarang terpecahkan.

Pengajaran bahasa Arab di Indonesia, terutama yang terjadi di lembaga pendidikan madrasah, juga dihadapkan pada sejumlah problem yang berkaitan dengan metodologi dalam pengertian yang luas, yakni hal-hal yang berhubungan dengan elemen-elemen dalam kegiatan belajar-mengajar bahasa Arab itu sendiri.²

Terdapat berbagai macam metode yang ada dalam pembelajaran bahasa Arab, sehingga menjadi suatu keseriusan bagi seorang pendidik dalam memilih dan melaksanakan pembelajaran. Dalam menyampaikan materi pembelajaran bahasa Arab kepada pemula, usaha awal seorang pendidik mengenalkan dan menumbuhkan rasa senang terhadap bahasa Arab. Oleh karena itu tugas seorang pendidik harus pandai-pandai memiliki strategi dalam memilih metode dan memanfaatkan media yang cocok untuk menyampaikan materi yang diajarkan. Sehingga dalam pembelajaran tercipta suasana yang menyenangkan dan materi yang disampaikan mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik.

Dengan demikian keberhasilan pembelajaran manakala seorang pendidik dapat menyampaikan materi dengan baik, mampu menempatkan suatu strategi pembelajaran yang tepat kepada peserta didik sehingga kegiatan proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik. Sehingga pembelajaran bisa

² Syamsuddin Asyrofi, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta : Ide Press Yogyakarta 2010), hlm. 68.

tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Salah satu cara untuk menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan dalam pembelajaran adalah dengan bermain sambil belajar. Dalam kamus besar bahasa Indonesia disebutkan bahwa yang dimaksud bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Sementara, yang dimaksud dengan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu.³ Dalam hal ini, dibutuhkan permainan edukatif yang dapat menarik minat dan mengaktifkan semua peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

Langkah awal agar mahir berbahasa, siswa dikenalkan dan menguasai kosakata-kosakata bahasa Arab. Dengan penambahan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan bagian penting, baik dari proses pembelajaran suatu bahasa ataupun pengembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang sudah dikuasai. Bagi siswa Sekolah Dasar mengajarkan dan mengenalkan kosakata-kosakata baru perlu sebuah strategi yang cocok, dimana bisa menggunakan media dan metode yang sesuai dengan keadaan siswa.

Menggunakan permainan edukatif dalam penguasaan kosakata bahasa Arab, diupayakan siswa bisa menangkap dan memahami kosakata-kosakata baru, karena dengan permainan edukatif cocok dengan masa usia siswa, yang dimana masa usia sekolah dasar masih usia kanak-kanak dimana siswa masih senang bermain. Karena tujuan utama permainan dalam pengajaran bahasa

³ Suyadi, *Permainan Edukatif yang mencerdaskan : The power of smart games for children*, (Yogyakarta: Power books, 2009), hlm. 17.

bukan semata-mata untuk memperoleh kesenangan, tetapi untuk belajar keterampilan berbahasa khususnya untuk mengingatkan kosakata baru, dengan permainan siswa mendapatkan pengalaman sehingga bisa mengingat dengan baik.

Di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Al Hasna Klaten mata pelajaran bahasa Arab, mulai diajarkan dan dijadwalkan dari kelas I-VI. Dalam pembelajaran bahasa Arab kelas 1, guru berusaha mengenalkan dan menumbuhkan rasa senang terhadap pelajaran bahasa Arab. Sehingga para siswa cinta terhadap pelajaran bahasa Arab. Di SDIT Al Hasna Klaten proses pembelajaran bahasa Arab diajarkan dengan cara menggunakan strategi beberapa metode permainan edukatif untuk menyampaikan dan mengenalkan kosakata bahasa Arab, sebagai langkah awal sebelum menguasai bahasa Arab para siswa diupayakan hafal dan faham kosakata. Kosakata yang diberikan kepada siswa kosakata yang dekat dengan lingkungan siswa. Diharapkan dengan menggunakan permainan edukatif, siswa kelas I SDIT Al Hasna Klaten dapat cepat menerima dan memahami kosakata bahasa Arab.

Dilihat dari kegiatan proses belajar mengajar bahasa Arab kelas 1 yang menggunakan permainan edukatif, maka dalam hal ini menjadi alasan penulis mengambil penelitian studi kasus dengan judul “Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Studi Kasus di SDIT Al Hasna Klaten)”

B. Rumusan Masalah

Melihat dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan permasalahan, yaitu :

1. Bagaimana pelaksanaan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas 1 SDIT Al Hasna Klaten?
2. Bagaimana hasil yang dicapai dalam pembelajaran kosakata dengan menggunakan permainan edukatif?
3. Faktor apa saja yang menghambat dan mendukung permainan edukatif?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Melihat dari rumusan masalah yang telah penulis tentukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses pelaksanaan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab kelas 1 di SDIT Al Hasna Klaten
2. Untuk mengetahui hasil yang dicapai dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan menggunakan permainan edukatif
3. Untuk mengetahui faktor apa saja yang menghambat dan mendukung permainan edukatif

Kegunaan penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Teoritis

Diharapkan menambah khazanah keilmuan, sebagai bahan masukan dan sumbangan pikiran bagi pendidik bahasa Arab tentang pengaruh permainan edukatif dan peranannya bagi pembelajaran bahasa Arab

b. Praktis

Sebagai pengetahuan dan pengalaman bagi penulis sebelum terjun sebagai pengajar bahasa Arab, serta diharapkan berguna sebagai tambahan informasi tertulis bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian.

D. Telaah Pustaka

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan topik yang peneliti teliti antara lain:

1. Skripsi Nina Lutfiah dari UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (2012) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTsN Sleman Kota” metode yang digunakan penelitian kuantitatif dan kualitatif. Hasilnya ada perbedaan yang signifikan dalam hal penguasaan kosakata bahasa Arab, sebelum diberi perlakuan dengan media kartu dan sesudah diberi perlakuan dengan media kartu. Terbukti dalam mempengaruhi penguasaan bahasa Arab siswa antar kelas kontrol dan kelas eksperimen ada peningkatan dari 5,13% menjadi 30,51% ada peningkatan sebesar 25,38%. Hal ini dapat dikatakan bahwa pengaruh penggunaan media kartu terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab adalah mempengaruhi.
2. Skripsi Ahmad Pito dari UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (2012) yang berjudul “Pengaruh Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran PAI Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Inklusi Amala Lemponsari Sariharjo Nganglik Sleman Yogyakarta“. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah statistik kuantitatif dan menjelaskan tentang pelaksanaan metode permainan edukatif bagi anak

usia dini. Hasilnya pelaksanaan metode permainan edukatif rata-rata sebesar 58%, dan kreativitas anak memperoleh rata-rata sebesar 50%. Hal ini dapat dikatakan bahwa pengaruh yang diberikan oleh penggunaan permainan edukatif terhadap kreatifitas anak usia dini adalah signifikan (nyata).

3. Skripsi Musyriyah Zidni Baroroh dari UIN Sunan Klajaga Yogyakarta (2007) yang berjudul “Permainan Edukatif dalam Pembelajaran PAI Bagi Anak Usia Prasekolah pada kelas unggulan di TK ABA Gemolong Sragen”. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah kualitatif, yang ditinjau dari cara dan taraf pembahasan digolongkan penelitian deskriptif. Hasilnya permainan edukatif meningkatkan pemahaman terhadap totalitas diri pada anak, meningkatkan berkomunikasi/bersosialisasi, meningkatkan kemampuan berpikir anak, melatih kemampuan berbahasa anak, mengembangkan kemampuan motorik, mengembangkan kekayaan rohani dan pendidikan nilai-nilai moral.

Dengan mengkaji beberapa pustaka diatas, penulis tergerak untuk meneliti “Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Studi Kasus di SDIT Al Hasna Klaten)”. Adapun letak perbedaan antara skripsi yang sudah ada, adalah lebih fokus pada implementasi permainan edukatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab Peserta didik kelas 1 SDIT Al Hasna Klaten dan belum ada peneliti yang meneliti tentang tema ini.

E. Landasan Teori

1. Permainan Edukatif

a. Pengertian Permainan Edukatif

Istilah permainan, menurut pengertiannya adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas atau kegiatan bermain.⁴ Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, maupun mengembalikan Imajinas pada anak.⁵

Parten, dalam Dockett dan Flear, memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi. Melalui bermain, diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada seorang anak, siswa, dan peserta didik dalam bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak dapat mengenal tentang dirinya, dengan siapa ia hidup, serta lingkungan sekitar. Sedangkan menurut

⁴ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam belajar bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hlm. 26.

⁵ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, 2006), hlm. 1.

Bettelheim, bermain adalah adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain, kecuali yang ditetapkan pemain sendiri, dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.⁶ Sehingga dalam melakukan permainan, seseorang dapat menemukan identitas, dapat mempelajari sebab-akibat, mampu mengembangkan hubungan, dan mampu mengembangkan potensi dirinya.

Sehingga yang dimaksud dengan permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan ini juga memberi rangsangan ataupun respon positif terhadap indra pemainnya.⁷

Meskipun pembelajaran tidak selalu membutuhkan sebuah 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 teknik belajar, permainan bukanlah tujuan itu sendiri, melainkan sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan pembelajaran.⁸

b. Ciri Permainan Edukatif

⁶ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode ...*, hlm. 27.

⁷ *Ibid*, hlm. 29.

⁸ *Ibid*, hlm. 34.

Dalam permainan terkadang menggunakan alat dan ada pula yang tidak menggunakan alat. Adapun yang menggunakan alat sebaiknya memperhatikan ciri-ciri peralatan yang baik, yaitu:⁹

1) Desain Mudah dan Sederhana

Sebaiknya desain permainan edukatif mempunyai desain yang sederhana. Hal paling penting adalah tepat dan mengena pada sasaran edukasi, sehingga anak tidak terbebani dengan kerumitannya.

2) Multifungsi

Permainan edukasi sesuai untuk anak lelaki atau perempuan, sehingga dapat juga dibentuk sesuai kreativitas dan keinginan anak.

3) Menarik

Permainan edukatif sebaiknya mampu memotivasi anak dan tidak memerlukan pengawasan yang intensif. Sehingga anak akan bebas mengekspresikan kekreatifannya.

4) Berukuran besar

Permainan edukatif sebaiknya berukuran besar karena kan memudahkan anak untuk memegangnya dan menghindari

⁹ Andang Ismail, *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hlm.162-166.

kemungkinan membahayakan misalnya dimasukkan ke mulut, maka sebaiknya memilih peralatan yang besar.

5) Awet dan sesuai kebutuhan

Hendaknya permainan edukasi tahan lama dan sesuai tujuan yang diinginkan, sesuai kebutuhan dan tidak menghabiskan ruangan.

6) Mendorong anak untuk bermain bersama

Sebaiknya memilih anak yang memberi kesempatan untuk bersosialisasi dengan temannya dengan segenap kreativitasnya.

7) Mengembangkan Daya Fantasi

Permainan edukasi diharapkan mampu mengembangkan daya fantasi dan imajinasi anak.

Dari ciri macam alat yang baik tersebut, adapula permainan bahasa. Diantara ciri-ciri permainan bahasa yang baik adalah sebagai berikut:¹⁰

- 1) Dapat mengukuhkan dan meningkatkan penguasaan bahasa, seperti mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu, juga dapat meningkatkan penguasaan unsur bahasa (kosakata dan tata bahasa)
- 2) Mempunyai rangsangan dan bahan yang menarik sesuai dengan tingkat penguasaan bahasa pelajar.

¹⁰Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode ...*, hlm. 54.

- 3) Memberikan peluang kepada siswa untuk berinteraksi dengan siswa yang lain, guru, dan materi bahasa.
- 4) Dapat merangsang siswa untuk bertindak secara aktif dan positif serta dapat meningkatkan minat mereka.
- 5) Melibatkan pelajar secara aktif, baik dalam kelompok maupun kelas.

c. Manfaat Permainan Edukatif

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 teknik belajar, permainan bukanlah tujuan itu sendiri, melainkan sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan pembelajaran.

Menurut Suyatno, permainan yang benar dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik, menguatkan pembelajaran, bahkan bisa dijadikan sebagai ujian. Permainan dalam belajar (*learning games*) yang mampu menciptakan atmosfer menggembirakan dan membebaskan kecerdasan penuh serta tidak terhalang dapat memberi banyak sumbangan. Permainan dalam belajar, jika dimanfaatkan secara bijaksana, menghasilkan beberapa hal berikut:¹¹

¹¹ *Ibid*, hlm. 36.

- 1) Menyingkirkan “keseriusan” yang menghambat proses belajar.
- 2) Menghilangkan stress dalam lingkungan belajar.
- 3) Mengajak orang terlibat secara penuh
- 4) Meningkatkan proses belajar.
- 5) Membangun kretivitas diri.
- 6) Mencapai tujuan dengan ketidak sadaran.
- 7) Meraih makna belajar melalui pengalaman, dan
- 8) Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.

d. Tujuan Permainan Edukatif

Tujuan dari permainan edukatif jika dipandang sebagai metode atau cara mendidik yang menyenangkan adalah sebagai berikut:¹²

- 1) Untuk mengembangkan konsep diri
- 2) Untuk mengembangkan kreativitas
- 3) Untuk mengembangkan komunikasi
- 4) Mengembangkan aspek fisik dan motorik
- 5) Mengembangkan aspek sosial
- 6) Mengembangkan aspek emosi
- 7) Mengembangkan aspek kognisi
- 8) Mengasah ketajaman penginderaan

¹² Musyriyah Zidni Baroroh,” *Permainan Edukatif dalam Pembelajaran PAI Bagi Anak Usia Prasekolah pada kelas unggulan di TK ABA Gemolong Sragen*”, Skripsi S1 Pendidikan Bahasa Arab, (Yogyakarta: Perpustakaan UIN SUKA, 2007), hlm.10.

2. Kosakata Bahasa Arab

Dalam pembelajaran bahasa, tidak bisa lepas dari penguasaan kosakata bahasa. Langkah awal yang digunakan untuk memperkenalkan suatu bahasa melalui pengenalan kosakata. Demikian halnya dalam mempelajari bahasa Arab, langkah awalnya adalah mengenal kosakata terlebih dahulu.

Kosakata (Inggris: vocabulary) adalah himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Kosakata seseorang didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut atau semua kata-kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru. Kekayaan kosakata seseorang dianggap merupakan gambaran dari intelegensi atau tingkat pendidikannya.¹³ Adapun pengertian kosakata dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah perbendaharaan kata.¹⁴ Adapun upaya meningkatkan kualitas dan kuantitas kosakata para siswa dengan tujuan :

- a. Meningkatkan taraf kehidupan para siswa
- b. Meningkatkan taraf kemampuan mental para siswa
- c. Meningkatkan taraf perkembangan konseptual para siswa
- d. Mempertajam proses berfikir kritis para siswa

¹³ <http://id.wikipedia.org/wiki/Kosakata>, akses 5 februari 2013

¹⁴ Tim penyusun Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Edisi Kedua), (Jakarta: Balai Pustaka, 1995)

- e. Memperluas cakrawala pandangan hidup para siswa.¹⁵

Sedangkan nama lain koskata dalam bahasa Arab disebut dengan istilah *Mufradât*. Sebenarnya sudah banyak kata-kata bahasa Arab yang masuk ke dalam kosakata bahasa Indonesia dan terkadang sering didengar dalam percakapan sehari-hari. Akan tetapi ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pengajaran kosakata yaitu:¹⁶

- a. Pengajaran kosakata tidak berdiri sendiri
- b. Pembatasan makna
- c. Kosakata dalam konteks
- d. Terjemah dalam pengajaran kosakata
- e. Tingkat kesukaran.

Dalam mengajarkan kosakata ada tahapan atau teknik yang perlu diperhatikan, menurut Fuad Effendi sebagai berikut:¹⁷

1. Mendengarkan kata

Ini adalah tahap pertama dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendengarkan kata yang diucapkan guru, baik yang berdiri sendiri maupun dalam kalimat. Apabila unsur bunyi dari kata sudah dikuasai siswa maka dalam dua atau tiga kali pengulangan siswa telah mampu mendengarkan secara baik.

¹⁵ Guntur Tarigan, *Pengajaran Kosakata*, (bandung: Angakasa,1984), hlm. 23.

¹⁶ AhmaFuad Efendi, *metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2005), hlm. 97.

¹⁷ *Ibid*, hlm. 98.

2. Mengucapkan kata

Tahap berikutnya adalah memberi kesempatan kepada siswa untuk mengucapkan kata yang di dengarnya. Mengucapkan kata baru membantu siswa mengingatnya dalam waktu yang lebih lama.

3. Mendapatkan makna kata

Berikan arti kata kepada siswa dengan sedapat mungkin menghindari terjemahan, kecuali kalau tidak ada jalan lain. Ada berbagai teknik yang bisa digunakan oleh guru untuk menghindari terjemahan dalam menerangkan arti suatu kata, antara lain dengan memberikan konteks, definisi sederhana, pemakaian gambar dan teknik-teknik yang lain.

4. Membaca kata

Setelah melalui tahap mendengar, mengucapkan, dan memahami makna kata-kata (kosakata) baru, guru menulisnya di papan tulis. Kemudian siswa diberikan kesempatan membaca kata tersebut dengan suara keras.

5. Menulis kata

Akan sangat membantu penguasaan kosakata, kalau siswa diminta untuk menulis kata-kata baru yang dipelajarinya pada saat makna kata-kata itu masih segar dalam ingatan siswa.

6. Membuat kalimat

Tahap terakhir dari kegiatan pembelajaran kosakata adalah menggunakan kata-kata baru itu dalam sebuah kalimat yang sempurna,

baik secara lisan maupun tulisan. Guru harus kreatif dalam memberikan contoh kalimat-kalimat yang bervariasi dan siswa diminta untuk menirukannya. Dalam menyusun kalimat-kalimat itu hendaknya digunakan kata-kata yang produktif dan aktual agar siswa dapat dengan memahami dan mempergunakannya sendiri.

F. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Strategi Penelitian

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yaitu penelitian yang bertujuan menggambarkan secara sistematis mengenai fakta-fakta yang ditemukan di lapangan, bersifat verbal, kalimat-kalimat, fenomena-fenomena, dan tidak berupa angka, khususnya tentang permainan edukatif untuk meningkatkan kosakata bahasa Arab kelas 1 di SDIT Al Hasna Klaten. Adapun strategi penelitian ini adalah studi kasus. Studi kasus dalam pendidikan bahasa adalah bentuk penelitian pendidikan bahasa yang mendalam tentang suatu aspek pendidikan bahasa, termasuk lingkungan pendidikan bahasa dan manusia yang terlibat dalam pendidikan bahasa di dalamnya.¹⁸

Fokus penelitian ini dapat berupa entitas (penelitian di suatu tempat dengan populasi tertentu) atau beberapa entitas (studi multi tempat/*multisite*). Penelitian ini mendeskripsikan kasus, menganalisis tema atau isu, dan menginterpretasi atau pembuktian penelitian terhadap

¹⁸ Syamsuddin AR, Vismaia., *Metodologi Penelitian Pendidikan Bahasa*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 28.

kasus yang dapat dilakukan oleh individu, kelompok, lingkungan hidup manusia, serta lembaga sosial yang terkait dengan pendidikan bahasa.¹⁹

Penulis fokus dalam penelitian entitas atau penelitian di suatu tempat dengan populasi tertentu yaitu di kelas 1 SDIT Al Hasna Klaten.

2. Penentuan Subjek Penelitian

Metode penentuan subjek sering disebut juga sebagai metode penentuan sumber data. Sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dari mana data dapat diperoleh.²⁰ Penentuan subjek penelitian merupakan suatu bagian dalam penelitian yang memiliki kedudukan yang penting, dikarenakan subjek penelitian memberikan informasi data tentang variable yang diamati oleh peneliti. Adapun penentuan subjek ini berdasarkan *Purposive Sampel* yaitu pemilihan sekelompok subjek yang dianggap memiliki informasi untuk memahami masalah peneliti. Subjek dalam penelitian adalah:

- Guru bahasa Arab SDIT Al Hasna Klaten
- Peserta didik kelas 1 SDIT Al Hasna Klaten, dimana jumlah peserta didik adalah 24 siswa.

Sedangkan yang menjadi objek penelitiannya adalah permainan edukatif dalam mengembangkan kosakata.

¹⁹ *Ibid*, hlm. 28.

²⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), hlm.90.

3. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan faktor penting demi keberhasilan penelitian. Hal ini dikarenakan berkaitan dengan bagaimana cara mengumpulkan data, siapa sumbernya, dan apa alat yang digunakan. Dalam hal ini penulis menggunakan beberapa teknik dan pengumpulan data dalam meneliti yaitu:

a. Observasi

Observasi merupakan tehnik yang dilakukan oleh peneliti untuk mengadakan pengamatan terhadap obyek, baik secara langsung maupun tidak langsung.²¹ Observasi dimaksudkan sebagai pengamatan dan pencatatan dengan sistematis terhadap keadaan yang ada dalam penelitian. Data mampu mengamati, mengungkapkan, dan memberikan catatan tentang gejala-gejala yang ada dalam lapangan penelitian.

Observasi ini digunakan untuk mengetahui keadaan sekolah SDIT Al Hasna Klaten dan proses pelaksanaan permainan edukatif dalam pembelajaran kosakata di kelas 1SDIT Al-Hasna Klaten.

b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan tanya jawab, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan sumber data.²² Sehingga

²¹ Mohamad Ali, *Penelitian kependidikan prosedur dan strategi*, (Bandung : Angkasa, 1985), hlm. 91.

²² *Ibid*, hlm. 83.

wawancara bisa disebut kuesioner lisan karena melakukan dialog antara pewawancara dengan sumbernya sehingga memperoleh suatu informasi.

Metode ini ditujukan kepada kepala sekolah dan guru bahasa Arab, untuk mengetahui data tentang pelaksanaan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab terhadap penguasaan kosakata siswa. Baik dari pemilihan, pelaksanaan, serta sampai evaluasi permainan edukatif dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini penulis menggunakan wawancara bebas terstruktur.

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu pengumpulan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian.²³ Adapun dalam penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang sejarah, struktur organisasi sekolah, keadaan siswa, guru, karyawan, nilai peserta didik, serta dokumentasi pembelajaran bahasa Arab menggunakan permainan edukatif .

4. Metode Analisis Data

Analisis data merupakan proses mengorganisasikan dan mengerutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis seperti

²³ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*. (Yogyakarta: Andi.), hlm. 151.

yang disarankan oleh data.²⁴ Dalam penulisan skripsi ini, penulis menggunakan metode analisis data kualitatif.

Pada prinsipnya analisis data kualitatif dilakukan bersamaan dengan proses pengumpulan data. Teknik analisis yang dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data yang dikemukakan oleh Miles dan Humberman (1992) mencakup tiga kegiatan yang bersamaan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (verifikasi).

a) Redukasi Data

Redukasi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian, pengabstrakan dan pentransformasian data kasar dari lapangan.

b) Penyajian Data

Adalah sekumpulan informasi tersusun yang member kemungkinan untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk penyajiannya antara lain berupa teks naratif, matriks, grafik, jaringan, dan bagan. Tujuannya adalah untuk memudahkan membaca dan menarik kesimpulan.

c) Menarik Kesimpulan (verifikasi)

Penarikan kesimpulan hanyalah sebagian dari satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Makna-makna yang muncul dari data

²⁴ Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 91.

harus selalu diuji kebenaran dan kesesuaiannya sehingga validitasnya terjamin.²⁵

Keabsahan data akan diuji dalam setiap penelitian, dalam penelitian ini menggunakan uji kredibilitas yang dilakukan dengan triangulasi. Triangulasi diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

a. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber ini untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber di SDIT Al Hasna Klaten. Kemudian dilakukan dengan mengecek data lalu dideskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana yang spesifik dari sumber-sumber tersebut. Salah satu contoh caranya membandingkan apa yang dikatakan siswa/orang dengan apa yang dikatakan secara pribadi atau apa yang ada dalam kondisi pembelajaran.

b. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik ini untuk mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Kemudian dilakukan dengan cara data diperoleh dari wawancara, kemudian dicek melalui observasi, dokumentasi atau kuesioner.²⁶ Salah satu contoh caranya bisa dengan

²⁵ *Ibid*, hlm. 209.

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: alfabeta, 2006), hlm. 372.

membandingkan hasil wawancara guru bahasa Arab/siswa kelas 1 di SDIT Al hasna Klaten dengan isi suatu dokumentasi yang berkaitan, dan bisa juga membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara.

G. Sistematika Pembahasan

Agar mempermudah penulisan dan penyusunan skripsi ini, penulis memberiakan gambaran yang sistematis dan logis. Sehingga bisa mempermudah dan memperjelas bagi pembaca, penguji dan peneliti sendiri dalam menganalisis dan meneliti hasil penelitian. Adapun sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I adalah pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, telaah pustaka, kerangka teori, hipotesis, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II membahas tentang gambaran umum SDIT Al-Hasna Klaten, adapun yang dibahas meliputi letak geografis, sejarah singkat berdirinya, visi dan misi sekolah, struktur organisasi, keadaan guru, karyawan dan siswa, sarana prasarana, serta gambaran pembelajaran bahasa Arab.

Bab III merupakan inti dari skripsi ini yaitu membahas gambaran pelaksanaan permainan edukatif dalam mengembangkan kosakata Bahasa Arab siswa kelas 1 SDIT Al Hasna Klaten yang berisi tentang dasar, fungsi dan tujuan permainan edukatif. Serta mengetahui hasil dari pembelajaran menggunakan permainan edukatif.

Bab IV penutup, bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah penulis sampaikan, maka ada beberapa hal yang dapat penulis tarik sebagai kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam pelaksanaan permainan edukatif pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas 1 SDIT Al Hasna, yang bermaterikan anggota tubuh dan peralatan sekolah. Guru menggunakan beberapa permainan edukatif diantaranya bernyanyi, tebak kata (sebut benda, tunjuk anggota tubuh, bingo kata, menggambar) dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.
2. Hasil yang diduga kuat dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan menggunakan permainan edukatif, adalah:
 - a. Permainan edukatif memberikan pemahaman kosakata bahasa Arab kepada siswa melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
 - b. Permainan edukatif memberikan daya rangsang terhadap anak untuk berkonsentrasi dalam pembelajaran bahasa Arab
 - c. Permainan edukatif menguatkan daya ingat dan melancarkan pengucapan-pengucapan dalam kosakata bahasa Arab.
 - d. Meningkatkan kualitas dan minat siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.

3. Faktor penghambat dan pendukung pembelajaran bahasa Arab menggunakan permainan edukatif yaitu terdapat pada siswa yang belum lancar dalam menulis Arab, dan waktu yang kurang. Adapun pendukung terdapat pada guru, siswa dan fasilitas sekolah.

B. Saran-saran

Dari kesimpulan yang telah ada penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Kepada SDIT Al Hasna Klaten
 - Pengadaan sarana tambahan seperti lab bahasa dan penambahan buku-buku bacaan ringan dengan teks Arab agar menambah motivasi siswa untuk belajar bahasa Arab.
2. Kepada guru bahasa Arab
 - a. Menayangkan film atau video tentang pembelajaran berbahasa Arab yang mendidik.
 - b. Pada saat pembelajaran berlangsung, hendaknya guru lebih mengerti terhadap perilaku siswa.
 - c. Lebih memperhatikan pelaksanaan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab.
3. Kepada siswa
 - a. Membaca tulisan bahasa Arab, mendengarkan atau melihat rekaman/video yang berbahasa Arab
 - b. Membaca dan mengulangi kosakata bahasa Arab yang telah diajarkan secara rutin

C. Kata Penutup

Alhamdulillah rabbil'alam, segala puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, shalawat dan salam tercurah bagi nabi Muhammad SAW. Dengan limpahan rahmat Nya yang tak terhingga akhirnya penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini.

Tak lupa penulis ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis baik berupa materi maupun dorongan dan arahan serta hal-hal yang dibutuhkan sampai terselesaikanya skripsi ini.

Sebagai karya seorang penulis yang tak luput dari salah dan dosa pastinya skripsi ini banyak kekurangan dan jauh dari sempurna, walaupun dengan usaha dan kemampuan yang dimiliki. Dengan demikian saran dan kritik yang membangun, penulis harapkan untuk melengkapi kekurangan yang terdapat dalam skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohamad. 1985. *Penelitian kependidikan prosedur dan strategi*. Bandung: Angkasa.
- AR,Syamsuddin , dan Vismaia. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan Bahasa*.Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Asyrofi, Syamsuddin Asyrofi. 2010. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Ide Press Yogyakarta.
- Baroroh, Musyrifah Zidni. 2007.” *Permainan Edukatif dalam Pembelajaran PAI Bagi Anak Usia Prasekolah pada kelas unggulan di TK ABA Gemolong Sragen*”, Skripsi S1 Pendidikan Bahasa Arab. Yogyakarta: Perpustakaan UIN SUKA.
- B. Suryosubroto. 1997. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Efendi, AhmaFuad 2005. *Metodologo Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- Hadi, Sutrisno. 2004. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi.
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam belajar bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mulyasa. E. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Murkanca, Wayan dan P.P.N Sumatera, *Evaluasi Pendidikan*. PT. Usaha Nasional:Surabaya..
- Putro, Sunaryo. 2011. *Aku Cinta Bahasa Arab*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Sudono,Anggani. 2006. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo. .
- Sugiyono. 2006.*Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: alfabeta.
- Suwandi, Basrowi.2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyadi. 2009. *Permainan Edukatif yang mencerdaskan : The power of smart games for children*. Yogyakarta: Power books.
- Tarigan,Guntur. 1984. *Pengajaran Kosakata*, Bandung: Angkasa.
- Tim penyusun Kamus. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Kedua)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Kosakata>



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

Jln. Laksda Adisucipto . Telp. : 513056, Yogyakarta; E-mail : fy-suka@vogyu.wasantara.net.id

Nomor : UIN.02/Kj/PP.00.0/ 0300 /2013

Yogyakarta, 24 Mei 2013

Lamp. : Proposal

Hal : Persetujuan Perubahan
Judul Skripsi

Kepada

Sdr. Qamarudin Dwi Antoro NIM : 09420050

Assalamu'alaikum, Wr.Wb.

Dengar ini Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta setelah memperhatikan permohonan Saudara perihal seperti pada pokok surat ini dan juga memperhatikan alasan Saudara, dapat menyetujui permohonan Saudara merubah judul skripsi seperti berikut :

Judul semula :

PENGARUH STRATEGI PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA
BAHASA ARAB SISWA KELAS I DI SDIT AL-HASNA KLATEN TAHUN AJARAN
2012/2013

Dirubah menjadi :

PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA
BAHASA ARAB (STUDI KASUS DI SDIT AL-HASNA KLATEN)

Demikian semoga dapat merjadikan maklum bagi semua pihak yang terkait.

Wassalamu'alaikum,Wr.Wb.

Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa Arab

[Handwritten Signature]
Drs. H. Ahmad Rodli, M.SI
NIP. 19590114 198803 1 001

Tembusan :

1. Dosen Pembimbing

2. Arsip



SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU

alhasna

Jl. Klaten - Yogyakarta Km. 3.5 Pilangsari, Gondang, Kebonarum, Klaten (0272) 321441

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Nomor : 067/SDIT -AH/VI/2013

Assalamu 'alaikum, Wr. Wb

Yang bertanda tangan dibawah ini, kepala SDIT Al-Hasna Klaten menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Qamarudin Dwi Antoro
 NIM : 09420050
 Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
 Universitas : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
 Alamat : Perum Kalikotes Baru No. 75, Kalikotes, Klaten

Benar-benar telah melakukan Penelitian di SDIT Al Hasna Klaten guna mencari data untuk menyelesaikan penyusunan tugas akhir (Skripsi) dengan judul "Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Studi Kasus di SDIT Al Hasna Klaten)" mulai tanggal 11 Februari s.d. 11 Mei 2013.

Demikian surat keterangan ini kami buat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Wassalamu 'alaikum, Wr. Wb.

Klaten, 17 Juni 2013

Kepala Sekolah



PEDOMAN PENGUMPULAN DATA

A. Pedoman Observasi

- 1) Letak geografis SDIT Al-Hasna Klaten
- 2) Observasi kelas
 - a. Proses belajar mengajar
 - b. Fasilitas belajar mengajar

B. Pedoman Dokumentasi

- 1) Letak geografis SDIT Al-Hasna Klaten
- 2) Sejarah berdirinya SDIT Al-Hasna Klaten
- 3) Visi dan misi SDIT Al-Hasna Klaten
- 4) Struktur organisasi SDIT Al-Hasna Klaten
- 5) Data guru, dan siswa SDIT Al-Hasna Klaten

C. Pedoman Wawancara

- 1) Wawancara kepada kepala sekolah
 - a. Tujuan pembelajaran di SDIT Al-Hasna Klaten
 - b. System penjangingan siswa dan guru untuk masuk di SDIT Al-Hasna Klaten
 - c. Keadaan sekolah SDIT Al Hasna Klaten?
 - d. Perkembangan SDIT Al-Hasna Klaten
 - e. Harapan untuk SDIT Al Hasna Klaten
- f. Wawancara kepada guru bahasa arab
 - a. Proses pembelajaran bahasa Arab
 - b. Pemilihan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab
 - c. Problem yang dihadapi
 - d. Penilaian/ evaluasi

Catatan Lapangan 1

Metode pengumpulan data : Observasi

Hari/Tanggal : rabu/13 february 2013

Waktu : 12.00 -14.00

Tempat : SDIT Al Hasna Klaten

Peneliti : Qamarudin Dwi Antoro

Tema : Observasi SDIT Al Hasna dan pembelajaran bahasa Arab

Deskriptif :

Sekitar pukul 12.00 penulis sampai SDIT Al Hasna Klaten. Karena kegiatan pembelajaran bahasa arab dimulai pukul 12.30, penulis masuk kantor terlebih dahulu untuk menemui bapak kepala sekolah dan guru bahasa Arab untuk meminta izin memulai penelitian pembelajaran yang pertama kalinya. Sebelumnya penulis melakukan penelitian observasi lokasi SDIT Al Hasna Klaten dan sarana prasarana yang ada di SDIT Al Hasna Klaten.

SDIT Al Hasna Gondang Klaten adalah Sekolah Dasar Islam Terpadu yang merupakan salah satu lembaga pendidikan formal swasta yang berada di wilayah Klaten, yang beralamat di Jl. Klaten – Yogya Km. 3,5 Pilang sari, Desa Gondang, Kecamatan Kebonarum, Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah.

Sarana prasarana yang ada di SDIT Al Hasna diantaranya adalah terdapat Ruang Belajar/Kelas, Ruang Komputer , Laboratorium IPA, Tempat Ibadah (Masjid/Musola), Perpustakaan, Koperasi, Kantin, UKS, Dapur, Tempat Cuci Tangan, Kamar Mandi ,Halaman bermain belakang, Mobil antar jemput.

Ketika pukul 12.30 guru bahasa arab sudah masuk kedalam kelas untuk memulai pembelajaran bahasa Arab. penulis lalu masuk kelas menyusul guru bahasa Arab. Dalam pembelajaran bahasa Arab ini bertepatan ketika diadakan adanya tugas ulangan diakhir pembelajaran.

Dari pembicaraan penulis dengan guru, pembelajaran bahas Arab yang bermaterikan *جِسْمِي صَحِيحٌ*. Bahawa pembelajaran ini menggunakan sebuah nyanyian dan dan permainan tunjuk anggota tubuh dan tes dengan bingo kata.

Ketika pembelajaran ini guru telah menggunakan permainan yang telah disampaikan dengan penulis permianan menyanyi dan tunjuk anggota badan. Melihat suasana kelas yang ada, begitu senangnya keadaan siswa. Siswa mengerjakan tugas ulangan yang telah disiapkan oleh guru, soal tersebut berbentuk permainan bingo kata. dimana guru menyiapkan soal gambar dan kosakata. Lalu siswa mengerjakan dengan mencocokkan gambar anggota tubuh dengan kosakata yang sesuai.

Keadaan kelas 1 di SDIT Al Hasna terdapat peralatan kelas yang lengkap dari meja, kursi, papan tulis, jam, kipas angin, rak sepatu, meja tempat makan/minum, serta terdapat gambar dan tulisan hiasan dinding yang menarik.

Interpretasi :

Dari deskripsi di atas dapat diambil kesimpulan, diantaranya sebagai berikut:

1. SDIT Al Hasna Gondang Klaten adalah Sekolah Dasar Islam Terpadu yang merupakan salah satu lembaga pendidikan formal swasta yang berada di wilayah Klaten, yang beralamat di Jl. Klaten – Yogya Km. 3,5 Pilang sari, Desa Gondang, Kecamatan Kebonarum, Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah.
2. Sarana prasarana yang ada di SDIT Al Hasna diantaranya adalah terdapat Ruang Belajar/Kelas, Ruang Komputer , Laboratorium IPA, Tempat Ibadah (Masjid/Musola), Perpustakaan, Koperasi, Kantin, UKS, Dapur, Tempat Cuci Tangan, Kamar Mandi ,Halaman bermain belakang, Mobil antar jemput.
3. Pembelajaran materi **جِسْمِي صَحِيحٌ** berlangsung menggunakan sebuah permainan menyanyi, tunjuk anggota tubuh dan tes bingo kata di akhir sebagai ulangan/evaluasi.

4. Situasi keadaan kelas begitu kondusif terdapat peralatan kelas yang cukup lengkap dan dilengkapi hiasan-hiasan kelas.



Catatan Lapangan 2

Metode pengumpulan data : Observasi

Hari/Tanggal : rabu/ 20 februari 2013

Waktu : 12.30 -14.00

Tempat : SDIT Al Hasna Klaten

Peneliti : Qamarudin Dwi Antoro

Tema : Observasi pembelajaran bahasa Arab

Deskripsi :

Sekitar pukul 12.30 penulis sampe lokasi penelitian SDIT untuk melakukan pengamatan pembelajaran berikutnya. Guru memasuki ruang kelas di lengkapi dengan peralatan yang digunakan dalam pembelajaran seperti buku ajar, peralatan tulis, dan lainnya.

Guru memulai pembelajaran dengan salam, guru memerintahkan siswa untuk merapikan keadaan kelas, membuang sampah yang ada dan merapikan meja kursi. Sambil membersihkan dan merapikan keadaan kelas guru memberikan motivasi kepada siswa untuk berkonsentrasi dalam pembelajaran, dan memberikan semangat.

Setelah situasi kelas nyaman guru memulai dengan mengulangi hafalan surat Al-Quran yang merupakan program tahfidz dari sekolah sebelum masuk kemateri pembelajaran bahasa

Arab. Kemudian setelah hafalan guru memulai pembelajaran dengan mengulang materi **جَسْمِي صَحِيحٌ** dengan permainan menyanyi.

Masuk materi baru tentang **مَحْفَظَتِي** guru menuliskan kosakata yang diajarkan, kemudian mengenalkan kepada siswa. Guru menggunakan permainan sebut benda setelah mengenalkan kosakata baru tersebut. Siswa berlomba lomba menjawab benda yang ditunjukkan oleh guru dan terkadang siswa yang menunjukan benda yang disebutkan oleh guru.

Sekiranya telah cukup guru melanjutkan kegiatan memerintahkan siswa menulis kosakata dan menggambar bendanya di samping gambar kosakata tersebut. Kemudian guru mengoreksi tulisan gambar –gambar siswa. Setelah mengoreksi guru mengulang untuk mengevaluasi pembelajaran. Terakhir guru menutup pembelajaran dengan doa.

Interpretasi :

Dari deskripsi di atas dapat diambil kesimpulan, diantaranya sebagai berikut:

Pembelajaran materi **مَحْفَظَتِي** pertemuan pertama berlangsung menggunakan sebuah permainan sebut benda dan menggambar.

Catatan Lapangan 3

Metode pengumpulan data : Observasi

Hari/Tanggal : rabu/ 27 februari 2013

Waktu : 12.30 -14.00

Tempat : SDIT Al Hasna Klaten

Peneliti : Qamarudin Dwi Antoro

Tema : Observasi pembelajaran bahasa Arab

Deskripsi :

Sama pertemuan sebelumnya, Sekitar pukul 12.30 penulis sampe lokasi penelitian SDIT untuk melakukan pengamatan pembelajaran berikutnya. Guru memasuki ruang kelas di lengkapi dengan peralatan yang digunakan dalam pembelajaran seperti buku ajar, peralatan tulis, dan penulis melakukan observasi terhadap buku panduan bahasa Arab kurikulum yang dipakai.

Buku yang dipakai adalah Buku paket yang berjudul AKU CINTA BAHASA ARAB, ditulis oleh Sunaryo Putro, tahun terbit 2010 dan penerbit PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri Dan buku tersebut mengikuti kurikulum KTSP.

Setelah melihat buku, penulis melanjutkan pengamatan pembelajaran di kelas 1. Seperti sebelumnya guru memulai pembelajaran dengan salam, guru memerintahkan siswa untuk merapikan keadaan kelas, membuang sampah yang ada dan merapikan meja kursi. Sambil membersihkan dan merapikan

keadaan kelas guru memberikan motivasi kepada siswa untuk berkonsentrasi dalam pembelajaran, memberikan semangat, dan dilanjutkan hafalan.

Guru melanjutkan pembelajaran materi **مَحْفَظَاتِي** menambahkan kosakata baru. Sebelum menambahkan kosakata baru guru mengulangi kosakata pertemuan sebelumnya. Setelah sekiranya cukup mengulangi guru mulai mengenalkan kosakata baru, kemudian menyiapkan materi permainan menyanyi, guru memberikan contoh, lalu mengajak siswa menyanyi bersama-sama.

Setelah permainan menyanyi tentang **مَحْفَظَاتِي**, guru mulai mengevaluasi hasil pembelajaran dengan Permainan bingo kata yang telah disediakan. Dari aktifitas pembelajaran bahasa Arab, siswa begitu berpartisipasi dan senang ketika ditanya oleh penulis tentang pembelajaran bahasa Arab.

Interpretasi :

Dari deskripsi di atas dapat diambil kesimpulan, diantaranya sebagai berikut:

1. Kurikulum yang dipakai bahasa Arab di SDIT Al Hasna Klaten adalah KTSP
2. Pembelajaran materi **مَحْفَظَاتِي** pertemuan pertama berlangsung menggunakan sebuah permainan bernyanyi dan bingo kata.
3. Partisipasi siswa bagus, siswa senang pembelajaran yang dipakai oleh guru.

Catatan Lapangan 4

Metode pengumpulan data : wawancara

Hari/Tanggal : senin/ 25 februari 2013

Waktu : 09.00-10.00

Tempat : SDIT Al Hasna Klaten

Sumber data : Bapak. Maryanto, S. P d (Kepala Sekolah)

Deskripsi :

1. Apa tujuan Pembelajaran di SDIT Al Hasna Klaten ?

tujuan Pembelajaran di SDIT Al Hasna Klaten adalah memberikan kepercayaan dan sikap positif kepada siswa terhadap diri dan lingkungannya, sehingga siswa dapat memahami dan mengembangkan potensi yang ada pada diri dan alam sekitarnya yang dikemas atau diintegrasikan dengan nilai-nilai islami. Semua mata pelajaran yang diajarkan selalu dihubungkan dengan nilai-nilai ajaran agama islam. Dengan demikian siswa tidak hanya pandai dalam akademik saja tetapi tauhid kepada Allah SWT menjadi tujuan utama serta bisa menjadi anak yang berakhlak mulia sebagaimana akhlaqnya Rasulullah SAW.

2. Bagaimana Sistem penjangingan siswa baru dan guru di SDIT Al Hasna Klaten ?

Sistem penjangingan siswa baru adalah dengan memberitahukan kepada masyarakat luas sekitar Klaten dengan cara menyebar brosur, panflet, dan dengan presentasi-presentation tentang program – program yang dilakukan oleh sekolah di TK-TK sekitar SDIT Al Hasna. Setelah mereka mengetahui keberadaan dan program –program di SDIT Al

Hasna, maka dengan sendirinya mereka akan tertarik kemudian masuk atau menyekolahkan putra-putrinya disini. Untuk Kriteria siswa yang diterima di SDIT Al Hasna yaitu yang paling utama adalah sudah cukup usia untuk masuk di sekolah dasar yaitu minimal usia 6 tahun atau lebih itu saja, tentu dengan syarat bahwa anak tersebut sehat secara rohani dan jasmaninya.

Kalau kriteria untuk menjadi Guru atau pengajar di SDIT Al Hasna yang terpenting adalah Muslim/muslimah minimal Sarjana atau S1 dan mempunyai kemampuan untuk mengajar serta mendidik siswa serta sabar terhadap seorang anak. Biasanya sebelum masuk menjadi guru disini, ada seleksi terlebih dahulu. Materi seleksinya ada bermacam-macam, diantaranya membaca Al Quran, Hafalan Qur'an, tes tertulis, praktek mengajar di kelas, dan wawancara.

3. Bagaimana fasilitas atau Keadaan di SDIT Al Hasna Klaten ?

Keadaan sekolah cukup nyaman untuk belajar dan bermain siswa. Fasilitas yang ada diantaranya Perpustakaan, Laboratorium Komputer, Lab IPA, Kelas yang bersih, halaman belakang yang cukup, ada Masjid milik warga yang bisa dimanfaatkan oleh siswa untuk shalat dhuhur dan ashar berjamaah, ada juga fasilitas mobil antar jemput bagi orang tua yang tidak bisa mengantar dan menjemput putra/putrinya ke sekolah, dan lain-lain.

4. Bagaimana Perkembangan SDIT Al hasna Klaten saat ini ?

secara kualitas cukup signifikan, untuk saat ini kita baru meluluskan sekali yaitu tahun kemarin atau tepatnya tahun pelajaran 2011-2012. siswa angkatan pertama kita meluluskan 14 siswa dan angkatan kedua sekarang ini 13 siswa, tetapi untuk angkatan ke tiga dan seterusnya sampai

sekarang ini rata- rata satu kelasnya sudah lebih dari 20 siswa. Sekarang ini jumlah keseluruhan siswanya ada 136 siswa. Untuk kualitas bisa dibilang cukup bagus untuk sebuah sekolah baru. Itu bisa dilihat dari lulusan tahun kemarn beberapa siswa diterima di SMP atau Pondok yang favorit bahkan ada siswa yang diterima di kelas Akselerasi di SMP Negeri 1 Klaten. Untuk lomba-lomba di tingkat kecamatan atau kabupaten kita juga sering mendapat juara. Di almari itu bisa dilihat piala-piala sebagai bukti kalau kita sering menjadi juara dalam lomba-lomba.

5. Apa Harapan kedepan Bapak terhadap SDIT Al Hasna Klaten ini ?

Harapan saya adalah semoga Sekolah ini bisa menjadi alternatif Utama pilihan orang tua yang ingin menyekolahkan putra/putrinya ditingkat sekolah dasar serta mudah-mudahan kami selalu bisa istiqomah dalam mendidik anak-anak agar menjadi anak yang Taqwa, Tangkas dan Cerdas sebagaimana visi dan misi sekolah ini.

Interpretasi :

Dari wawancara di atas dapat diambil kesimpulan, diantaranya sebagai berikut:

1. Sekolah SDIT Al Hasna mempunyai tujuan yang baik, tidak hanya memberikan ilmu untuk mencerdaskan, namun memotivasi untuk mengembangkan potensi siswa dan menanamkan akhlak dalam lingkungan dengan norma-noma agama islam yang baik.
2. Penjaringan siswa sama halnya dengan sekolah yang lain dan untuk penjaringan guru adalah muslim/muslimah minimal sarjana, mempunyai kemampuan untuk mengajar serta mendidik siswa serta sabar terhadap seorang anak. Biasanya sebelum masuk menjadi guru disini, ada seleksi terlebih dahulu. Materi seleksinya ada bermacam-macam, diantaranya

membaca Al Quran, Hafalan Qur'an, tes tertulis, praktek mengajar di kelas, dan wawancara.

3. Sekolah SDIT Al Hasna mempunyai fasilitas yang baik dalam sarana dan prasarana
4. Untuk sekolah baru SDIT Al Hasna cukup memuaskan memiliki prestasi dalam lomba dan memiliki alumni-alumni yang melanjutkan sekolah favorit baik di Klaten maupun luar Klaten.

CURRICULUM VITAE

A. IDENTITAS DIRI

Nama : Qamarudin Dwi Antoro

Tempat Tanggal Lahir: Kandangan, 17 Juni 1991

Jenis Kelamin : Laki-laki.

Agama : Islam

Kebangsaan : Indonesia

Alamat Asal : Perum Kalikotes Baru No 75, Kalikotes, Klaten,
57451

Alamat di Yogyakarta: Jl. Laksada Adisucipto Km 9, Maguwoharjo,
Yogyakarta.

Nama Ayah : Tugiman

Nama Ibu : Sukarni

Alamat Orang Tua : Perum Kalikotes Baru No 75, Kalikotes, Klaten,
57451

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

No	JENJANG PENDIDIKAN	NAMA SEKOLAH	TAHUN LULUS
1	SD/MI	SD N 2 Kalikotes	2003
2	SMP/MTs	SMP N 3 Klaten	2006
3	SMA/MA	SMA N 1 Klaten	2009

4	PT/PTAI	UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta	2013
---	---------	----------------------------------	------

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenarnya dan dapat dipertanggungjawabkan.