

**PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TTS
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR BAHASA ARAB
SISWA MAN GODEAN SLEMAN YOGYAKARTA**



SKRIPSI

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

Oleh :

**Ahirul Hasanah
NIM. 06420009**

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2010**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahirul Hasanah
NIM : 06420009
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa 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, bukan plagiasi dari hasil skripsi karya orang lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 22 April 2010

Yang Menyatakan



Ahirul Hasanah
NIM. 06420009

SURAT PERNYATAAN

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ahirul Hasanah

NIM : 06420009

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak akan menuntut kepada jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah Strata Satu Saya) seandainya suatu hari nanti saya terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan dengan penuh kesadaran mengharap ridho Allah.

Yogyakarta, 22 April 2010

Yang Menyatakan



Ahirul Hasanah
NIM. 06420009



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Skripsi
Saudara Ahirul Hasanah

Lamp : -

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

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

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

Nama : Ahirul Hasanah
NIM : 06420009
Judul Skripsi : PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TTS UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR BAHASA
ARAB SISWA MAN GODEAN SLEMAN YOGYAKARTA

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 dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 22 April 2010

Pembimbing

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

**PERBAIKAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR**

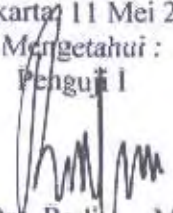
Nama mahasiswa : Ahirul Hasanah
NIM : 06420009
Semester : VIII
Jurusan : PBA
Judul : Pembelajaran Berbasis Permainan TTS Untuk
Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa MAN
Godean Sleman Yogyakarta

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

No	Topik	Halaman	Uraian Perbaikan
1.	Penulisan	70 - 79	"TTS Asyik", konsistensi dalam penulisan
2.	Saran-saran	100	Disarankan ke penerapan TTS (Spesifik)
3.			
4.			
5.			

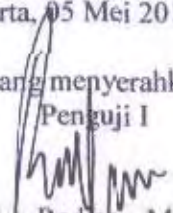
Tanggal selesai revisi :
Yogyakarta 11 Mei 2010

Mengetahui :
Penguji I


Drs. Radjasa, M.Si.
NIP. 195609071986031002

Tanggal Munaqosyah :
Yogyakarta, 05 Mei 2010

Yang menyerahkan
Penguji I


Drs. Radjasa, M.Si.
NIP. 195609071986031002

**PERBAIKAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR**

Nama mahasiswa : Ahirul Hasanah
NIM : 06420009
Semester : VIII
Jurusan : PBA
Judul : Pembelajaran Berbasis Permainan TTS Untuk
Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa MAN
Godean Sleman Yogyakarta

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

No	Topik	Halaman	Uraian Perbaikan
1.	Pendahuluan		Perbaikan teknis penulisan sesuai dengan EYD
2.	Letak Geografis		Sesuaikan dengan arah jarum jam Utara, Timur, Selatan, Barat.
3.			Ditambahkan dalam teori kelebihan dan kekurangan TTS
4.			
5.			

Tanggal selesai revisi :
Yogyakarta, 11 Mei 2010

Mengetahui :
Penguji I

Dr. Maksudin, M.Ag
NIP. 19600716 199103 1 001

Tanggal Munaqosyah :
Yogyakarta, 05 Mei 2010

Yang menyerahkan
Penguji I

Dr. Maksudin, M.Ag
NIP. 19600716 199103 1 001



PERBAIKAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR

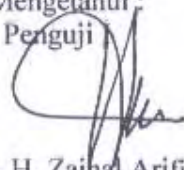
Nama mahasiswa : Ahirul Hasanah
NIM : 06420009
Semester : VIII
Jurusan : PBA
Judul : Pembelajaran Berbasis Permainan TTS Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa MAN Godean Sleman Yogyakarta

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

No	Topik	Halaman	Uraian Perbaikan
1.			Konsep TTS Asyik dipertegas
2.			
3.			
4.			
5.			

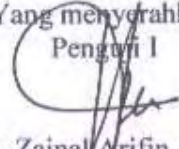
Tanggal selesai revisi :
Yogyakarta, 11 Mei 2010

Mengetahui :
Penguji


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

Tanggal Munaqosyah :
Yogyakarta, 05 Mei 2010

Yang menyerahkan
Penguji I


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



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor: UIN/02/DT/PP.01/24/2010

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : Pembelajaran Berbasis Permainan TTS
Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa
MAN Godean Sleman Yogyakarta

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Ahirul Hasanah

NIM : 06420009

Telah dimunaqasyahkan pada : Tanggal, 5 Mei 2010

Nilai Munaqasyah : A

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

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

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

Penguji I

Drs. Radjasa, M.Si.
NIP. 19560907 198603 1 002

Penguji II

Dr. Maksudin, M.Ag
NIP. 19600716 199103 1 001

Yogyakarta, 09 JUL 2010

UIN Sunan Kalijaga

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

DEKAN



Prof. Dr. Sutrisno, M.Ag

NIP. 19631107 198903 1 003

MOTTO

أَحْرِصُوا عَلَى تَعَلُّمِ اللُّغَةِ الْعَرَبِيَّةِ فَإِنَّهُ جُزْءٌ مِّنْ دِينِكُمْ

(عمر ابن الخطاب)

"Bersemangatlah dalam mempelajari bahasa Arab karena sesungguhnya bahasa Arab adalah bagian dari agamamu"

(Umar Ibnu Khattab)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk almamater:

Jurusan Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

UM Sunan Kalijaga Yogyakarta

ABSTRAK

Ahirul Hasanah, Pembelajaran Berbasis Permainan TTS (Teka-teki Silang) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa MAN Godean Sleman Yogyakarta. Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah UIN Sunana Kalijaga 2010.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran berbasis permainan TTS (Teka-teki Silang) berperan dalam meningkatkan prestasi belajar Bahasa Arab siswa MAN Godean Sleman Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK). Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA MAN Godean Sleman yang berjumlah 15 siswa. Data yang dikumpulkan berupa data observasi siswa dan nilai *pre-test* dan *post-test* siklus I dan siklus II. Data aktivitas siswa diambil dengan cara observasi dan dianalisa secara deskriptif dengan memaparkan presentase kegiatan pembelajaran di kelas. Data hasil belajar diambil dengan *pre-test* dan *post-test* siklus I dan siklus II kemudian ditabulasikan dalam rata-rata kelas. Peningkatan hasil belajar siswa dapat diketahui dengan *effect size* yaitu selisih antara nilai rerata *post-test* siklus II dengan nilai rerata *post-test* siklus I.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media TTS (Teka-teki Silang) dapat diterapkan pada pembelajaran Bahasa Arab pada siswa kelas XI IPA MAN Godean Sleman Yogyakarta. Dan pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan TTS (Teka-teki Silang) ini berperan dalam meningkatkan prestasi belajar Bahasa Arab siswa dengan adanya nilai *effect size* antara rerata *pre-test* dan *post-test* siklus I adalah 14,33 dan *effect size* antara rerata *pre-test* dan *post-test* siklus II adalah 19,33. Sedangkan peningkatan prestasi belajar siswa sebesar 13,33 yang diperoleh dari selisih antara nilai rata-rata *post-test* siklus I dan nilai rata-rata *post-test* siklus II.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Permainan, Teka-teki Silang (TTS)

تجريد

أخير الحسنة, دورة الطريقة اللعبة القائمة على التعليم بكلمات متقاطعة (TTS) لترقي قسم انجاز فريق طالب في المدرسة المتوسطة الحكومية كوديان سلمان يوكياكرتا, قسم التعلم اللغة العربية كلية التربية الجامعة الإسلامية الحكومية سونان كاليجاكا ٢٠١٠ .

الغرض من هذا البحث هو معرفة الدراسة اللغة العربية بإستعمال كلمات متقاطعة ودورة الطريقة اللعبة القائمة على التعلم بكلمات متقاطعة (TTS) لترقي قسم انجاز فريق طالب في المدرسة المتوسطة الحكومية كوديان سلمان يوكياكرتا.

وهذا البحث الكفي بإستعمال الصميم البحث للأجرائي (*Classroom Action Research*) وعينة هذا البحث هو الطلاب كانوا يجلسون في الفصل الحادي عشر لعلوم الطبيعية (XI IPA) وعددها خمس عشر طلابا, والبيئة التي تجمع هي البيئة المراقبة والاختيارية على الطلاب دورة لأولى والثاني ثم يشرح في معدل الفصل. ويعرف للاندراج نتيجة الدراسة (*Effect Size*) يعني قيمة التعديل بعد اللامتحان الأول وقيمة التعديل بعد اللامتحان الثاني.

والنتيجة من هذا البحث هي أن طريقة قسم انجاز فريق طالب نستطيع أن تستعمل في درس اللغة العربية للفصل الحادي عشر لعلوم الطبيعية (XI IPA) في المدرسة المتوسطة الحكومية كوديان سلمان يوكياكرتا. وهذه الدراسة بكلمات متقاطعة (TTS) تستطيع أن ترقي للأنجاز للطلاب بوجود القيمة (*Effect Size*) بين التعديل وبعد تعديل للأولي ١٤,٣٣ وبين قيمة التعديل الثاني ١٩,٣٣. أما ترقية الدراسة ١٣,٣٣ التي تنال عن يعني قيمة التعديل بعد اللامتحان الأول وقيمة التعديل بعد اللامتحان الثاني.

الكلمات الدليلية : اللعبة القائمة على التعليم, الكلمات متقاطعة

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الحمد لله ربّ العالمين أشهد أنّ لا إله إلا الله وحده لا شريك له وأشهد أنّ محمّدا عبده ورسوله.
اللهم صلّ وسلّم على سيّدنا محمّد وعلى آله وصحبه أجمعين. أمّا بعد.

Selaksa puja dan puji hanya untuk-Mu Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Kau anugerahkan cinta di lubuk hati tiap insan hingga kehidupan ini tak binasa oleh permusuhan dan kebencian. Dengan cinta Kau ciptakan kehidupan ini, dan dengan cinta pula Kau kembalikan sarwa makhluk pada-Mu. Shalawat serta salam senantiasa tercurah pada Nabi Muhammad saw, yang telah menyinari jalan kehidupan dengan cinta dan kasih sayang.

Sejarah perjalanan penulisan skripsi ini adalah sebuah hadiah terindah yang telah dianugerahkan Allah SWT kepada penulis, guna memenuhi salah satu syarat untuk mengakhiri masa studi, pada tingkat petguru tinggi. Semoga dapat mendatangkan manfaat bagi penulis khususnya, dan para pembaca pada umumnya. Sehingga dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan.

Dalam skripsi ini pun penulis sadar, untuk mencapai kesempurnaan masih sangat jauh sekali, sebab keterbatasan kemampuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisno, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Drs. H. Zainal Arifin Ahmad, M.Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, sekaligus sebagai pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan.
3. Bapak Drs. Dudung Hamdun, M.Si, selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
4. Bapak Drs. H. Ahmad Rodhi, M.Pd selaku pembimbing Akademik dan seluruh dosen PBA, selama menempuh studi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
5. Segenap Dosen di Jurusan Pendidikan Bahasa Arab.

6. Bapak dan Ibu Karyawan Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga yang telah membantu memperlancar proses administrasi selama belajar di kampus putih ini.
7. Bapak Drs. H. Jazim, selaku kepala MAN Godean Sleman Yogyakarta beserta staf-stafnya.
8. Bapak Hasanudin, M.A, selaku guru bidang studi Bahasa Arab kelas XI IPA MAN Godean Sleman.
9. Para siswa kelas XI IPA atas kerjasamanya yang sangat baik sehingga penelitian ini dapat terlaksana, dan seluruh siswa MAN Godean Sleman Yogyakarta.
10. Kedua Orangtua, yang melalui ketulusan do'a, nasihat, dan kasih sayangnya senantiasa memberi semangat kepada penulis untuk selalu berusaha menjadi manusia yang berguna.
11. Seluruh keluarga tercinta terimakasih atas segala motivasi, bimbingan, arahan serta curahan doa yang tak henti-hentinya, sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan pendidikan S-1 nya.
12. Keluarga besar bapak KH. Muhammad Nur Shokib dan bapak H. Moh. Fadlan Agn, semoga Allah SWT senantiasa membalas amal mereka dengan balasan yang lebih baik.
13. Bapak (Alm) KH. Muhammad Nur, BA, semoga mendapatkan tempat yang mulia di sisi Allah SWT, para ustadz dan ustadzah di *Islamic Boarding School of Al Ihsan* Murangan, Sleman, terimakasih atas segala bimbingan dan curahan doa restunya.
14. Mr. Aulawi Mahmud, aku bersyukur kau pilih aku tuk jadi teman sejati dalam perjuangan sucimu, terimakasih atas motivasi *you are still and will always be my inspiration*.
15. Sahabat dan saudaraku Miss Hanum, Hazier, Dhika, Aini, Tuti, yang selalu setia mendengar keluh kesah, memberi masukan serta motivator terhebat, untuk kalian **“Believe that Allah always there for us”**.

16. Akhwati dan ikhwani fi ma'had Al Ihsan, Elok, Nanda, Erna, Surayati, Didik, Musta'in, dan seluruh keluarga besar Al-Ihsan, untuk kalian **“Fastabiqul Khairat”**.
17. Sahabat-sahabat terbaik di jurusan PBA-1 angkatan 2006, dan PPL-KKN Integratif, *thanks for the great and unforgettable experiences*.
18. SPBA community dan Lingu@crew, *always be the best, do the best don't feel the best*.
19. ASWAJA dorm dan Aswaja Genk, keluarga dan tempat singgah terindah.
20. Serta semua pihak yang telah membantu tersusunnya skripsi ini baik secara moral, material, ataupun doa yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu.

Semoga Allah SWT senantiasa membalas segala bentuk kebaikan dari semua pihak, yang telah diberikan kepada penulis. Kesempurnaan hanyalah milik Allah. *Jazakumullah khairan katsiran*.

Yogyakarta, 22 April 2010

Penulis

Ahirul Hasanah
NIM. 06420009

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 sebagai berikut:

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	bā'	B	be
ت	tā'	T	te
ث	śā	Ś	es (dengan titik di atas)
ج	jim	J	je
ح	ḥā'	Ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	khā'	Kh	ka dan ha
د	dāl	D	de
ذ	zāl	Ž	zet (dengan titik di atas)
ر	rā'	R	er
ز	zai	Z	zet
س	sin	S	es

ش	syin	Sy	es dan ye
ص	sād	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍād	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭā	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	zā'	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik di atas
غ	gain	G	ge
ف	fā'	F	ef
ق	qāf	Q	ki
ك	kāf	K	ka
ل	lām	L	el
م	mim	M	em
ن	nūn	N	en
و	wāwu	W	we
هـ	hā'	H	ha
ء	hamzah	...'	apostrof
ي	yā'	Y	ye

B. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap, termasuk syaddah, ditulis rangkap, contoh:

أَحْمَدِيَّة *Ahmadiyyah*

C. Ta' Marbūṭah di Akhir Kata

1. Bila dimatikan ditulis **h**, kecuali untuk kata-kata Arab yang sudah terserap menjadi Bahasa Indonesia, seperti salat, zakat, dan sebagainya.

جَمَاعَةٌ ditulis *jāmā'ah*

2. Bila dihidupkan ditulis **t**, contoh:

كَرَامَةُ الْأَوْلِيَاءِ ditulis *karāmat al-auliā'*

D. Vokal Pendek

Fathah ditulis a, kasrah ditulis i, dan dammah ditulis u.

E. Vokal Panjang

a panjang ditulis ā, i panjang ditulis ī, dan u panjang ditulis ū, masing-masing dengan tanda hubung (-) di atasnya.

F. Vokal-Vokal Rangkap

1. Faṭḥah dan yā mati mati ditulis ai, contoh:

بَيْنَكُمْ ditulis *bainakum*

2. Faṭḥah dan wāwu mati ditulis au, contoh:

قَوْلٍ ditulis *qaul*

G. Vokal-vokal yang berurutan dalam satu kata, dipisahkan dengan apostrof (‘)

أَنْتُمْ ditulis *a’antum*

مُؤَنَّتْ ditulis *mu’annaṣ*

H. Kata Sandang Alif dan Lam

1. Bila diikuti huruf Qomariyah contoh:

الْقُرْآنُ ditulis *al-Qur’ān*

الْقِيَاسُ ditulis *al-qiyās*

2. Bila diikuti huruf syamsiyyah ditulis dengan menggandakan huruf syamsiyyah yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf l (el)-nya.

السَّمَاءُ ditulis *al-samā’*

الشَّمْسُ ditulis *al-syams*

I. Huruf Besar

Penulisan huruf besar disesuaikan dengan EYD.

J. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat

1. Dapat ditulis menurut penulisannya.

ذَوِي الْفُرُوضِ ditulis *ẓawī al-furūd*

2. Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya dalam rangkaian tersebut, contoh:

أَهْلَ السُّنَّةِ ditulis *ahl al-sunnah*

شَيْخُ الْإِسْلَامِ ditulis *syaiḥ al-Islām*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN BERJILBAB	iii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERBAIKAN SKRIPSI	v
HALAMAN PENGESAHAN	viii
HALAMAN MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
ABSTRAKS	xi
ABSTRAKS ARAB	xii
KATA PENGANTAR	xiii
PEDOMAN TRANSLITERASI	xvi
DAFTAR ISI	xx
DAFTAR TABEL	xxiii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	7
D. Telaah Pustaka	8
E. Landasan Teori	9
F. Hipotesis Penelitian	30

G. Metode Penelitian	31
H. Indikator Keberhasilan	36
I. Sistematika Pembahasan	36
BAB II: GAMBARAN UMUM MADRASAH ALIYAH NEGERI	
GODEAN SLEMAN YOGYAKARTA	38
A. Letak Geografis	38
B. Sejarah	40
C. Dasar dan Tujuan	44
D. Visi dan Misi	45
E. Struktur Organisasi	47
F. Keadaan Guru dan Karyawan	51
G. Keadaan Siswa	53
H. Kondisi Sarana dan Prasarana	54
BAB III : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Konsep Pembelajaran Berbasis Permainan TTS	56
B. Hasil Penelitian Tindakan	63
1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I	64
2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I	79
C. Pembahasan	92
1. Proses Pembelajaran Berbasis Permainan TTS	92
2. Hasil Pembelajaran Bahasa Arab dengan TTS	94
a. Hasil Tindakan Siklus I	95

b. Hasil Tindakan Siklus II.....	96
c. Peningkatan Prestasi Belajar	97
d. Faktor-faktor Lain dalam Peningkatan Prestasi Belajar	95
BAB IV : PENUTUP	99
A. Kesimpulan	99
B. Saran-saran	99
C. Kata Penutup	101

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Fasilitas Gedung MAN Godean Sleman Yogyakarta
Tabel 2	: Data Status Guru dan Karyawan MAN Godean Sleman Yogyakarta
Tabel 3	: Data Siswa MAN Godean Sleman Yogyakarta TA 2009/2010
Tabel 4	: Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I
Tabel 5	: Indikator Keberhasilan Pembelajaran Siklus I
Tabel 6	: Hasil Nilai Pre-test dan Post-test Siklus I
Tabel 7	: Data Observasi Pembelajaran Bahasa Arab Siklus I
Tabel 8	: Keterangan Skor
Tabel 9	: Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II
Tabel 10	: Indikator keberhasilan Siklus II
Tabel 11	: Hasil Nilai Pre-test dan Post-test Siklus II
Tabel 12	: Data Observasi Pembelajaran Bahasa Arab Siklus II
Tabel 13	: Keterangan Skor
Tabel 14	: Daftar Nilai Pre-test dan Post-test Pada Siklus I
Tabel 15	: Daftar Nilai Pre-test dan Post-test Pada Siklus II
Tabel 16	: Perbandingan Nilai Post-test Siklus I dan Siklus II

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

“Do you belief it, if game what we know actually is not just for fun or a useless activity like wasting time, but more than that it’s some methodology, skill, tool, instrument and equepment that can change mode of learning about anything to be easier, more potensial and not borring anymore”¹

Sebuah pernyataan Dani Wardani dalam bukunya yang berjudul *“Bermain Sambil Belajar, menggali keunggulan rahasia terbesar dari suatu permainan”*, memotivasi peneliti untuk meneliti salah satu permainan yang bisa dijadikan sebagai metode untuk belajar. Karena peneliti mempunyai hobby bermain TTS (Teka-teki Silang), puzzle, rubik, dan sejenisnya maka peneliti ingin menerapkan permainan tersebut dalam pembelajaran di kelas.

Dalam hal ini peneliti menerapkannya pada pembelajaran Bahasa Arab, karena Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan kemampuan guru dalam mengelola kelas, terutama kemampuan guru dalam memanfaatkan media yang bisa menciptakan suasana nyaman dan menyenangkan sehingga dapat menarik minat dan mengaktifkan siswa untuk mengikuti pelajaran baik secara mandiri ataupun kelompok.

¹ Wardani, Dani, *Bermain Sambil Belajar Menggali Keunggulan Rahasia Terbesar Dari Suatu Permainan*, (Yogyakarta: Edukasia, 2009), hlm. 8

Sejauh ini belajar bahasa Arab masih kurang diminati masyarakat jika dibandingkan dengan bahasa-bahasa yang lain. Hal ini karena pada umumnya bahasa Arab tidak menggema dalam lingkungan kehidupan sehari-hari. Untuk itu perlu adanya suasana yang dapat menumbuhkan minat siswa yang lebih akan belajar bahasa Arab. Salah satu cara untuk menciptakan suasana nyaman dan menyenangkan dalam pembelajaran adalah dengan bermain. Oleh karena itu dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat menarik minat dan mengaktifkan semua siswa dalam proses belajar mengajar bahasa Arab.

Kenyataan di lapangan banyak menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab di madrasah baik ibtida'iyah, tsanawiyah, maupun 'aliyah cenderung monoton dan membosankan. Hal tersebut akan berdampak pada siswa dalam mengikuti pembelajaran. Mereka dapat merasa bosan, jenuh, dan tidak bersemangat, yang akhirnya berakibat pada tidak disenanginya bahasa Arab oleh siswa atau bahasa Arab dianggap sebagai bahasa yang sulit dipelajari.

Kenyataan seperti itu sebenarnya tidak perlu terjadi apabila para guru memiliki kesadaran untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya dengan melakukan berbagai variasi pembelajaran. Variasi tersebut dapat dilakukan pada berbagai aspek pembelajaran seperti aspek materi, metode, media pembelajaran, dan tempat. Untuk menggairahkan minat belajar siswa, guru juga dapat menggunakan berbagai teknik pembelajaran.

Di antara teknik yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab, terutama pada anak-anak adalah teknik bermain. Karena permainan secara tidak

langsung merupakan bagian dari sisi hidup manusia yang paling dasar. Bagaimana perkembangan mental manusia dari Sejak kecil hingga dewasa terbentuk, persoalan aturan hidup, perkembangan fisik dan intelektual, mempelajari hasil budaya leluhur yang terkandung dalam permainan tradisional, dan lain-lain, yang merupakan sejumlah kecil dari bagian potensi dan energi dunia permainan yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana dan metodologi alternatif belajar.

Pentingnya teknik bermain dalam pembelajaran adalah sebuah aktifitas yang disukai oleh manusia apapun bentuk permainannya. Bahkan bermain bukanlah monopoli anak-anak. Dengan bermain seseorang tidak saja dapat menghilangkan kejenuhan, kebosanan, rasa malas, dan keruwetan pikiran, tetapi dengan bermain seseorang juga bisa memperoleh hiburan, kesenangan, pengalaman, variasi dari rutinitas, bahkan teman. Oleh karena itu permainan dapat dimanfaatkan sebagai media dan sekaligus teknik pembelajaran. Hal ini telah lama disadari oleh para ahli pendidikan sehingga lahirlah prinsip bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain.

Dengan bermain, pembelajaran akan berlangsung dalam suasana yang menyenangkan, wajar dan alami. Dalam suasana yang demikian, transfer informasi, pengalaman, atau keterampilan dapat berlangsung “tanpa terasa”, sehingga siswa tidak merasa digurui atau dipaksa untuk belajar.

Dengan kata lain, peran media permainan tak kalah pentingnya dengan peran kompetensi guru yang memadai dalam proses belajar. Hal ini disebabkan

karena media permainan dapat memberikan peluang yang lebih dalam memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal jika dibandingkan dengan proses pembelajaran yang mengabaikan media permainan sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran. Untuk itu, ada baiknya kita memberikan perhatian akan pengembangan media permainan dalam suatu proses belajar mengajar.

Dunia pendidikan selalu berhubungan dengan guru dan siswa, karena guru dan siswa merupakan komponen pembelajaran yang berperan langsung dalam pembelajaran. Keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam memainkan fungsinya sebagai pemimpin, fasilitator, dinamisator sekaligus pelayan, tetapi dalam prakteknya guru banyak menghadapi hambatan dalam menyikapi dan mengatasi permasalahan yang muncul ketika pembelajaran berlangsung itu karena guru merupakan praktisi pendidikan yang terjun langsung berinteraksi dengan siswa yang juga manusia biasa sehingga wajar kalau mempunyai kekurangan.

Berkaitan dengan bahasa Arab, sekarang ini banyak lembaga pendidikan Islam yang memasukkan pelajaran Bahasa Arab ke dalam kurikulum. Sehingga bahasa arab merupakan bidang studi tersendiri, yang tidak kalah pentingnya dengan bidang-bidang studi yang lainnya. Pada umumnya dalam menempuh pengajaran bahasa masing-masing guru atau lembaga berbeda metode yang digunakannya, dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Salah satu bentuk permainan yang dapat dimanfaatkan sebagai teknik pembelajaran bahasa Arab oleh guru adalah teka-teki silang.

Masalah tujuan pengajaran bahasa Arab ini menjadi penting untuk diketahui, karena tujuan dalam proses pengajaran itu disamping terkait dengan pendekatan, metode dan teknik yang akan dipakai, kualifikasi guru sebagai pengajarnya, sarana dan prasarana maupun media pengajaran lain yang diperlukan, juga terkait dengan proyeksi kemampuan berbahasa siswa yang belajar bahasa arab. Apakah output siswa dicukupkan dengan kemampuan pasif (*reseptif*) atau kemampuan aktif (*ekspresif*) atau kedua-duanya².

Melalui pembelajaran bahasa Arab dapat dikembangkan keterampilan peserta didik dalam berkomunikasi lisan dan tulisan untuk memahami dan menyampaikan informasi, pikiran, dan perasaan. Dengan demikian mata pelajaran bahasa Arab diperlukan untuk pengembangan diri peserta didik agar mereka dapat tumbuh dan berkembang menjadi warga Negara yang cerdas, terampil, dan berkepribadian Indonesia, dapat mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya serta siap mengambil bagian dalam pembangunan nasional.

Dalam kelas bahasa Arab peserta didik dimotivasi untuk secara aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam mendalami sejumlah bacaan, baik berupa media cetak maupun media elektronik. Dengan bekal sejumlah pengetahuan tersebut, mereka dapat mempelajari budaya lain dan lebih

² Syamsuddin Asrofi, *Pengajaran Bahasa Arab di perguruan Tinggi Agama (Telaah Kritis Dalam Perspektif Methodologies)* makalah orientasi buku darus bahasa arab dan inggris IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Yogyakarta pada tanggal 26 Agustus 1998 hlm.4

mengenai budayanya sendiri, sehingga mereka dapat mempelajari konsep dan berpikir secara kritis.

Belajar bahasa Arab masih kurang diminati masyarakat jika dibandingkan dengan bahasa-bahasa yang lain. Hal ini karena pada umumnya bahasa Arab tidak menggema dalam lingkungan kehidupan sehari-hari. Seperti halnya pembelajaran Bahasa Arab di MAN Godean Sleman, berdasarkan hasil diskusi penulis dengan beberapa guru³ Bahasa Arab bahwa saat ini masih belum mencapai hasil yang memuaskan, serta berdasarkan pengamatan penulis selama PPL-KKN Integratif di MAN Godean Sleman selama 3 bulan yakni pada tanggal 17 Juni – 12 September 2009 ternyata masih dijumpai permasalahan pembelajaran yang sering muncul antara lain rendahnya minat belajar siswa, kurang aktifnya siswa di kelas, beraneka ragamnya kemampuan siswa dan belum nampaknya sikap siswa dalam berfikir kritis dan kreatif serta kemampuan kerja yang belum efektif. Rendahnya minat belajar siswa terlihat pada banyaknya siswa yang tidak mau mengerjakan PR yang diberikan guru, selain itu banyak siswa yang terkesan tidak tertarik dan bosan dengan Bahasa Arab. Oleh karena itu, perlu adanya peningkatan metode pembelajaran yang dapat memberikan ketertarikan siswa untuk mempelajari bahasa Arab.

³ Bapak Hasanudin, M.A, dan Bapak Ikhwanuri, S.Ag, ketika PPL-KKN Integratif di MAN Godean Sleman

Usaha tersebut akan terwujud dalam suatu penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul: **“Pembelajaran Berbasis Permainan TTS Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa MAN Godean Sleman Yogyakarta ”.**

Penelitian ini akan difokuskan pada usaha guru dalam meningkatkan prestasi belajar Bahasa Arab siswa kelas XI IPA semester II di MAN Godean Sleman tahun ajaran 2009/2010.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis paparkan di atas permasalahan pokok yang muncul adalah:

Apakah Pembelajaran berbasis permainan TTS (Teka-teki Silang) dapat meningkatkan prestasi belajar Bahasa Arab siswa MAN Godean Sleman Yogyakarta?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan serta melihat kebenaran kontribusi proses pembelajaran dengan permainan TTS yang diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab pada siswa MAN Godean Sleman dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran Bahasa Arab. Terutama pada penanaman konsep pembelajaran kosakata Bahasa Arab dengan menggunakan TTS. Juga diharapkan penelitian ini memberikan kontribusi pada pembelajaran Bahasa Arab berupa pergeseran dari pembelajaran yang hanya mementingkan hasil ke pembelajaran yang mementingkan prosesnya.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi guru Bahasa Arab dan siswa. Bagi guru Bahasa Arab, penggunaan TTS dapat dijadikan sebagai alternatif metode untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Bagi siswa, proses pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman siswa untuk bidang studi Bahasa Arab.

D. Telaah Pustaka

Tinjauan Pustaka ini dimaksudkan untuk mengkaji hasil penelitian yang relevan dengan penelitian penulis. Dari penelusuran yang penulis lakukan, penulis menemukan hasil penelitian yang variabel bebasnya sama dengan judul yang penulis buat, penulis menggunakan variabel bebasnya yaitu penggunaan TTS. Diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh saudara Yeti Siti Rohayati dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran TTS Untuk

Meningkatkan Aktivitas Siswa kelas XAK1 SMK 1 Tasikmalaya Dalam Mengkomunikasikan Ide Pada Pembelajaran IPS” dalam hasil penelitian ini penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran IPS dengan metode TTS mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bebas-kreatif, belajar sambil bermain, dengan persentase keterlibatan siswa yang tinggi.

Dan dilihat dari data-data pemerolehan nilai rata-rata proses belajar dan nilai rata-rata hasil belajar pada siklus I dan II, menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran teka-teki silang dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas XAK1 SMK negeri 1 Tasikmalaya dalam mengkomunikasikan ide pada pembelajaran IPS⁴. Dalam penelitian yang dilakukan saudara Yeti Siti Rohayati berbeda dengan apa yang penulis teliti pada variabel terikatnya yaitu dalam peningkatan prestasi belajar Bahasa Arab.

E. Landasan Teori

1. Tinjauan Tentang Penelitian Tindakan Kelas

a. Konsep Dasar Penelitian Tindakan Kelas

penelitian Tindakan Kelas sudah dikenal dan ramai dibicarakan dalam dunia pendidikan sejak sepuluh tahun yang lalu, dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Classroom action Research* (CAR). Dari namanya sudah menunjukkan isi yang terkandung di dalamnya, yaitu sebuah kegiatan

⁴ Yeti Siti Rohayati, “Penggunaan Model TTS Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas XAK1 SMK Negeri 1 Tasikmalaya Dalam Mengkomunikasikan Ide Pada Pembelajaran IPS”, 2008

penelitian yang dilakukan di kelas. Dikarenakan ada tiga kata yang membentuk pengertian tersebut, maka ada tiga pengertian yang dapat diterangkan⁵.

- 1) Penelitian_menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
- 2) Tindakan_menunjukkan pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa.
- 3) Kelas_dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama I dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dengan istilah *kelas* adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang pula.

Dengan menggabungkan batasan pengertian tiga kata inti, yaitu (1) penelitian, (2) tindakan, dan (3) kelas, segera dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

⁵ Prof. Suharsimi Arikunto,dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Ikrar Mandiriabadi 2007), hlm. 2-3

b. Prinsip Penelitian Tindakan

1) Kegiatan Nyata dalam Situasi Rutin

Penelitian tindakan dilakukan oleh peneliti tanpa mengubah situasi rutin. Mengapa? Jika penelitian dilakukan dalam situasi lain, hasilnya tidak dijamin dapat dilaksanakan lagi dalam situasi aslinya, atau dengan kata lain penelitiannya tidak dalam situasi wajar. Oleh karena itu, penelitian tindakan tidak perlu mengadakan waktu khusus, tidak mengubah jadwal yang sudah ada. Dengan demikian, apabila guru akan melakukan beberapa kali penelitian tindakan, tidak menimbulkan kerepotan bagi kepala sekolah dalam mengelola sekolahnya.

2) Adanya Kesadaran Diri Untuk Memperbaiki Kinerja

Penelitian tindakan didasarkan atas sebuah filosofi bahwa setiap manusia tidak suka atas hal-hal yang statis, tetapi selalu menginginkan sesuatu yang lebih baik. Peningkatan diri untuk hal yang lebih baik ini dilakukan terus-menerus sampai tujuan tercapai, tetapi sifatnya hanya sementara, karena dilanjutkan lagi dengan keinginan untuk lebih baik yang dating susul-menyusul. Jadi, penelitian tindakan dilakukan bukan karena ada paksaan atau permintaan dari pihak lain, tetapi harus atas dasar sukarela, dengan senang hati, karena mengharapkan hasil yang lebih baik dari hasil yang lalu.

Berarti penelitian tindakan sifatnya bukan menyangkut hal-hal yang statis, tetapi dinamis, yaitu adanya perubahan. Penelitian tindakan

bukan menyangkut materi atau topic bahasan itu sendiri, tetapi menyangkut penyajian topic pokok bahasan yang bersangkutan, yaitu strategi, pendekatan, metode atau cara untuk memperoleh hasil melalui sebuah kegiatan uji coba atau eksperimen.

Berbeda dengan eksperimen biasa, karena eksperimen biasa menggunakan kelompok kontrol, sedangkan penelitian tindakan tidak demikian. Dalam penelitian tindakan ini cara tersebut dicobakan berulang-ulang sampai memperoleh informasi mantap tentang pelaksanaan metode atau teknik tersebut.

3) SWOT Sebagai Dasar Berpijak

Penelitian tindakan harus dimulai dengan melakukan analisis SWOT, terdiri atas unsur-unsur *S-Strength* (kekuatan), *W-Weaknesses* (kelemahan), *O-Opportunity* (kesempatan), *T-Threat* (ancaman). Empat hal tersebut dilihat dari sudut pandang guru yang melaksanakan maupun siswa yang dikenai tindakan. Dengan pijakan hal tersebut, penelitian tindakan dapat dilaksanakan hanya apabila ada kesejajaran antara kondisi yang ada pada guru dan juga pada siswa.

Kekuatan (*strength*) dan kelemahan (*weaknesses*) yang ada pada diri peneliti dan subjek tindakan secara cermat sebelum mengidentifikasi yang lain. Dua unsur yang lain, yaitu kesempatan (*opportunity*) dan ancaman (*treath*), diidentifikasi dari yang ada di luar dari guru atau peneliti dan juga di luar diri siswa atau subjek yang dikenai tindakan. Dalam

memilih sebuah tindakan yang akan dicoba, peneliti harus mempertimbangkan apakah ada sesuatu di luar diri dan subjek tindakan yang sekiranya dapat dimanfaatkan, juga sebaliknya berfikir tentang “bahaya” di luar diri dan subjeknya sehingga dapat mendatangkan risiko. Hal ini terkait dengan prinsip pertama, bahwa penelitian tindakan tidak boleh mengubah situasi asli, yang biasanya tidak mengundang risiko⁶.

c. Model Penelitian Tindakan Kelas

Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi⁷. Empat langkah utama yang saling berkaitan itu dalam penelitian tindakan kelas sering disebut dengan istilah satu siklus⁸. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

1) Tahap 1: Menyusun rancangan tindakan (*planning*)

Pada tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Dalam tahap ini peneliti menentukan titik atau focus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrument pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

⁶ *Ibid*, hlm. 7-8

⁷ *Ibid*. hlm. 16-19

⁸ Susilo, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Pustaka Book Publisier, 2007), hlm 16.

2) Tahap 2: Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Tahap ke-2 adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan kelas. Hal yang perlu diingat adalah bahwa peneliti harus ingat dan berusaha menaati apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan, tetapi harus pula berlaku wajar, tidak dibuat-buat. Dalam refleksi, keterkaitan antara pelaksanaan dengan perencanaan perlu diperhatikan secara seksama agar sinkron dengan maksud semula.

3) Tahap 3: Pengamatan (*Observing*)

Tahap ke-3, yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Sebetulnya kurang tepat kalau pengamatan ini dipisahkan dengan pelaksanaan tindakan karena seharusnya pengamatan dilakukan pada waktu yang sama.

4) Tahap 4: refleksi (*Reflecting*)

Tahap ke-4 merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika peneliti setelah melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan guru pengamat untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan.

MODEL PENELITIAN TINDAKAN KELAS



d. Kaitan Penelitian Tindakan Dengan Penelitian Model Lain

Kita perlu memahami status penelitian tindakan dengan penelitian berbagai jenis dan bentuk penelitian. Jika dibandingkan dengan penelitian deskriptif atau eksperimen, penelitian tindakan berada diujung depan.

- 1) Penelitian deskriptif dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi atau data tentang fenomena yang diteliti, misalnya kondisi sesuatu atau

kejadian, disertai dengan informasi tentang factor penyebab sehingga mungkin muncul kejadian yang dedeskripsikan secara rinci, urut, dan jujur.

- 2) Penelitian eksperimen dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi atau data tentang akibat dari adanya suatu *treatment* atau perlakuan. Penelitian eksperimen dilakukan untuk mengetes suatu hipotesis yang dilandasi dengan asumsi yang kuat akan adanya hubungan sebab akibat antara dua variable. Setelah diketahui misalnya model pembelajaran mana yang lebih baik memberikan hasil, peneliti diharapkan mempunyai niat untuk melanjutkan hasil tersebut dengan penelitian yang lebih intensif dalam bentuk penelitian tindakan.

Kesimpulan:

Jika dibanding dengan penelitian lain, penelitian tindakan sudah lebih jauh ke depan. Penelitian tindakan bukan lagi mengetes sebua perlakuan, tetapi sudah mempunyai keyakinan akan ampuhnya sesuatu perlakuan, selanjutnya dalam penelitian tindakan ini peneliti langsung menerapkan perlakuan tersebut dengan hati-hati seraya mengikuti setiap langkah dari proses serta dampak perlakuan dimaksud.

Dengan demikian, penelitian tindakan ini dapat dipandang sebagai tindak lanjut dari penelitian deskriptif maupun eksperimen. Perbedaan yang nyata adalah bahwa penelitian tindakan tidak mengenal populasi dan sampel, karena dampak perlakuan hanya berlaku bagi subyek yang dikenai tindakan

saja. Dengan kata lain, hasil penelitian tindakan hanya berlaku bagi kasus yang diteliti.

2. Tinjauan Tentang Metode Pembelajaran Bahasa

Secara etimologi istilah metodologi berasal dari bahasa Yunani, yakni dari kata *Metodos* yang berarti cara atau jalan, dan *Logos* artinya ilmu. Sedangkan secara semantik, metodologi berarti ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang cara-cara atau jalan yang ditempuh untuk mencapai suatu tujuan dengan hasil yang efektif dan efisien.⁹ Pembahasan tentang metode tidak akan terlepas dari pembahasan tentang pendekatan dan teknik. Trio pendekatan, metode, dan teknik mempunyai hubungan secara hirarki. Hubungan ini menggambarkan bahwa teknik merupakan satu hasil dari metode yang selalu konsisten dengan pendekatan.¹⁰

Prof. Anthony berpendapat bahwa pendekatan merupakan asumsi yang mendasari pengajaran bahasa dan asumsi dasar kita tentang bahasa dan psikologi. Asumsi itu merupakan satu kepercayaan, satu aksioma. Dari situlah kita turunkan metode, teori, dan teknik. Bagi Prof. Anthony, metode merupakan rancangan kurikulum dan pengajaran yang diturunkan dari pendekatan. Ia merupakan satu rancangan yang menyeluruh tentang apa yang dilaksanakan

⁹ Tayar Yusuf dan Syaiful Anwar, *Metodologi Pengajaran Agama dan Bahasa Arab*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1997), hlm. 1.

¹⁰ Jos Daniel Parera, *Linguistik Edukasional: Metodologi Pembelajaran Bahasa, Analisis Kontrastif Antarbahasa, Analisis Kesalahan Berbahasa*, (Jakarta: Erlangga, 1997), hlm. 41.

sesuai dengan situasi. Teknik merupakan bagaimana harus kita laksanakan apa yang telah kita putuskan. Secara singkat dikatakan pendekatan merupakan aksioma, metode merupakan satu rancangan prosedural, dan teknik merupakan satu pemenuhan tujuan secara langsung atau *implementasional*.¹¹

Kata metode dalam istilah pendidikan biasanya digunakan untuk menunjukkan sekumpulan kegiatan dan prosedur atau proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang tentunya sangat berpengaruh terhadap penguasaan murid atas ilmu, sikap, dan keterampilan tertentu. Bentuk dari kegiatan atau prosedur tersebut misalnya seperti, membaca, mendengarkan, berdiskusi, menelaah dan menganalisis, mengulang, menjelaskan, menggunakan papan tulis dan menggunakan media-media pembelajaran lainnya. Hal ini diungkapkan oleh Ahmad Husain al-Liqâni dan Barnas Ahmad Ridlwân dalam bukunya yang berjudul *Tadrîs al- Mawâd al-Ijtimâ'iyah* yang dikutip oleh Sembodo Ardi Widodo¹²

Usaha mencari dan menemukan metode pengajaran bahasa sesuai dengan tujuan telah lama dilakukan baik secara formal individual maupun secara formal institusional.

Menurut William Mackey ada 15 macam metode pengajaran bahasa. Metode-metode tersebut adalah sebagai berikut:

¹¹ *Ibid*, hlm. 43.

¹² Sembodo Ardi Widodo, Model-model Pembelajaran Bahasa Arab, *Al-‘arabiyah, Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 2, No. 2, Januari 2006, hlm. 2-3.

- 1) Metode Langsung (*Direct Method*)
- 2) Metode Alami (*Natural Method*)
- 3) Metode Psikologi (*Psychological Method*)
- 4) Metode Fonetik (Mendengar dan Mengucapkan)
- 5) Metode Baca (*Reading Method*)
- 6) Metode Tata Bahasa (*Gramatical Method*)
- 7) Metode Terjemahan (*Translation Method*)
- 8) Metode Tata Bahasa- Terjemahan
- 9) Metode Eklektik (*Eclectic Methods*)
- 10) Metode Satuan (*Unit Method*)
- 11) Metode Kendali Bahasa
- 12) Metode Tiru dan Ingat (*Mim-Mem Method*)
- 13) Metode Praktik Teori (*Practice-Theory Method*)
- 14) Metode Padanan (*The Cognate Method*)
- 15) Metode Bahasa Ganda (*Dual-Language Method*)¹³

Seiring dengan perkembangan zaman, khususnya dalam dunia pendidikan, saat sekarang ini banyak bermunculan metode-metode baru yang menawarkan keunggulannya masing-masing. Kehadiran metode-metode baru tersebut sebenarnya merupakan bentuk dari penyempurnaan metode-metode pembelajaran yang telah ada sebelumnya, sebagaimana yang telah

¹³ Jos Daniel Parera, *Linguistik Edukasional...*, hlm.61-66.

dikemukakan oleh William Mackey dan beberapa metode lain yang dikemukakan oleh tokoh lainnya, yang tidak kami sebutkan dalam pembahasan ini.

Metode merupakan bagian dari proses belajar mengajar yang keadaannya mutlak diperlukan, karena keberhasilan dalam proses kegiatan belajar mengajar sebagian besar ditentukan oleh pemilihan metode yang tepat disamping memilih bahan yang sesuai.¹⁴ Dalam pembelajaran sangat ditekankan untuk dapat melakukan pemilihan terhadap metode yang akan digunakan. Karena metode-metode yang ada sangatlah bervariasi, dan semua metode pada dasarnya adalah baik jika dapat digunakan secara tepat dalam pembelajaran sehingga pembelajaran akan terasa menarik dan mengena pada tujuan pembelajaran yang diinginkan. Berbeda jika dalam menggunakan metode tidak selektif, maka bukan hasil yang baik yang diperoleh, akan tetapi justru akan menimbulkan suasana belajar yang tidak efektif dan efisien.

3. Tinjauan Tentang Pembelajaran Berbasis Permainan

“Mempelajari dunia permainan berarti kita sadar akan pentingnya pertumbuhan anak kita dan lebih jauh kita ikut membantu secara tidak langsung, mencoba mengkaji alternatif metodologi belajar baru untuknya”¹⁵

“Bermain sambil Belajar” dimaksudkan untuk seluruh aktivitas kegiatan bermain, diorientasikan belajar. Arti sederhananya, untuk menunjukkan

¹⁴ Jago Tarigan dan Henry Guntur Tarigan, *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 1987), hlm.9.

¹⁵ Wardani, Dani, *Bermain Sambil Bermain*, (Bandung: Edukasia, 2009), hlm. 24

bagaimana mencari kegiatan bermain yang bermuatan belajar. Bermain tidak “berdiri sendiri”, tetapi ditunjang pula dengan belajar. Titik beratnya menjelaskan permainan, tetapi permainan yang bermanfaat sebagai metode belajar.

Terkadang pengertian tersebut sering dilasahartikan menjadi belajar yang terbatas pada cara yang tidak efektif, kurang memenuhi target, percuma dan sebagainya, karena alasannya menggunakan media bermain. Dan hasil yang didapat dari belajar seperti itu dipandang tidak akan “berhasil”, tidak bermanfaat dan “sia-sia” karena dipengaruhi sifat bermain.

Padahal, makna Bermain sambil Belajar sebenarnya untuk menunjukkan pada pengertian bahwa wahana bermain yang sering kita lakukan dari dahulu hingga sekarang, bukan hanya sebatas “main-main” belaka yang tanpa muatan belajar, tetapi sebenarnya memiliki kerangka metode, *tool*, *equipment*, dan *instrument* belajar yang tinggi, memiliki originalitas dan jelas orientasinya. Namun kehadirannya belum tergali dan disadari.

Berbicara tentang “Belajar” secara definitif, kegiatan belajar mengandung arti, “suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri sendiri seseorang mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sebagainya.”

Dan secara psikologis, sering disebutkan sebagai “suatu proses kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi

hingga ke liang lahat dengan ditandai oleh adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya’.

Menurut pandangan Skinner, sebagai tanda orang sedang belajar dapat diketahui lewat respons yang akan dihasilkan dari aktivitas berupa stimulus dari orang lain atau sesuatu sehingga dia mau melakukannya. Lebih jauh Gagne mengembangkan kajiannya, apa yang dinamakan belajar tidak hanya mendapat respons dari stimulus saja tetapi apakah ada perubahan (lebih tepatnya perbaikan) atau tidak setelah kita berhubungan dengan berbagai kegiatan tersebut. Namun untuk membuktikan ada atau tidaknya kontribusi yang dihasilkan, Piaget menyebutkan setidaknya harus ada interaksi yang terus menerus dengan lingkungannya itu. Baru adapat dikatakan apabila aktivitas itu disebut belajar.

Ketiganya percaya proses belajar terjadi pada jalinan proses “dialog” antara seseorang dengan apa yang dihadapinya. Akhir dari proses itu menurut Rogers mengarah pada apa yang sering disebutkan orang memanusiakan manusia.

Berbicara tentang permainan secara garis besar dilihat dari media yang digunakan, permainan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu permainan yang menggunakan fasilitas alat (toys) dan yang tidak. Yang memakai alat berarti suatu permainan yang membutuhkan sarana penunjang dan perangsang (eksternal atau bisa juga internal) dalam menjalankan aturan main permainan. Sedangkan jenis permainan yang tidak menggunakan alat (terutama berupa

benda), untuk menunjukkan pada jenis permainan yang tidak menggunakan fasilitas apapun juga dan biasanya sifatnya berhubungan dengan imajinasi atau bermain sendiri (individual).

Seperti yang diterangkan di atas, permainan yang menggunakan alat sebenarnya bertujuan untuk menunjang pemain agar lebih mudah memainkan dan merangsangnya menjadi lebih semangat. Permainan yang menggunakan peralatan sebagai media atau lahan bermain dimaksudkan agar alat tersebut sebagai perantara atau pengantar pesan yang biasanya berisi nilai-nilai pembelajaran secara luas atau metode penggunaan tertentu.

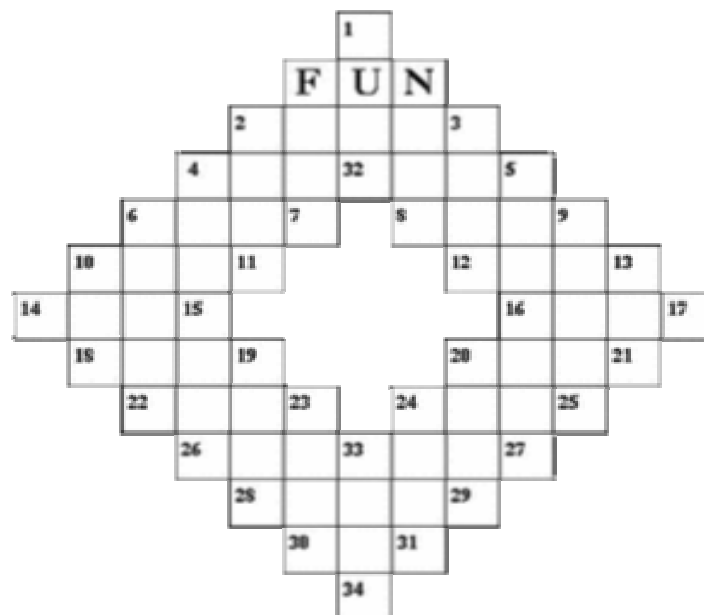
Kegunaan media dari bermain menurut psikolog Elizabeth di antaranya: *pertama*, supaya si pengguna mainan menjadi jelas menerima pesan yang terkandung dalam esensi mainan tersebut. *Kedua*, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra si pemain untuk menggunakan mainan tersebut. *Ketiga*, sebagai faktor pendorong atau motivasi agar si pengguna (siswa) lebih tertantang. Dan *keempat*, sebagai alat ukur sejauh mana mainan tersebut dapat digunakan.

Beberapa Prinsip Penggunaan Teknik Bermain dalam Pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien, guru perlu memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan teknik permainan tersebut dalam pembelajaran. Berikut ini beberapa prinsip tersebut (Hidayat dan Tatang, 1980 dan Asrori, 1995).

- a. Permainan apapun yang akan dilaksanakan harus menjadi cara pendekatan mencapai tujuan belajar-mengajar.
- b. Setiap permainan harus diberi peraturan yang jelas dan tegas untuk ditaati semua pihak.
- c. Dalam permainan beregu harus diusahakan pembagian regu secara seimbang.
- d. Permainan sebaiknya melibatkan sebanyak mungkin siswa (siswa yang menjadi penonton pun harus diberi tugas tertentu, misalnya mengatur waktu, menjumlah nilai dan sebagainya).
- e. Permainan harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa.
- f. Permainan sebaiknya tidak dilaksanakan pada awal pelajaran di kala siswa masih dalam keadaan segar. Sebaliknya, permainan dilaksanakan menjelang akhir pelajaran, yakni pada waktu gairah belajar siswa mulai menurun.
- g. Guru harus betul-betul bertindak sebagai pengelola suatu permainan. Oleh karena itu ia harus menampilkan peran yang menimbulkan motivasi bermain bagi murid-muridnya (riang, lincah, tetapi tegas dan tidak memihak).
- h. Sebaiknya permainan dihentikan ketika murid masih tenggelam dalam keasyikan.

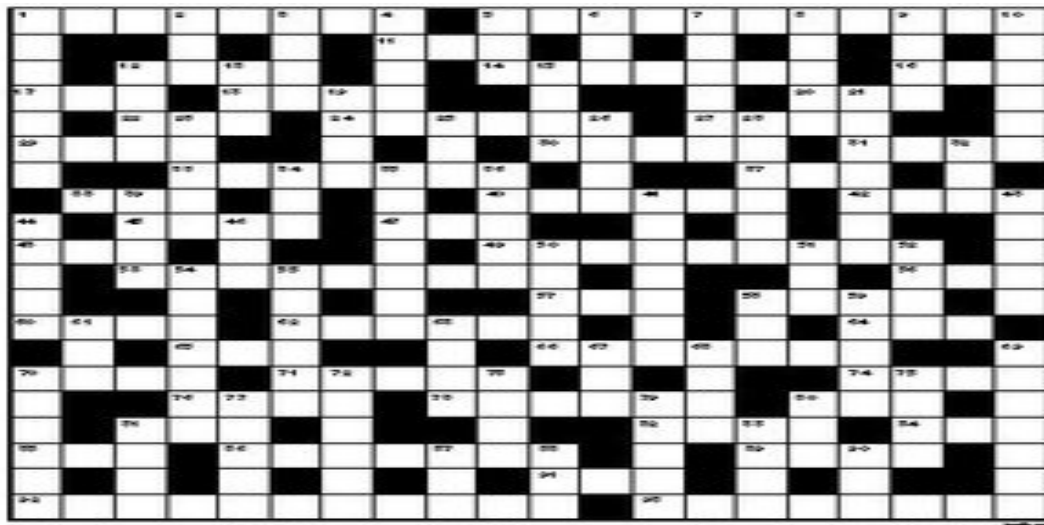
4. Tinjauan Tentang Teka-teki Silang Sebagai Teknik Belajar Bahasa Arab

Teka-teki silang diciptakan pertama kali oleh wartawan/ jurnalis dari Liverpool, bernama Arthur Wyne tahun 1913. Dalam majalah *New York World* dengan format seperti yang kita kenal saat ini. Teka-teki silang Wayne agak berbeda dengan teka-teki silang yang kita kenal sekarang, teka-teki silang buatan Wayne bentuknya seperti diamond dan tidak ada kotak hitam (kotak kosong). Sejak awal abad ke 20, teka-teki silang menjadi salah satu isi dari majalah-majalah yang ada di Amerika Serikat.. Pada abad inilah teka-teki silang menjadi populer dengan format yang kita kenal sekarang. Semenjak 10 tahun setelah teka-teki silang dilahirkan kembali ke Amerika Serikat, ia kemudian menyebar ke Eropa¹⁶.



Gambar. 1. *TTS Diamond*

¹⁶ [http://id.Wordpress.com/tag/Teka-teki Silang](http://id.Wordpress.com/tag/Teka-teki%20Silang), diakses pada tanggal 10 Januari 2010



Gambar. 2. Format TTS yang kita kenal sekarang

Teka-teki silang merupakan salah satu bentuk permainan bahasa. Permainan ini dapat digunakan sebagai teknik untuk melatih penguasaan kosa kata dan keterampilan membaca. Media yang diperlukan untuk permainan ini adalah gambar yang di dalamnya terdapat rangkaian kotak bujur sangkar atau persegi empat sama sisi. Kotak-kotak tersebut sebagian berwarna putih dan yang lain berwarna hitam. Pada sebagian kotak berwarna putih diberi nomor yang mengindikasikan nomor jawaban.

Dalam permainan, kotak berwarna putih itu harus diisi dengan huruf-huruf. Susunan huruf-huruf tersebut baik secara horisontal maupun vertikal akan membentuk kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang ada. Pertanyaan terdiri dari dua macam, yaitu pertanyaan untuk jawaban yang harus ditulis secara horisontal (mendatar) dan pertanyaan untuk jawaban yang harus

ditulis secara vertikal (menurun). Pertanyaan biasanya ditulis di bawah atau di samping gambar¹⁷.

Cara Pembuatan secara manual, Sebelum membuat media teka-teki silang, terlebih dahulu guru harus menyiapkan sejumlah kosa kata yang akan dilatihkan. Kosakata tersebut dapat diambil dari buku teks bahasa Arab atau dari buku lain sesuai dengan tingkat kesulitan kosakata yang diperlukan. Sesudah itu, guru menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan berikut ini:

- a. Kertas HVS kuarto.
- b. Penggaris.
- c. Pensil, ball point, spidol warna hitam.
- d. Karet penghapus.

Proses Pembuatan:

- a. Menggambar bujur sangkar ukuran 10 cm x 10 cm atau sesuai selera.
- b. Membagi menjadi bujur sangkar-bujur sangkar kecil ukuran 1 cm x 1 cm.
- c. Menghitamkan sejumlah bujur sangkar kecil tersebut.
- d. Mengisi balok-balok kecil (yang tidak dihitami) dengan huruf-huruf dari kosakata yang telah disiapkan dengan menggunakan pensil.
- e. Menulis soal disisi kanan atau di bawah bujur sangkar besar sesuai dengan kelompoknya, mendatar atau menurun, berdasarkan kosa kata tersebut (d).
- f. Menyalin kosakata tersebut (d) pada kertas lain sebagai kunci jawaban.

¹⁷ Id.wikipedia.org/wiki/prosedur-teka-teki-silang, diakses pada tanggal 10 Januari 2010

- g. Menghapus kosakata pada bujur sangkar-bujur kecil tersebut (d).
- h. Memfotokopi lembar teka-teki silang tersebut sesuai dengan jumlah siswa.

Selain itu kita juga bisa membuat TTS (teka-teki silang) dengan lebih mudah, tidak lagi memerlukan peralatan diatas, hanya memakai komputer. Kita membuat balok-balok kecil dari tabel yang disesuaikan ukurannya, lalu kita hapus garis-garis yang tidak dipakai dengan mengarsir atau memberi warna yang berbeda. Apalagi sekarang sudah tersedia *software crossword* menjadikan kita lebih mudah lagi dalam membuatnya.

Prosedur Permainan:

- a. Membagi kelas menjadi beberapa kelompok.
- b. Memberi selembarnya teka-teki silang yang sama pada setiap kelompok.
- c. Setiap kelompok mengisi teka-teki itu dalam tempo yang telah disepakati bersama.
- d. Setelah selesai, setiap kelompok membacakan hasil kerjanya secara bergantian.
- e. Guru mengoreksi hasil kerja kelompok, sekaligus menentukan pemenang.
- f. Kalau memungkinkan, guru memberikan hadiah kepada kelompok pemenang.

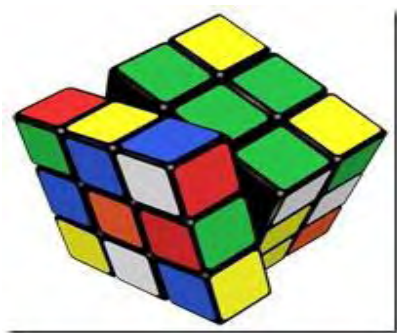
Variasi permainan:

- Teka-teki silang dapat dikerjakan siswa di rumah sebagai PR.
- Guru dapat membuat teka-teki silang “raksasa” dari triplek melamin yang ditempatkan di depan kelas.

Permainan TTS (teka-teki silang) dapat dimodifikasi dengan permainan silang menyilang, permainan rubik dan lainnya. Permainan-permainan ini mempunyai tujuan yang sama yaitu untuk memperoleh kosakata dengan cara yang mudah dan menyenangkan.

أ	ل	ق	ي	ق	ح	ت	غ	خ
ب	د	ع	ك	ة	و	ح	أ	ن
ن	د	ل	ب	ق	ر	ف	ي	ت
ك	ل	أ	ة	ظ	ب	ل	ذ	ف
س	ط	ك	ح	د	ج	و	ز	ك
ب	ع	ث	ب	خ	غ	ل	و	ر
ل	ة	ع	ر	س	ف	ن	ر	ب
أ	ي	ح	ل	و	ط	ر	ة	ع

Gambar. 3. Permainan silang-menyilang



ي	أ	م
ل	و	ع
ف	خ	ط

Gambar. 4. Permainan Rubik (rubi' cube) dan modifikasinya

Permainan TTS dalam pembelajaran bahasa Arab terdapat kelebihan dan kekurangan, antara lain: Permainan TTS dapat meningkatkan efektifitas dalam pemerolehan kosakata, permainan TTS juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kompetitif. Namun dalam pembelajaran bahasa Arab akan menemukan kesulitan dalam penulisan kata-kata bahasa Arab terdapat teknik penyambungan antar huruf hija'iyah ketika dimasukkan pada kotak-kotak TTS. Untuk menyiasati hal tersebut yaitu dengan cara

Dari uraian di atas berikut ini dikemukakan beberapa faktor mengenai pentingnya permainan sebagai teknik pembelajaran (Asrori, 1995).

- a. Permainan mampu menghilangkan kebosanan.
- b. Permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah pembelajaran khususnya pemerolehan kosakata yang dianggap asing.
- c. Permainan menimbulkan semangat kerjasama sekaligus persaingan yang sehat.
- d. Permainan membantu siswa yang lamban dan kurang motivasi.
- e. Permainan mendorong guru untuk selalu kreatif.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian pada dasarnya merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian. Dari uraian di atas dapat disusun hipotesis sebagai

berikut: Pembelajaran berbasis permainan TTS berperan dalam meningkatkan prestasi belajar Bahasa Arab siswa MAN Godean Sleman Yogyakarta.

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 dilaksanakan yaitu:

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian yang mengangkat judul “Pembelajaran berbasis permainan TTS untuk meningkatkan prestasi belajar Bahasa Arab siswa MAN Godean Sleman Yogyakarta” merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau disebut juga *Classroom Action Research (CAR)*. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang didukung dengan penelitian kuantitatif. Penelitian ini dengan pendekatan kualitatif lebih menekankan analisisnya pada proses penyimpulan deduktif dan induktif serta pada analisis terhadap dinamika hubungan antar fenomena yang diamati, dengan menggunakan logika ilmiah¹⁸. Sekalipun demikian data yang dikumpulkan dari penelitian kualitatif memungkinkan untuk dianalisis melalui suatu penghitungan¹⁹.

¹⁸ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), hlm.5

¹⁹ Syamsudin AR, Vismaia S. Damayanti, *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. (Bandung: PT Rosda, 2006), hlm. 73

2. Metode Penentuan Subyek dan Objek

Yang dimaksud subyek penelitian adalah sumber tempat kita mendapatkan keterangan atau data penelitian. Suharsimi Arikunto berpendapat bahwa subyek penelitian berarti subyek dimana data diperoleh, baik berupa orang (responden), benda gerak atau proses sesuatu²⁰. Dalam penelitian ini penulis menjadikan subyek utama (primer) penelitian adalah guru Bahasa Arab yang berjumlah 1 orang dan siswa kelas XI IPA MAN Godean Sleman yang berjumlah 15 orang. Perlu ditekankan di sini bahwa penelitian tindakan, tidak ada populasi dan sampel²¹. Pemilihan sample ini berdasarkan pertimbangan hasil wawancara dengan guru bidang studi serta observasi awal yang dilakukan oleh penulis. Adapun obyek penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan TTS.

3. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Godean Sleman Yogyakarta semester Genap Tahun Pelajaran 2009/2010. Waktu penelitian mulai dari tanggal 20 Januari sampai dengan tanggal 20 April 2010.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), observasi (pengamatan) dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

²⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta Edisi Revisi IV, 1998), hlm.102.

²¹ ----, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 39

a. Interview (wawancara)

Interview dapat dipandang sebagai metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematis dan berdasarkan kepada tujuan penelitian. Dengan metode ini akan diperoleh data tentang system pengajaran dan usaha untuk mengembangkan pembelajaran berbasis permainan TTS dalam proses pembelajaran Bahasa Arab di MAN Godean Sleman, metode ini ditujukan kepada guru bahasa Arab dan kepala sekolah.

b. Observasi

Sebagai metode ilmiah, observasi biasa diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan dengan sistematis terhadap fenomena-fenomena yang diselidiki. Namun observasi bukanlah sekedar mencatat tapi juga mengadakan pertimbangan kemudian mengadakan penelitian ke dalam suatu skala bertingkat²². Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang keadaan madrasah, pelaksanaan pembelajaran Bahasa Arab yang sudah terjadwal di dalam kelas.

c. Soal *Pre-Test* dan *Post-Test*

Hasil *pre-test* dan *post-test* diperoleh dengan cara siswa mengerjakan soal-soal test sebelum dan setelah pembelajaran.

d. Dokumentasi

²² *Ibid*, (Yogyakarta: Bina Aksara, 1989), hlm. 107

Yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah prasasti, notulen dan *leger* agenda dan sebagainya²³. Dari sinilah penulis akan mendapatkan data mengenai keadaan guru prestasi belajar Bahasa Arab dan biodata siswa yang menjadi subyek penelitian. serta sejarah berdirinya madrasah, letak geografisnya, situasi pembelajaran dalam kelas, keadaan siswa, kurikulum Bahasa Arab dan lain-lain.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu usaha untuk membuat data yang diperoleh menjadi berarti. Banyaknya data yang terkumpul bila tidak diolah secara sistematis, maka data tersebut belum memiliki arti. Dalam menganalisis data yang telah terkumpul, penulis menggunakan analisis data kualitatif. Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/ verification*.

1) *Data Reduction* (Reduksi Data)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui mereduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal

²³ *Ibid*, hlm. 234

yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

2) *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami tersebut. Selanjutnya disarankan, dalam melakukan display data, selain dengan teks yang naratif, juga dapat berupa grafik, matrik, network (jejaring kerja) dan *chart*.

3) *Conclusion Drawing/ Verification*

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian merupakan sesuatu yang digunakan sebagai ukuran berhasil tidaknya suatu penelitian yang dilakukan, yang menjadi indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah prestasi siswa dikatakan meningkat jika rata-rata hasil nilai siswa mengalami peningkatan dari satu siklus ke siklus selanjutnya. Hasil peningkatan prestasi siswa ini juga didukung dari hasil observasi pembelajaran siswa dan hasil wawancara dengan siswa dan guru.

Pada akhir penelitian ini terjadi peningkatan hasil *post-test* dibandingkan dengan *pre-test* serta terdapat peningkatan hasil *post-test* siklus II dibandingkan *post-test* siklus I dalam pembelajaran bahasa Arab kelas XI IPA MAN Godean Sleman.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk membentuk suatu pembahasan yang utuh dan terarah maka dalam pembahasan skripsi ini terbagi menjadi empat bab, yaitu:

BAB I: berisi tentang pendahuluan yang memuat gambaran umum penelitian, yang mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, telaah pustaka, kerangka teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan;

BAB II: berisi tentang gambaran umum MAN Godean Sleman yang terdiri dari letak geografis, sejarah berdiri dan perkembangannya, struktur organisasi,

keadaan guru, siswa dan karyawan, serta kondisi sarana dan prasarana yang dimiliki;

BAB III: berisi tentang laporan hasil penelitian mengenai penerapan pembelajaran berbasis permainan TTS dalam meningkatkan prestasi belajar siswa MAN Godean Sleman Yogyakarta yang mencakup deskripsi data, prosedur pelaksanaan, system tujuan, metode teknik pengajaran, situasi saat pembelajaran dan evaluasinya serta usaha pengembangan metode.

BAB IV : berisi kesimpulan, saran-saran, dan penutup.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian dan pembahasan yang telah disajikan dapat disimpulkan, bahwa Pembelajaran berbasis permainan TTS (Teka-teki Silang) dapat berperan membantu meningkatkan prestasi belajar Bahasa Arab siswa kelas XI IPA MAN Godean. Ini dilihat dari hasil *pre-test* belajar Bahasa Arab siswa dengan rata-rata 72,00 pada siklus I dan 80,33 pada siklus II. Sedangkan hasil *post-test* yang diperoleh setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan TTS (Teka-teki Silang) diketahui nilai rata-rata Bahasa Arab siswa 86,33 pada siklus I dan 99,66 pada siklus II.

B. Saran-saran

1. Bagi guru dan sekolah,
 - a. Mengingat pembelajaran berbasis permainan TTS ini dapat meningkatkan prestasi belajar disarankan kepada guru dan sekolah dapat menjadikan ini sebagai alternatif metode pembelajaran. Namun, dalam proses belajar mengajar harus disesuaikan dengan kondisi masing-masing sekolah.
 - b. Mengimplementasikan kegiatan pembelajaran sejenis dengan subjek dan objek penelitian serta jenjang pendidikan yang berbeda.
 - c. Melakukan penelitian yang sejenis dengan rentang waktu yang lebih lama dan tidak dibatasi oleh waktu sehingga akan diperoleh hasil yang lebih maksimal.

- d. Melakukan penelitian yang sama melalui pembelajaran yang sama pula akan tetapi materi pelajaran yang berbeda.
 - e. Dalam pembuatan TTS Saat ini sudah tersedia *crossword software* sehingga mempermudah guru untuk menyiapkan instrumen atau media TTS.
2. Bagi peneliti,
- a. Mengingat pelaksanaan penelitian ini hanya berjalan dua Siklus, maka peneliti atau guru lain diharapkan dapat melanjutkan untuk mendapatkan hasil yang maksimal.
 - b. Pada saat guru akan menerapkan TTS (Teka-teki Silang) ini, guru harus lebih mempersiapkan semua instrument dan memperhatikan alokasi waktu, agar berjalan sesuai rencana.
 - c. Untuk pengembangan selanjutnya disarankan agar media teka-teki silang ini dikembangkan untuk tema-tema yang lain dengan bentuk materi dan latihan ynag lebih variatif.
 - d. Penelitian lanjutan dapat dikembangkan, baik untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Bahasa Arab khususnya di MAN Godean Sleman.
 - e. Mempertimbangkan hasil observasi awal yang menunjukan banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam pemahaman gramatikal, disarankan agar dikembangkan media yang mampu membantu siswa dalam mengalami gramatika bahasa Arab.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah, segala puji dan syukur hanya kepada Allah SWT yang telah memberi segala kekuatan, petunjuk dan kemudahan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Hanya pada kuasa dan bimbinganNya semua rasa ini berlabuh. Semua tidak akan terjadi kecuali atas izin dan pertolonganNya.

Penyusun menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, segala kritik dan saran yang konstruktif untuk perbaikan yang nyata di masa depan. Semoga hasil skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya kepada pribadi, sekolah dan pihak yang berkepentingan pada umumnya serta bagi yang berkepentingan untuk dijadikan sebagai bahan referensi dan evaluasi.

Akhirnya, segala kebenaran datangnya dari Allah SWT, semoga Allah senantiasa memberi pertolongan untuk menuju jalan yang lurus.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002.
- , *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007.
- Ary, Donal, *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*, terj. Arief Furchan, Surabaya: Usaha Nasional, 1982.
- Ardi Widodo, Sembodo, "Model-model Pembelajaran Bahasa Arab", *Al-'Arabiyah Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 2, No. 2, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, Januari 2006.
- , dkk, *Pedoman Penulisan Skripsi Mahasiswa Jurusan PBA Fakultas tarbiyah*, Yogyakarta: UIN, 2006.
- AR, Syamsuddin dan Damayanti, Vismaia S., *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, Bandung: PT Rosda, 2006.
- Asyrofi, Syamsuddin, dkk., *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Pokja Akademik UIN SUKA, 2006.
- Azwar, Saifuddin, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998
- Daniel Parera, Jos, *Linguistik Edukasional: Metodologi Pembelajaran Bahasa, Analisis Kontrastif Antarbahasa, Analisis Kesalahan Berbahasa*, Jakarta: Erlangga, 1997.
- Departemen Agama RI, *Pedoman Pengajaran Bahasa Arab Pada PTAIN*, Jakarta: 1976.
- Efendy, Ahmad Fuad, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, Malang: Misykat, 2004.
- Ghozali, Imam, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2005.
- Hamalik, Oemar, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2002.

- , *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006.
- Haris, Abdul, “Analisis Terhadap Penggunaan Game dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Universitas Muhammadiyah Malang”: Laporan Penelitian Lemlit UMM, 2004.
- , “Metode Game Untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Arab”, *Progresiva Jurnal*, Vol.1, No.2, Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2006.
- Hill, Winfred F., *Theories of Learning (Teori-teori Pembelajaran, Konsepsi, Komparasi dan Signifikansi)*, Bandung: Nusamedia, 2009.
- Janan Asyifuddin, Ahmad, DR, “Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Cara Yang Menyenangkan”, *Al-‘Arabiyah Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 3, No. 1, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2006.
- Mulyana, E, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2005
- Mustofa, Bisri, dkk., *Pembelajaran Bahasa Arab (pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media)*, Malang: UIN Press, 2008.
- S. Nasutioan, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 1992.
- Silberman, Melvin L., *Active Learning (101 Cara Belajar Siswa Aktif)*, Bandung: PT Nusamedia, 2006.
- Sulberg, Jackie, *Brain Bames (Permainan Yang Merangsang Otak) untuk Bayi Satu dan Dua Tahun*, Batam: Karisma Publishing Group, 2001.
- Tarigan, Henri G., *Pegajaran Pemerolehan Bahasa*, Bandung: Angkasa, 1988.
- Wardani, Dani, *Bermain Sambil Belajar Menggali Keunggulan Rahasia Terbesar dari Suatu Permainan*, Yogyakarta: Edukasia, 2009.
- Wiriarmaja, Rochiati, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PERTEMUAN I

Satuan Pendidikan : MAN Godean
Mata Pelajaran : Bahasa Arab
Pokok bahasan : الإسلام دين الفطرة
Sub Pokok bahsan : مفردات الجديدة
Kelas/Semester : XI IPA/ Genap
Alokasi Waktu : 2 X 45 menit (10.15-11.45 WIB)

Standar Kompetensi

Menguasai 250 kosakata baru dengan struktur kalimat yang benar dan baik sesuai dengan tema-tema yang tersedia dalam materi pokok, peserta didik memiliki skill untuk memahami teks-teks berbahasa Arab serta menggunakannya dalam bahasa percakapan dan *insya' muwajjah*.

Kompetensi Dasar

Membaca, memahami, berbicara dan menulis dalam insya muwajjah tentang الفطرة دين الإسلام dengan 25-30 mufradat baru engan struktur kalimat yang mengandung bentuk kata-kata الماضي بحرح المزيد للثلاثي والمصدر فعل المضارع و

Indikator

- Melafalkan dan mengetahui arti mufrodats baru tentang الإسلام دين الفطرة
- Membaca bahan qira'ah dengan lafal dan intonasi yang baik dan benar.
- Menerjemahkan bahan qira'ah dengan baik dan benar.

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu melafalkan dan mengartikan mufrodats baru tentang الإسلام دين الفطرة
2. Siswa mampu membaca bahan qira'ah dengan lafal dan intonasi yang baik dan benar.
3. Siswa mampu menerjemahkan bahan qira'ah dengan baik dan benar bahan qira'ah.

Materi Pokok:

– T e Ũ – – l 5 –
l – K 0 – – nj –
2 – – 5 2 – lj –

Pendekatan, metode dan strategi Pembelajaran

- Pendekatan : Konstruktifisme
- Metode : Pembelajaran berbasis permainan TTS

Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Alokasi Waktu	Aspek Life Skill Yang Diharapkan
Kegiatan Awal a. Apersepsi : menanyakan arti dari الإسلام دين الفطرة b. Siswa mengerjakan <i>pre-test</i> dengan menggunakan TTS.	15 menit	a. Kemampuan ingatan siswa b. Kecakapan komunikasi lisan
Kegiatan Inti a. Siswa membacakan tiap paragraph dari bahan qiro'ah, kemudian mencatat mufrodat yang belum diketahui artinya. b. Siswa menanyakan mufrodat yang belum diketahui artinya. c. Siswa menerjemahkan tiap paragraph satu per satu, kemudian menentukan gagasan pokok tiap paragraf. d. Siswa menyimak penjelasan tentang arti yang tepat atau koreksi dari guru.	60 menit	a. Kepekaan siswa terhadap materi yang diajarkan b. Kemampuan siswa dalam memahami materi dan pemahaman pertanyaan c. Melatih keberanian siswa dalam mengerjakan tugas d. Kecepatan siswa dalam mencari jawaban

Kegiatan Akhir a. Siswa mereview pelajaran b. Siswa mengerjakan <i>Post-test</i> dengan menggunakan TTS	15 menit	a. Melatih keberanian siswa dalam bertanya b. Kemampuan siswa dalam memahami materi lebih lanjut
--	----------	---

Sumber Belajar Dan Media Pembelajaran

a. Sumber Belajar

Dr. D. Hidayat. Pelajaran Bahasa Arab تعليم اللغة العربية. Madrasah Aliyah untuk kelas dua, hlm 1-12. 2005. Semarang : PT Karya Toha Putera.

b. Media Pembelajaran

- whiteboard
- Boardmaker
- TTS (teka-teki silang)

Penilaian

Teknik Penilaian:

- a. Test : Lisan, dan tulisan
- b. Non tes: lembar pengamatan

Bentuk Instrumen:

- a. Soal Pre-test dan post-test dengan TTS
- b. Lembar pengamatan

Yogyakarta, 11 Februari 2010

Peneliti,

Ahirul Hasanah
NIM. 06420009

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PERTEMUAN II

Satuan Pendidikan : MAN Godean
Mata Pelajaran : Bahasa Arab
Pokok bahasan : الإسلام دين الفطرة
Sub Pokok bahsan : مفردات الجديدة
Kelas/Semester : XI IPA/ Genap
Alokasi Waktu : 2 X 45 menit (10.15-11.45 WIB)

Standar Kompetensi

Menguasai 250 kosakata baru dengan struktur kalimat yang benar dan baik sesuai dengan tema-tema yang tersedia dalam materi pokok, peserta didik memiliki skill untuk memahami teks-teks berbahasa Arab serta menggunakannya dalam bahasa percakapan dan *insya' muwajjah*.

Kompetensi Dasar

Membaca, memahami, berbicara dan menulis dalam insya muwajjah tentang الفطرة دين الإسلام dengan 25-30 mufradat baru engan struktur kalimat yang mengandung bentuk kata-kata الماضي بحرح المزيد للثلاثي والمصدر فعل المضارع و

Indikator

- Melafalkan dan mengetahui arti mufrodats baru tentang الإسلام دين الفطرة
- Membaca bahan qira'ah dengan lafal dan intonasi yang baik dan benar.
- Menerjemahkan bahan qira'ah dengan baik dan benar.

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu melafalkan dan mengartikan mufrodats baru tentang الإسلام دين الفطرة
2. Siswa mampu membaca bahan qira'ah dengan lafal dan intonasi yang baik dan benar.
3. Siswa mampu menerjemahkan bahan qira'ah dengan baik dan benar bahan qira'ah.

Materi Pokok:

– T e Ũ – – l 5 –
l – K 0 – – nj –
2 – – 5 2 – lj –

Pendekatan, metode dan strategi Pembelajaran

- Pendekatan : Konstruktifisme
- Metode : Pembelajaran berbasis permainan TTS dan permainan silang-menyilang

Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Alokasi Waktu	Aspek Life Skill Yang Diharapkan
Kegiatan Awal a. Apersepsi : menanyakan arti dari mufrodat-mufrodat pada pertemuan I. Contoh: , l Dll.	15 menit	a. Kemampuan ingatan siswa b. Kecakapan komunikasi lisan
Kegiatan Inti a. Siswa membacakan tiap paragraph dari bahan qiro'ah, kemudian mencatat mufrodat yang belum diketahui artinya. b. Siswa menanyakan mufrodat yang belum diketahui artinya. c. Siswa menerima lembar tugas berupa “silang-menyilang”. d. Siswa saling menukar lembar kerja satu sama lain, dan mengoreksinya. e. Siswa menyimak penjelasan	60 menit	a. Kepekaan siswa terhadap materi yang diajarkan b. Kemampuan siswa dalam memahami materi dan pemahaman pertanyaan c. Melatih keberanian siswa dalam mengerjakan tugas d. Kecepatan siswa dalam mencari jawaban

tentang arti yang tepat atau koreksi dari guru.		
Kegiatan Akhir a. Siswa mereview pelajaran b. Siswa mengerjakan <i>Post-test</i> dengan menggunakan TTS	15 menit	a. Melatih keberanian siswa dalam bertanya b. Kemampuan siswa dalam memahami materi lebih lanjut

Sumber Belajar Dan Media Pembelajaran

a. Sumber Belajar

Dr. D. Hidayat. Pelajaran Bahasa Arab تعليم اللغة العربية. Madrasah Aliyah untuk kelas dua, hlm 1-12. 2005. Semarang : PT Karya Toha Putera.

b. Media Pembelajaran

- whiteboard
- Boardmaker
- TTS (teka-teki silang) dan silang-menyilang

Penilaian

Teknik Penilaian:

- a. Test : Lisan, dan tulisan
- b. Non tes: lembar pengamatan

Bentuk Instrumen:

- a. Soal Pre-test dan post-test dengan TTS
- b. Lembar pengamatan

Yogyakarta, Februari 2010
Peneliti,

Ahirul Hasanah
NIM. 06420009

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PERTEMUAN III

Satuan Pendidikan	: MAN Godean
Mata Pelajaran	: Bahasa Arab
Pokok bahasan	: أبو بكر الصديق
Sub Pokok bahasan	: مفردات الجديدة
Kelas/Semester	: XI IPA/ Genap
Alokasi Waktu	: 2 X 45 menit (10.15-11.45 WIB)

Standar Kompetensi

Menguasai 250 kosakata baru dengan struktur kalimat yang benar dan baik sesuai dengan tema-tema yang tersedia dalam materi pokok, peserta didik memiliki skill untuk memahami teks-teks berbahasa Arab serta menggunakannya dalam bahasa percakapan dan *insya' muwajjah*.

Kompetensi Dasar

Membaca, memahami, berbicara dan menulis dalam insya muwajjah tentang أبو بكر الصديق dengan 25-30 mufradat baru dengan struktur kalimat yang mengandung bentuk kata-kata dengan struktur kalimat yang mengandung bentuk-bentuk kata فعل الامر.

Indikator

- Melafalkan dan mengetahui arti mufrodad baru tentang أبو بكر الصديق.
- Membaca bahan qira'ah dengan lafal dan intonasi yang baik dan benar.
- Menerjemahkan bahan qira'ah dengan baik dan benar.

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu melafalkan dan mengartikan mufrodad baru tentang أبو بكر الصديق
2. Siswa mampu membaca bahan qira'ah dengan lafal dan intonasi yang baik dan benar.

3. Siswa mampu menerjemahkan bahan qira'ah dengan baik dan benar bahan qira'ah.

Materi Pokok:

	-			-		-		-
	-		-		-		-	
-	-	-		-	-	-		-
-	-		-	-	-		-	-
-	-		-		-	-	-	-
-	-	-	-		-	-		-
-	-		-	-	-		-	-

Pendekatan, metode dan strategi Pembelajaran

- Pendekatan : Konstruktivisme
- Metode : Pembelajaran berbasis permainan TTS dan Rubbik asyik
- Strategi : Pengajaran sinergetik (*Synergentic teaching*)

Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Alokasi Waktu	Aspek Life Skill Yang Diharapkan
Kegiatan Awal a. Apersepsi : menanyakan arti dari أبو بكر الصديق b. Siswa mengerjakan <i>pre-test</i> dengan menggunakan TTS.	15 menit	a. Kemampuan ingatan siswa b. Kecakapan komunikasi lisan
Kegiatan Inti c. Siswa membentuk kelas menjadi letter “U”, masing-masing siswa menerima lembar belajar “Rubbik Asyik”.	60 menit	c. Kepekaan siswa terhadap materi yang diajarkan d. Kemampuan siswa dalam memahami materi dan

d. Siswa menyimak petunjuk dari guru dan menanyakan hal-hal yang belum jelas. e. Siswa mengerjakan lembar tugas “Rubbik Asyik”. f. Masing-masing siswa saling menukar lembar tugas sambil menghafal kosakata yang diperoleh. g. Siswa menanyakan mufrodat yang belum diketahui artinya. h. Siswa menerjemahkan tiap paragraf satu per satu. i. Siswa menyimak penjelasan tentang arti yang tepat atau koreksi dari guru.		pemahaman pertanyaan e. Melatih keberanian siswa dalam mengerjakan tugas f. Kecepatan siswa dalam mencari jawaban
Kegiatan Akhir k. Siswa mereview pelajaran l. Siswa mengerjakan <i>Post-test</i> dengan menggunakan TTS	15 menit	g. Melatih keberanian siswa dalam bertanya h. Kemampuan siswa dalam memahami materi lebih lanjut

Sumber Belajar Dan Media Pembelajaran

a. Sumber Belajar

Dr. D. Hidayat. Pelajaran Bahasa Arab *تعليم اللغة العربية*. Madrasah Aliyah untuk kelas dua, hlm 1-12. 2005. Semarang :PT Karya Toha Putera.

b. Media Pembelajaran

- whiteboard
- Boardmaker
- TTS dan Rubbik (Puzzle mekanik)

Penilaian

Teknik Penilaian:

- a. Test : Lisan, dan tulisan
- b. Non tes: lembar pengamatan

Bentuk Instrumen:

- a. Soal Pre-test dan post-test dengan TTS
- b. Lembar pengamatan

Yogyakarta, 11 Maret 2010

Peneliti,

Ahirul Hasanah
NIM. 06420009

Jadwal Kegiatan Penelitian

Penelitian dilakukan selama 3 bulan, yaitu tanggal 20 Januari s.d. 20 Maret 2010, dengan jadwal sebagai berikut:

No.	Kegiatan	Waktu	Keterangan
1.	Tahap Persiapan a. Penyusunan silabus dan RPP b. Penyusunan instrument c. Kordinasi dengan kolaborator (guru Bahasa Arab di MAN Godean)	2 minggu	
2.	Tahap Pengumpulan Data a. Pelaksanaan tindakan siklus I b. Analisis dan refleksi c. Pelaksanaan tindakan siklus II d. Analisis dan refleksi	1 minggu 1 minggu 1 minggu 1 minggu	
3.	Tahap Pengolahan dan Analisis Data a. Tabulasi data b. Pengolahan dan analisis data	1 minggu 1 minggu	
4.	Tahap Penulisan Laporan	2 minggu	

CATATAN LAPANGAN

Interview dengan Guru Bahasa Arab MAN Godean Sleman

Pertemuan : I
Hari/ Tanggal : Sabtu, 30 Januari 2010
Tempat : Ruang guru
Nama Guru : Hasnudin, M.A

Pertanyaan:

1. Bagaimanakah kemampuan bahasa Arab siswa di MAN Godean ini? mengapa?
2. Kendala apa saja yang sering dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Arab di MAN Godean?
3. Solusi sementara yang Bapak ambil?
4. Strategi apa saja yang pernah/ sering Bapak pake dalam pembelajaran Bahasa Arab?
5. Apakah Bapak sering meng-up date kreativitas dalam mengajar?
6. Bagaimana respons siswa ketika KBM berlangsung?
7. Berapa kali evaluasi yang dilakukan dalam pembelajaran?

Jawaban:

Kemampuan Bahasa Arab siswa di MAN Godean ini secara umum masih di bawah yang seharusnya, yang seharusnya tingkat ulya atau mutawasith, tapi masih harus tingkat ibtida' yang harus diterapkan. Mengingat keadaan siswa yang heterogen, adanya yang lulusan MTs, SMP, ada yang pernah belajar di pesantren, dan ada yang belum pernah sama sekali belajar bahasa arab sebelumnya. Sehingga masih banyak dijumpai permasalahan-permasalahan ketika pembelajaran di kelas, seperti siswa masih kekurangan kosakata (penguasaan kosakata yang masih minimal), motivasi siswa yang masih kurang serta media-media penunjang yang masih minim. Strategi yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab masih tradisional yaitu qiro'ah dan tarjamah karena melihat kondisi siswa tersebut. Sebenarnya ada keinginan untuk menerapkan strtegi yang lebih menarik seperti, PAKEM, Active Learning, Kooperatif Learning, dsb. Namun masih ada kekhawatiran kalau siswa belum siap untuk menerima, tetapi sesekali (1-2) kali bisa dicoba atau dipraktikan. Respons siswa ketika KBM berlangsung relatif bagus, kira-kira 50% dari jumlah siswa, yang idealnya 75% dari jumlah siswa. Evaluasi dilakukan 5 kali dan 1 semester, dan 4 kali untuk ulangan harian. Biasanya ulangan dilakukan per/ tiap BAB. Evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui perkembangan kemampuan siswa.

CATATAN LAPANGAN

Hasil Interview dengan Guru Bahasa Arab

Pertemuan : III (Ketiga)
Hari/ Tanggal : Rabu, 10 Maret 2010
Tempat : Ruang piket
Nama Guru : Hasanudin, M.A

Pertanyaan :

1. Bagaimana pendapat Bapak tentang penerapan metode permainan TTS (Teka-teki Silang) dalam pembelajaran Bahasa Arab di kelas XI IPA MAN Godean?
2. Apakah TTS (teka-teki silang) ini bisa meningkatkan pemerolehan kosakata bahasa Arab siswa?
3. Menurut pengamatan Bapak, permasalahan-permasalahan apa yang dihadapi dalam penerapan metode ini?
4. Usaha apa yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut?
5. Apakah ada perubahan pada siswa sebelum dan sesudah tindakan?

Jawaban:

Metode pembelajaran berbasis permainan TTS (Teka-teki Silang) ini bisa diterapkan di MAN Godean ini, khususnya kelas XI IPA karena pembelajaran Bahasa Arab di kelas tersebut relatif bagus, dikarenakan jumlah siswanya yang sedikit jadi lebih mudah dalam pengkondisiannya. Hanya saja ada beberapa (1-2 orang siswa) yang perlu adanya pendekatan individual. TTS ini bisa digunakan sebagai alternatif untuk pembelajaran mufradat karena masalah dasar yang dihadapi siswa ketika pembelajaran berlangsung adalah penguasaan mufradat mereka yang masih kurang, dan TTS ini malah membuat mereka mudah dalam pemerolehan kosakata baru yang menghambat mereka dalam menerjemahkan bacaan (qira'ah).

Kalau proses penerjemahan lancar bisa meningkatkan pemahaman mereka terhadap suatu bacaan, sehingga prestasi belajar mereka menjadi meningkat pula.

Permasalahan-permasalahan yang dihadapi diantaranya: penyesuaian siswa terhadap metode pembelajarn berbasis permainan ini, karena siswa malah jadi keasyikan sehingga penggunaan waktu kurang maksimal. Dan yang permasalahan yang paling signifikan adalah ya.....membuat instrumentnya itu, susah juga membuat kotak-kotak TTS yang disesuaikan dengan kosakata bahasa arabnya.

Usahnya yang mungkin dilakukan adalah melakukan pendekatan individual pada siswa yang belum Siap dalam pemebelajaran dengan metode ini, dan yang satunya ya....belajar membuat TTS itu. Dengan adanya media ini prestasi siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan, dan yang terpenting adalah mood belajar mereka menjadi lebih enjoy dan terasa lebih cepat, hal itu terlihat dari respons siswa keteika KBM berlangsung, antusiasme mereka menjadi meningkat, dan guru tidak perlu banyak-banyak berceramah di depan kelas....., terimakasih....insyallah akan saya coba metode ini dan akan saya sampaikan kepada guru yang lain. Saran saya, media ini dikembangkan lagi dengan membuat TTS yang berisi kosakata-kosakata yang berhubungan dengan kata-kata yang sering kita gunakan sehari-hari.

Hasil Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Bahasa Arab

Siklus I dan Siklus II SiswaKelas XI IPA

NO.	NAMA SISWA	Pre test	Post test	Pre test	Post test
1	Ade Dwi Wahyuni	50	70	60	80
2	Adnan Nur Muiz	65	75	75	90
3	Ahmad Teguh Prasetyo N.	80	100	100	100
4	Arifa Kurnia Putri	75	80	70	75
5	Astri Fajar Ningsih	60	80	80	95
6	Ewvi Saida	60	75	75	100
7	Gilang Ridiawan	85	90	90	100
8	Ika Sucianing H.	70	80	60	80
9	Johan Anita	70	90	80	95
10	Latif Trio	75	90	85	100
11	Monicasari	80	100	90	100
12	Reni Rosmiyati	90	100	100	100
13	Rinda Dwi Sulistiani	80	85	70	85

14	Rony Kurniawan Pratama	65	95	80	100
15	Shonshi Windha N.	75	85	90	100
Jumlah		1080	1295	1205	1495
Rata-rata		72,0	86,3	80,3	99,6

DATA OBSERVASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB SIKLUS I

No.	Kegiatan	Aspek Yang Diamati	Realisasi					
			Observer I			Observer II		
			1	2	3	1	2	3
01	Pendahuluan	<i>Keterampilan membuka pelajaran:</i> a. Menarik perhatian siswa b. Membuat apersepsi c. Menyampaikan topik/ tujuan d. Memberi pre test	√	√	√	√	√	√
02	Inti	<i>Keterampilan menjelaskan materi:</i> a. Kejelasan b. Penggunaan contoh c. Penekanan hal penting <i>Interaksi Pembelajaran:</i> a. Mendorong siswa aktif b. Kemampuan mengelola kelas c. Memberi bantuan siswa yang mengalami kesulitan <i>Keterampilan bertanya:</i> a. Penyebaran b. Pemindahan giliran c. Pemberian waktu bergilir <i>Keterampilan memberi penguatan:</i> a. Penguatan verbal b. Penguatan non verbal <i>Keterampilan menggunakan waktu:</i> a. Memanfaatkan waktu secara efektif b. Memulai dan mengahiri pelajaran sesuai jadwal	√	√	√	√	√	√
03	Penutup	<i>Keterampilan menutup pelajaran:</i> a. Meninjau kembali isi materi b. Melakukan post test		√	√			√
Jumlah			6	6	7	6	9	4
Jumlah Skor = Jumlah X Poin			6	12	21	6	18	12
Jumlah Skor Total			39			36		
Rata-rata Jumlah Skor			$\frac{39 + 36}{2} = 37,5$					
Rata-rata Skor			$\frac{37,5}{15} = 2,5$					
Persentase			$\frac{2,5}{3} \times 100 = 83,30\%$					

Keterangan: 1 : kurang 2: cukup 3: baik

DATA OBSERVASI PEMBELAJARAN DI KELAS SIKLUS II

No.	Kegiatan	Aspek Yang Diamati	Realisasi					
			Observer I			Observer II		
			1	2	3	1	2	3
01	Pendahuluan	Keterampilan membuka pelajaran: a. Menarik perhatian siswa b. Membuat apersepsi c. Menyampaikan topik/ tujuan d. Memberi pre test		√	√ √ √		√ √ √	√
02	Inti	Keterampilan menjelaskan materi: a. Kejelasan b. Penggunaan contoh c. Penekanan hal penting Interaksi Pembelajaran: a. Mendorong siswa aktif b. Kemampuan mengelola kelas c. Memberi bantuan siswa yang mengalami kesulitan Keterampilan bertanya: a. Penyebaran b. Pemindahan giliran c. Pemberian waktu bergilir Keterampilan memberi penguatan: a. Penguatan verbal b. Penguatan non verbal Keterampilan menggunakan waktu: a. Memanfaatkan waktu secara efektif b. Memulai dan mengahiri pelajaran sesuai jadwal	√	√ √ √ √	√ √ √	√ √ √	√ √ √	√ √ √
03	Penutup	Keterampilan menutup pelajaran: a. Meninjau kembali isi materi b. Melakukan post test		√	√			√ √
Jumlah			5	6	8	3	9	7
Jumlah Skor = Jumlah X Poin			5	12	24	3	18	21
Jumlah Skor Total			41			42		
Rata-rata Jumlah Skor			$\frac{41 + 42}{2} = 41,5$					
Rata-rata Skor			$\frac{41,5}{15} = 2,76$					
Persentase			$\frac{2,76}{3} \times 100\% = 92,22\%$					

Keterangan: 1: kurang

2: cukup

3: baik

KETERANGAN SKOR

No.	Jumlah Persen	Skor
1	0% - 33%	Kurang
2	34% - 67%	Cukup
3	68% - 100%	Baik

No.	Jumlah Persen	Skor
1	0% - 33%	Kurang
2	34% - 67%	Cukup
3	68% - 100%	Baik

PEDOMAN PENGUMPULAN DATA

A. Pedoman Observasi

1. Letak dan keadaan geografis MAN Godean Sleman Yogyakarta
2. Kondisi dan situasi lingkungan MAN Godean Sleman Yogyakarta
3. Struktur organisasi MAN Godean Sleman Yogyakarta
4. Keadaan kelas MAN Godean Sleman Yogyakarta
5. Visi dan misi MAN Godean Sleman Yogyakarta

B. Pedoman Dokumentasi

1. Sejarah berdiri dan perkembangan MAN Godean Sleman Yogyakarta
2. Struktur organisasi MAN Godean Sleman Yogyakarta
3. Keadaan guru, siswa dan karyawan MAN Godean Sleman Yogyakarta
4. Sarana dan prasarana MAN Godean Sleman Yogyakarta

C. Wawancara dengan Kepala Sekolah

1. Sejarah berdiri dan perkembangan MAN Godean Sleman Yogyakarta
2. Visi dan Misi MAN Godean Sleman Yogyakarta

D. Wawancara dengan Tata Usaha

1. Keadaan guru, siswa dan karyawan MAN Godean Sleman Yogyakarta
2. Struktur organisasi MAN Godean Sleman Yogyakarta

E. Wawancara dengan Guru Bahasa Arab

1. Keadaan siswa kelas XI IPA dalam pembelajaran Bahasa Arab
2. Strategi pembelajaran Bahasa Arab di kelas
3. Prestasi Bahasa Arab siswa MAN Godean Sleman Yogyakarta

CURRICCULUM VITAE

Nama : Ahirul Hasanah
Tempat Tanggal Lahir : Demak, 15 Januari 1987
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kebangsaan : Indonesia
Alamat : Berahan wetan RT. 03 RW. 07, Wedung, Demak
Nama Ayah : Abdurrosyd Salim (Alm.)
Nama Ibu : Asriyah Sulaiman
E-mail : shafa_arrasyd@ymail.com

Riwayat Pendidikan :

NO.	JENJANG PENDIDIKAN	NAMA SEKOLAH	TAHUN LULUS
1	SD/MI	MI Matholi'ul Ulum Demak	2000
2	SMP/MTs	MTs Nurul Ittihad Demak	2003
4	SMA/MA	MAN III Yogyakarta	2006
5	PT/ PTAI	UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta	2010

Pengalaman Organisasi :

NO.	ORGANISASI	JABATAN	PERIODE
1	OSIS	Sekretaris	2001 - 2002
2	OSIS	Wakil Ketua	2002 - 2003
4	DEWAN AMBALAN	Pradana Putri	2004 - 2005
5	UKM SPBA UIN SUKA	Pimred. Lingu@	2009 - 2010