EFEKTIVITAS PERMAINAN KARTU GAMBAR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGHAFAL KOSA KATA BAHASA ARAB ANAK DI RAUDHATUL ATHFAL MUSLIMAT NU JUMOYO 4 SALAM KABUPATEN MAGELANG

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Disusun oleh :
Kuntari
NIM. 9481163

PROGRAM PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2011

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kuntari

NIM : 9481163

Program Studi : PGMI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggim dan skripsi saya ini adalah asil hasil karya/penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 2 Desember 2011

Yang menyatakan

METERAI TEMPEL

PAJAK MEMBANGUN BANGSA

TGL. 20

FF6C7AAF868200601

ENAM RIBU RUPIAH

6000 DJP

Kuntari

NIM. 9481163

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga **FM-UINSK-BM-05-03/RO**

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Persetujuan Skripsi / Tugas Akhir
Lamp : -

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Kuntari
NIM : 9481163
Program Studi : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Judul Skripsi : Efektivitas Permainan Kartu Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosa Kata Bahasa Arab Anak Di Raudhatul Athfal Muslimat NU Jumoyo 4 Salam Kabupaten Magelang

Sudah dapat diajukan kepada Progam Studi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Islam.

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

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.

Yogyakarta, 5 Desember 2011
Pembimbing

Munawar Kholil, Ss. M.Ag.
NIP. 197906062005011009

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga FM-UINSK-BM-05-07/R0

PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.02 /DT/PP.01.1/0088/2011

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

EFEKTIVITAS PERMAINAN KARTU GAMBAR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGHAFAL KOSA KATA BAHASA ARAB ANAK DI RAUDHATUL ATHFAL MUSLIMAT NU JUMOYO 4 SALAM KABUPATEN MAGELANG

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Kuntari

NIM : 09481163

Telah dimunaqasyahkan pada : Hari Sabtu, 10 Desember 2011

Nilai Munaqasyah : A/B

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

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

Munawwar Khalil, SS, M.Ag.
NIP. 19790606 200501 1 009

Penguji I

H. Tulus Musthofa, Lc, MA.
NIP. 19590307 199503 1 002

Penguji II

R. Umi Baroroh, S.Ag. M.Ag.
NIP. 19720305 199603 2 001

Yogyakarta, 29 FEB 2012

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga

Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si.
NIP. 19590525 198503 1 005

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

يَرْفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُوا۟ مِنكُمْ وَٱلَّذِينَ أُوتُوا۟ ٱلْعِلْمَ دَرَجَٰتٍ

"Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat"

(Q.S. Al – Mujadillah : 11)[1]

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

[1] Departemen Agama RI. Al-Qur'an dan Terjemahnya

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk
Anak-anak ku tercinta
almamaterku Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan Universitas Islam Negeri
Sunan Kalijaga Yogyakarta

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

KUNTARI. Efektivitas Permainan Kartu Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosa Kata Bahasa Arab Anak di Raudhatul Athfal Muslimat NU Jumoyo 4 Salam Kabupaten Magelang. Skripsi. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011.

Latar belakang masalah penelitian ini adalah bahwa dalam pembelajaran menghafal kosa kata bahasa Arab pada Raudhotul Athfal Jumoyo 4 Salam, Kabupaten Magelang masih kurang efektif serta pendekatan pembelajaran pada saat ini belum tepat. Maka dalam penelitian tindakan kelas ini digunakan penerapan permainan kartu gambar bahasa Arab di mana dalam penerapan metode ini membuat sedemikian menarik supaya dapat membangkitkan minat belajar, kemauan dalam belajar bahasa Arab.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat kualitatif dengan mengambil latar Raudhotul Athfal Jumoyo 4 Salam. Pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan pengamatan, wawancara mendalam, dokumentasi, angket untuk melengkapi data yang ingin diungkap. Dalam penelitian ini menggunakan data statistik sederhana untuk membantu dalam mengungkap data. Sedangkan untuk memeriksa keabsahan data dilakukan dengan menggunakan teknik trianggulasi sumber. Penelitian ini dibagi menjadi 2 siklus. Adapun urutan kegiatan penelitian pada tiap-tiap siklus mencakup: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi dan (4) refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan : metode permainan kartu gambar bahasa Arab efektif digunakan pada pembelajaran menghafal kosa kata bahasa Arab khususnya pada siswa Raudhotul Athfal Jumoyo 4, Salam. Hal tersebut terbukti dari adanya peningkatan motivasi dan keaktifan siswa yang terlihat pada rasa senang, perhatian, ketertarikan, antusiasme, kemauan bertanya, menjawab pertanyaan dan mengerjakan tugas. Pada saat sebelum dilakukan tindakan ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 50%. Setelah dilaksanakan siklus pertama ketuntasan belajarnya naik menjadi 61,53%. Sedangkan pada siklus kedua terjadi peningkatan ketuntasan belajar yang signifikan yaitu mencapai 88,46%.

Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan metode permainan kartu gambar bahasa Arab pada pembelajaran menghafal kosa kata bahasa Arab dapat meningkatkan hasil belajar siswa Raudhotul Athfal Jumoyo 4 Salam, Kabupaten Magelang.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, yang Maha Sempurna dan Dzat yang tiada Tuhan selain Dia. Dengan kesempurnaan-Nya peneliti diberikan kesehatan, kekuatan, petunjuk, dan pertolongannya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Shalawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai pembawa risalah kebenaran dari Allah SWT, yang telah menuntun umat manusia menuju jalan yang terang, jalan yang bisa memberikan kebahagiaan hidup di dunia maupun di akhirat.

Penyusunan skripsi ini merupakan hasil penelitian tentang "Efektivitas Permainan Kartu Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Anak di Roudhotul Athfal Jumoyo 4, Salam, Kabupaten Magelang." Penulis sangat menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa ada bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati maka pada kesempatan ini peneliti mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Prof.Dr. H. Hamruni, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf-stafnya, yang telah membantu penulis dalam menjalani studi program Sarjana Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
2. Bapak Drs. Ichsan, M.Pd. dan Ibu Dra. Asnafiyah, selaku Ketua dan Sekretaris Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, yang telah memberikan banyak masukan dan nasehat kepada penulis selama menjalani studi Program Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

3. Bapak Munawar Kholil, M.Ag, selaku pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, dan petunjuk dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Radino, M.Ag., selaku penasehat akademik yang telah meluangkan waktu, membimbing, memberi nasehat serta masukan yang tidak ternilai harganya kepada penulis.
5. Ibu Siti Injarwati selaku kepala RA Muslimat NU Jumoyo 4 Salam Magelang yang telah memberikan ijin mengadakan penelitian di RA Muslimat NU Jumoyo 4 Salam Magelang.
6. Ibu Rini Wulandari selaku guru kelas di RA Muslimat NU Jumoyo 4 Salam Magelang yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
7. Anak-anak didik kelas B RA Muslimat NU Jumoyo 4 Salam Magelang atas tersedianya menjadi responden dalam pengambilan data penelitian ini.
8. Kepada kedua orang tua tercinta, anakku yang pertama Guntur Satria Jati, anakku yang kedua Ajeng Citra Dewi, anakku yang ketiga Rizki Tahmid Adhimas Jati yang selalu mencurahkan perhatian, doa, motivasi dan kasih sayang dengan penuh ketulusan.
9. Segenap dosen dan karyawan yang ada di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan atas didikan, perhatian, pelayanan, serta sikap ramah dan bersahabat yang telah diberikan.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

10. Teman-temanku di PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (Niken Dwi Ermawati, Zaidah, Siti Istiqomah, Budi Gen Rush) yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam menuntut ilmu.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu-persatu.

Kepada semua pihak tersebut di atas, peneliti hanya bisa berdo'a semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pihak sangat penulis harapkan guna kebaikan dan kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 7 Desember 2011
Penulis

Kuntari
NIM. 9481163

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

SURAT PERNYATAAN ii

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING iii

HALAMAN PENGESAHAN iv

HALAMAN MOTTO v

HALAMAN PERSEMBAHAN vi

HALAMAN ABSTRAK vii

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI xi

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR GAMBAR xiv

DAFTAR LAMPIRAN xv

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 3

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian 4

D. Kajian Pustaka 4

E. Landasan Teori 6

F. Hipotesis Tindakan 20

G. Metode Penelitian 20

H. Sistematika Pembahasan 27

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB II GAMBARAN UMUM RAUDHOTUL ATHFAL JUMOYO 4 KECAMATAN SALAM KABUPATEN MAGELANG

A. Letak dan Kondisi Geografis 28

B. Identitas Madrasah 29

C. Sejarah Berdiri dan Perkembangannya 30

D. Visi, Misi dan Tujuan 31

E. Struktur Organisasi dan Susunan Pengurus 32

F. Sumber Daya Pendidikan 34

G. Pelaksanaan Pembelajaran Secara Umum 43

BAB III PELAKSANAAN PERMAINAN KARTU GAMBAR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGHAFAL KOSA KATA BAHASA ARAB DI RAUDHOTUL ATHFAL JUMOYO 4

A. Pra Tindakan 45

B. Siklus Pertama 49

C. Siklus Kedua 61

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan 72

B. Saran 72

C. Penutup 73

DAFTAR PUSTAKA 74

LAMPIRAN-LAMPIRAN 75

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel I	Metode Permainan Kartu Gambar Bahasa Arab	8
Tabel II	Susunan Organisasi Komite RA Jumoyo 4 Salam	33
Tabel III	Data Guru Raudhotul Athfal Jumoyo 4	35
Tabel IV	Data Siswa Raudhotul Athfal Jumoyo 4 Tahun Ajaran 2011/2012	36
Tabel V	Nama Responden Peserta Didik Raudhotul Athfal Jumoyo 4 Tahun Ajaran 2011/2012	36
Tabel VI	Luas Tanah RA menurut sumber pengadaan	37
Tabel VII	Luas Bangunan	37
Tabel VIII	Sudut Area Raudhotul Athfal Jumoyo 4 Tahun Ajaran 2011/2012	38
Tabel IX	Hasil Test Bahasa Arab Raudhotul Athfal Jumoyo 4 Salam Pra Siklus Tahun Ajaran 2011/2012	48
Tabel X	Prosentase Hasil Tes Bahasa Arab Raudhotul Athfal Jumoyo 4 Salam Pra Tindakan Tahun Ajaran 2011/2012	49
Tabel XI	Hasil Test Bahasa Arab Raudhotul Athfal Jumoyo 4 Salam Siklus Pertama Menggunakan Metode Kartu Gambar Bahasa Arab Hitam Putih Tahun Ajaran 2011/2012	56
Tabel XII	Prosentase Hasil Test Bahasa Arab Raudhotul Athfal Jumoyo 4 Salam Siklus Pertama Menggunakan Metode Kartu Gambar Bahasa Arab Hitam Putih Tahun Ajaran 2011/2012	57
Tabel XIII	Hasil Test Bahasa Arab Raudhotul Athfal Jumoyo 4 Salam Siklus Kedua Menggunakan Metode Kartu Gambar Bahasa Arab Berwarna Tahun Ajaran 2011/2012	67
Tabel XIV	Prosentase Hasil Test Bahasa Arab Raudhotul Athfal Jumoyo 4 Salam Siklus Pertama Menggunakan Metode Kartu Gambar Bahasa Arab Berwarna Tahun Ajaran 2011/2012	68
Tabel XV	Peningkatan Siklus Pertama dan Kedua	69

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Model Penelitian Spiral 23
Gambar 2 Denah Letak Raudhotul Athfal Jumoyo 4 29
Gambar 3 Peningkatan Siklus Pertama dan Kedua 69
Gambar 4 Kartu Gambar Bahasa Arab 81

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Pedoman Wawancara 75
Kartu Bimbingan Skripsi 76
Foto Proses Pembelajaran Pra Siklus 77
Foto Pembelajaran Siklus Pertama 78
Foto Pembelajaran Siklus Kedua 79
Contoh Kartu Gambar Bahasa Arab 80
Rencana Kegiatan Harian Siklus Pertama 88
Rencana Kegiatan Harian Siklus Kedua 89
Data Guru Raudhotul Athfal Jumoyo 4 90
Data Siswa RA Tahun 2011/2012 91
Nama Responden Peserta Didik Raudhotul Athfal Jumoyo 4Tahun Ajaran 2011/2012 92
Contoh Lembar Observasi 93
Hasil Tes Siswa Pra Siklus 94
Hasil Tes Siswa Siklus Pertama 95
Hasil Tes Siswa Siklus Kedua 96
Daftar Riwayat Hidup 97

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I
PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Proses belajar mengajar dapat dinyatakan berhasil apabila mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Maka di RA Jumoyo 4 Salam, kegiatan belajar kosa kata Bahasa Arab mempunyai tujuan :

1. Dalam kegiatan belajar menghafal kosa kata Bahasa Arab, merupakan satu target dalam pembelajaran yang ingin dicapai melalui keterampilan mendengar dan mengucap kota kasa Bahasa Arab.
2. Agar anak-anak sejak usia dini terbiasa mendengar, mengucap, dan merasa tidak asing lagi digendang telinganya dengan Bahasa Arab yang menjadi Bahasa Al-Qur'an hadist.
3. RA Jumoyo 4 merupakan pendidikan Islami, diharapkan ketika sejak usia dini sudah sering mendengar, mengucap Bahasa Arab.
4. Anak-anak akan tumbuh rasa cinta untuk mempelajarinya pada pendidikan selanjutnya dan tidak merupakan suatu momok bagi anak-anak.

Seperti yang peneliti saksikan waktu itu, anak-anak RA Jumoyo 4 Salam Magelang yang sedang gaduh, ketika pembelajaran sedang berlangsung anak-anak pada bicara sendiri. Cuma beberapa yang tetap tekun mendengarkan guru pada waktu mengajar.[2]

[2] Observasi, Senin 1-11-2011 jam 08.00

Seperti yang dikatakan oleh ibu Kepala Sekolah RA Jumoyo 4 Ibu Siti Injarwati yang sekaligus guru kelas B, bahwa anak anak sering gaduh ketika diajak belajar dengan metode bercakap-cakap atau berbagi cerita.[3]

Melihat hal yang demikian peneliti merasa prihatin dan tertarik untuk bisa mengubah metode pembelajaran dengan mengajukan media yang bisa dan mudah dipahami oleh anak-anak, sehingga anak-anak merasa senang karena merasa bukan sedang belajar tetapi sedang bermain seraya belajar atau belajar sambil bermain. Bahkan tak terasa anak-anak akan terhipnotis dengan permainan tersebut sehingga kendala-kendala dalam pembelajaran bisa teratasi.

Untuk mengatasi hal ini peneliti berusaha menciptakan alat peraga edukatif yang dipakai sebagai media dalam menyampaikan hafalan kosakata bahasa Arab anak di RA Jumoyo 4 dengan permainan yang sesuai dengan usia anak RA, agar kendala dalam komunikasi siswa dan guru bisa teratasi. Untuk mencapai hal ini dipandang perlu adanya suatu perencanaan dalam pembelajaran.

Bahwa pendekatan pendidikan itu menempati posisi strategis dalam keseluruhan proses pendidikan. Perencanaan pendidikan itu memberikan kejelasan arah dalam usaha proses penyelenggaraan pendidikan. Dengan kejelasan arah ini manajemen usaha pendidikan akan dapat dilaksanakan dengan lebih efektif dan efisien.[4]

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

[3] Hasil Wawancara, Selasa 3-11-2011 jam 10.00
[4] Udin Syefudin Su'ud, *Perencanaan Pendidikan*, Bandung, PT. Rosdakayra, 2007, hlm. 42

Pendidikan adalah segala usaha orang dewasa dalam pergaulan dengan anak-anak untuk mengampu perkembangan jasmani dan rohaninya ke arah kedewasaan.[5]

Maka perencanaan yang disiapkan dalam pembelajaran di RA Jumoyo 4 Salam, menggunakan permainan kartu gambar bahasa Arab dalam hafalan kosakata bahasa Arab untuk mempermudah penyampaian materi dan mudah dimengerti anak.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengajarkan permainan kartu gambar Bahasa Arab dengan teknik bermain atau bercakap-cakap. Penggunaan metode yang tepat dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan agar proses belajar mengajar lebih efektif. Di antara proses pembelajaran yang dilakukan adalah mengenalkan kata benda bahasa Arab di Raudhotul Athfal Jumoyo 4, Salam.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka salah satu alternatif pemecahannya adalah dengan menggunakan metode bermain atau bercakap-cakap untuk menumbuhkan daya ingat. Metode yang digunakan adalah dengan menggunakan kartu gambar Bahasa Arab.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

B. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah penelitian ini adalah:

Apakah penggunaan permainan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan Bahasa Arab anak di Raudhotul Athfal Jumoyo 4 Salam?

[5] M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, Bandung, Remaja Rosda Karya, 2007, hlm. 11

C. TUJUAN DAN KEGUNAAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan di atas, peneliti menentukan tujuan penelitian sebagai berikut:

Mengetahui efektivitas permainan kartu gambar dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Arab anak di Raudhotul Athfal Jumoyo 4 Salam.

Penelitian ini sangat penting bagi siswa maupun guru adapun manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini adalah:

a. Manfaat bagi siswa
   1. Dapat meningkatkan kemampuan Bahasa Arab anak di Raudhotul Athfal Jumoyo 4 Salam dengan lebih efektif.
   2. Dapat meningkatkan kekayaan kosa kata Bahasa Arab anak.

b. Manfaat bagi Guru
   1. Dapat meningkatkan keterampilan dalam menggunakan metode yang tepat dalam proses pembelajaran.
   2. Guru dapat meningkatkan keterampilan dalam memilih alat peraga pembelajaran yang lebih efektif.
   3. Dapat meningkatkan kegiatan belajar mengajar secara lebih efektif.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

D. KAJIAN PUSTAKA

Setelah dilakukan penelusuran memang sudah ada yang meneliti tentang pengajaran bahasa Arab. Seperti skripsinya Widiatun, yang berjudul Problematika Pengajaran kemahiran Bahasa Arab di MTs Miftahussalam

Banyumas. Yang membahas problem-problem pengajaran membaca yang menitikberatkan pada problem metode pengajaran kemahiran membaca bahasa siswa dalam membaca dilihat dari segi memahami isi bacaan serta usaha untuk mengatasinya. Hasil penelitian menyimpulkan pelaksanaan pengajaran kemahiran bahasa Arab di kelas II MTs Miftahussalam Banyumas yaitu dengan cara membacakan menjelaskan dan mendengarkan artinya. Guru membacakan, menjelaskan baik dari segi kosakata maupun qoma'idnya, kemudian siswa membaca disertai terjemahannya bila salah dibetulkan oleh gurunya.[6]

Selain itu juga terdapat penelitian menurut Moh Iqbal Assayuqi dalam skripsinya yang berjudul persepsi siswa MTs N model atas media kartu bergambar terhadap pembelajaran bahasa Arab mengatakan Pembelajaran Bahasa Arab dengan Menggunakan Media Permainan Kartu Bergambar dapat Meningkatkan Persepsi Anak Terhadap Bahasa Arab pada Siswa Kelas Satu MTs N Model Amuntai yang berupa peningkatan pada pemahaman, penerimaan, persepsi, responsif terhadap bahasa Arab. Terbukti dari keaktifan mereka pada proses belajar mengajar terlihat jelas lebih efektif.[7]

Yeni Khamidah dalam skripsinya, yang berjudul, Fungsi Media Kartu Bergambar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di MTs N Tempel Yogyakarta. Hasil penelitian ini mengatakan; Fungsi media kartu bergambar dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab di MTs N Tempel Yogyakarta,

---

[6] Widiyatun, *Problematika Pengajaran Kemahiran Membaca Bahasa Arab di MTs Miftahussalam Banyumas*, F. Tarbiyah, 2002

[7] Moh Iqbal Assyauqi, *Persepsi Siswa MTsN Model atas Media Kartu Bergambar Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab di Amuntai Kalimantan Selatan,* F. Tarbiyah, 2005

hasil penelitian antara lain fungsi media kartu gambar dalam pembelajaran mufrodat terlaksana dengan baik karena pada standar nilai pada tiap-tiap fungsi afeksi dapat dicapai hasil baik karena dari hasil perhitungan mendapat nilai lebih dari batas nilai minimal.[8]

Dari beberapa penelitian pada pembelajaran Bahasa Arab, berbeda pada penelitian yang kami lakukan, di antaranya penelitian sebelumnya pada jenjang pendidikan menengah tingkat pertama (SMP/MTs) sedang yang peneliti sajikan kali ini dilakukan pada jenjang pendidikan pra sekolah jalur formal yaitu di RA Jumoyo 4 Salam, Magelang dengan metode yang berbeda pula yaitu menggunakan kartu gambar sebagai media alat peraga pembelajaran dengan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain sehingga anak-anak merasa senang dan tidak jenuh, sehingga akan lebih efektif dalam pembelajaran.

E. LANDASAN TEORI

1. Pengertian Efektivitas

Pengertian efektivitas secara umum menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan. Hal tersebut sesuai dengan pengertian efektivitas menurut Hidayat (1986) yang menjelaskan bahwa :

"Efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas,kualitas dan waktu) telah tercapai. Di mana makin besar persentase target yang dicapai, makin tinggi efektivitasnya".

[8] Yeni Khamidah, *Fungsi Media Kartu Gambar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di MTs Negeri Tempel, Yogyakarta*. F. Tarbiyah, 2009

Sedangkan pengertian efektivitas menurut Schemerhon John R. Jr. adalah sebagai berikut :

" Efektivitas adalah pencapaian target output yang diukur dengan cara membandingkan output anggaran atau seharusnya (OA) dengan output realisasi atau sesungguhnya (OS), jika (OA) > (OS) disebut efektif ".

Adapun pengertian efektivitas menurut Prasetyo Budi Saksono (1984) adalah :

" Efektivitas adalah seberapa besar tingkat kelekatan output yang dicapai dengan output yang diharapkan dari sejumlah input ".

Dari pengertian-pengertian efektivitas tersebut dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas,kualitas dan waktu) yang telah dicapai oleh manajemen, yang mana target tersebut sudah ditentukan terlebih dahulu. Berdasarkan hal tersebut maka untuk mencari tingkat efektivitas dapat digunakan rumus sebagai berikut :

Efektivitas = Ouput Aktual/Output Target >=1

- Jika output aktual berbanding output yang ditargetkan lebih besar atau sama dengan 1 (satu), maka akan tercapai efektivitas.
- Jika output aktual berbanding output yang ditargetkan kurang daripada 1 (satu), maka efektivitas tidak tercapai.[9]

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

2. Teori Permainan Kartu Gambar

Secara garis besar permainan kartu gambar bahasa Arab dapat peneliti jelaskan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

[9] http://dansite.wordpress.com/2009/03/28/pengertian-efektifitas/ 02 November 2011, 11:38

Tabel 1
Metode Permainan Kartu Gambar Bahasa Arab

No	Kegiatan	Metode
1.	Guru menjelaskan alat peraga permainan kartu gambar bahasa Arab	Bercakap-cakap
2.	Anak membagikan kartu gambar bahasa Arab	Pemberian tugas
3.	Salah satu anak menjawab permainan kartu gambar bahasa Arab	Tanya jawab

Permainan adalah satu bentuk media pembelajaran yang serumpun dengan simulasi. Di kalangan pendidik permainan (*games*) dan simulasi (*simulation*), sering dianggap dua hal yang identik. Keduanya harus dibedakan. Permainan lebih merupakan sarana menggiring peserta untuk berkompetisi misalnya untuk mencapai kemenangan yang diatur, lebih dulu disepakati. Sedang simulasi lebih menerapkan situasi tiruan yang lebih mengacu pada suatu keadaan nyata, di mana peserta diharapkan dapat menempatkan diri mengambil suatu peran dalam situasi tiruan, kadang-kadang orang keliru dalam menafsirkan bahwa permainan itu hanya semata-mata untuk mendapatkan kesenangan.

Dalam konteks pendidikan Islam, "Bercandaria dan bermain dengan anak memiliki pengaruh besar bagi pertumbuhan anak secara sehat – dengan ijin Allah, sebab bermain sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan bagi kehidupan anak-anak dan memiliki banyak manfaat bagi mereka. Ia mengandung unsur kesenangan, hiburan, menguatkan tubuh dan otot, melatih anak untuk energik dan sigap, serta menjauhi sikap lesu dan malas-malasan, di samping membangun banyak keterampilan dan sisi-sisi kreativitas dalam diri anak."[10]

[10] 'Abdullah Ibnu Sa'd al-Falih, *Langkah Praktis Mendidik Anak Sesuai Tahapan usia,* Irsyad Baitus Salam, Bandung, 2003, hlm. 71

Lebih lanjut Al-Falih mengungkapkan bahwa "Anak yang cerdas dan energik adalah anak yang banyak bermain dan bergerak. Jadi, jangan sepelekan permainan anak, sebab hal itu bertentangan dengan fitrah mereka. Akan tetapi, berusahalah untuk mengarahkan permainan ini dan memanfaatkannya untuk mendidik anak."[11]

Dalam proses belajar mengajar, apalagi pada tingkat Taman Kanak-kanak, metode bermain sangat efektif, karena dalam tahap ini peserta didik sedang berada dalam masa bermain. Permainan kartu gambar bahasa Arab di sini adalah kegiatan untuk mencapai tujuan.

Dalam memperlakukan anak, sangatlah berbeda dengan perlakuan terhadap orang dewasa. Hal ini sebagaimana pendapat Rousseau yang dikutip oleh Ngalim Purwanto "Orang yang mengenal anak itu sebenarnya berlainan dengan orang dewasa, dan harus diperlakukan berlainan pula."[12]

Permainan dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik. Anak usia 4 – 6 tahun dalam masa pertumbuhan segera langsung bila diajar bermain. Permainan merupakan suatu seling dalam acara rutin yang berlangsung di kelas sehari-hari. Pendapat Dearden yang dikutip oleh Lift Anis Ma'shumah dalam buku Paradigma Pendidikan Islam, bahwa bermain merupakan kegiatan non serius dan segalanya ada dalam kegiatan itu sendiri yang dapat memberikan kepuasan bagi anak. Telah dipahami bahwa bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi pertumbuhan anak. Karena bermain tidak saja dapat meningkatkan

[11] ibid
[12] M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoretis dan Praktis*, Bandung, Remaja Rosdakarya, 2007, hlm. 131

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor saja, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, moral, kreativitas, sosial, dan lain-lain.[13]

Dalam buku yang sama Lift juga mengutip Brewer sebagai berikut : "Derajat partisipasi anak dalam kegiatan bermain, yaitu bersifat soliter (bermain seorang diri), bermain sebagai penonton, bermain paralel, bermain asosiatif dan bermain bersama.[14]

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan kartu gambar bahasa Arab memenuhi kriteria yang dikemukakan oleh para ahli tersebut. Karena permainan kartu gambar bahas Arab tidak hanya digunakan di dalam kelas, tetapi juga dilaksanakan di luar kelas, dengan guru maupun anak melakukan sendiri.

Fungsi permainan kartu gambar bahasa Arab membuat suasana belajar menjadi senang, bahagia, santai dan gembira tanpa ada tekanan. Permainan kartu gambar bahasa Arab, merupakan salah satu pengembangan media grafis (tulis dan gambar). Media grafis sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar.

Dalam bermain kartu gambar bahasa Arab ini tergolong jenis Audio Visual Aids. Tujuan permainan kartu gambar Bahasa Arab yaitu untuk menumbuhkan daya ingat anak, karena anak lebih mudah mengingat benda yang dilihat secara langsung, walaupun dalam hal ini hanya gambarnya saja.

---

[13] Lift Anis Ma'shumah dkk., *Paradigma Pendidikan Islam*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2001, hlm. 227

[14] *Ibid*, hlm. 228

Kegunaan dan sekaligus kelebihan permainan kartu gambar, yaitu :

1. Permainan kartu gambar dapat dilaksanakan di luar atau di dalam.
2. Permainan kartu gambar biayanya murah
3. Permainan kartu gambar dapat menumbuhkan daya ingat.
4. Permainan kartu gambar dapat dilakukan sendiri tanpa bantuan guru.
5. Permainan kartu gambar mudah dan praktis dibawa ke mana saja.

Proses/cara penggunaan permainan kartu gambar bahasa Arab, yaitu :

1. Kartu gambar bahasa Arab dikocok salah satu anak.
2. Kartu gambar dibagikan, setiap anak mendapatkan 3 kartu gambar bahasa Arab.
3. Anak menyebutkan kartu gambar Bahasa Arab yang dipegang masing-masing anak secara bergantian.
4. Jika anak tidak bisa menjawab, teman yang lain membantu untuk menyebutkan.
5. Guru menjadi fasilitator.

Frank dan Theresa sebagaimana dikutip Lift Anis Ma'shumah dalam buku Paradigma Pendidikan Islam mengemukakan nilai bermain bagi anak, di antaranya :[15]

1. Bermain membantu pertumbuhan anak.
2. Bermain memberikan kebebasan anak untuk bertindak.
3. Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa.

[15]*Ibid*, hlm. 151

4. Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antar pribadi.

Dari pendapat di atas maka permainan kartu gambar bahasa Arab ini merupakan bentuk permainan bagi anak yang memiliki korelasi positif dengan pengembangan bahasa anak. Hal ini lebih memantapkan peneliti dalam meneliti efektivitas penggunaan permainan kartu gambar bahasa Arab dalam meningkatkan kemampuan bahasa Arab anak.

Peneliti mengenai permainan kartu gambar bahasa Arab pada anak membuktikan bahwa permainan dapat memajukan aspek-aspek motorik, kreativitas, kecakapan-kecakapan sosial dan kognitif serta perkembangan dan emosional.

Lift Anis Ma'shumah dalam buku Paradigma Pendidikan Islam akhirnya menyimpulkan bahwa bermain merupakan cara dinamis untuk belajar. Oleh karena begitu besar nilai bermain dalam kehidupan anak, maka pemanfaatan kegiatan bermain dalam program kegiatan anak TK merupakan syarat mutlak. Bagi anak TK belajar adalah bermain dan bermain sambil belajar.[16]

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam bermain adalah berikut :

1. Mengarahkan permainan pada hal-hal yang bermanfaat, misalnya permainan melempar dan permainan-permainan yang memberi mereka kemahiran dan menguatkan tubuh.

[16]*Ibid*, hlm. 323

2. Menjauhkan mereka dari permainan-permainan yang tidak bermanfaat atau mengandung bahaya bagi fisik dan mentalnya, atau dari permainan-permainan yang diharamkan dan sejenisnya.
3. Jika anda mendengar kata-kata kotor yang terlontar dari mulut mereka, misalnya cacian atau makian, anda bisa langsung menengahi dan melarang agar tidak mengucapkan kata tersebut, sembari menjelaskan bahaya dan dosanya. Di sini anda boleh memberikan ancaman untuk menyudahi permainan tersebut jika mereka mengulangi kata-kata kotor itu dan hal-hal sejenis, seperti bohong atau curang. Tindakan seperti ini jauh lebih efektif daripada menceramahi anak-anak.
4. Jika anak bersikap jujur atau melakukan akhlak yang baik dalam permainannya, maka doronglah mereka untuk terus melakukannya atau berikan hadiah kepadanya atau akui kemenangannya dalam permainan ini atau lakukan hal-hal sejenis, sebab hal itu memiliki pengaruh sangat besar bagi mereka.
5. Melalui permainan, anda bisa menemukan minat dan bakat anak-anak anda serta mengetahui kemampuan nalar fisik mereka.
6. Anak-anak akan merasa senang dan tenang jika mereka bermain di bawah pengawasan orang tua mereka. Jika kedua orang tua atau salah satu melarang mereka bermain, anak-anak tetap akan bermain.[17]

Berdasarkan semua uraian di atas kelebihan pada permainan kartu gambar adalah menekan sedikit lupa karena sewaktu-waktu anak dapat

[17] Abdullah Ibnu Sa'd al-Falih, *Op.Cit*, hlm. 76

membuka, bermain dan mengingat kembali kartu gambar bahasa Arab untuk menumbuhkan daya ingat serta anak-anak dalam menerima materi pelajaran akan mudah karena seolah-olah anak-anak sedang bermain. Rasa jenuh dan tegang yang terjadi pada anak akan dapat dihilangkan dengan permainan kartu gambar bahasa Arab. Dengan permainan kartu gambar bahasa Arab membawa ke situasi menarik, santai, tenang dan menggembirakan serta menyenangkan.

Dalam penelitian ini yang dimaksud permainan kartu gambar pembelajaran yang berisi kata benda bahasa Arab yang digunakan untuk proses belajar di Taman Kanak-kanak.

Ada beberapa hal yang perlu peneliti jelaskan di sini kaitannya dengan bermain, yaitu :

1. Tujuan bermain

   Tujuan bermain yaitu untuk meningkatkan pengembangan seluruh aspek perkembangan anak usia Taman Kanak-kanak baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi dan sosial.

2. Fungsi bermain

   Fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak. Fungsi bermain tidak saja meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas dan perkembangan fisik anak.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

3. Tempat dan ruang

Tempat dan ruang bermain dapat dilakukan di dalam dan di luar ruang kegiatan bermain dalam rangka pengembangan kemampuan sosial sebagaimana ditentukan dalam tujuan yaitu kegiatan bermain kartu gambar cocok dilakukan di dalam ruang atau di luar ruang. Permainan kartu gambar dapat dilakukan di mana saja.

3. Kemampuan Bahasa Arab

Kemampuan adalah daya seseorang untuk melakukan sesuatu.

Bahasa adalah kemampuan penguasaan alat komunikasi, baik alat komunikasi dengan cara lisan, tertulis maupun menggunakan tanda-tanda dan isyarat. Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya.

Jadi kemampuan bahasa adalah daya yang dimiliki anak didik dari sebuah proses belajar mengajar dalam hal kemampuan berkomunikasi.

Faktor-faktor yang mendukung kemampuan bahasa di antaranya adalah :

a. Bertambahnya umur anak
b. Kesehatan fisik dan mental anak
c. Lingkungan tempat anak tumbuh dan berkembang
d. Kecerdasan anak
e. Status sosial ekonomi orang tua

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Bahasa Arab adalah alat komunikasi yang digunakan oleh orang-orang di Timur Tengah. Karena bervariasinya Bahasa Arab di sana, peneliti memfokuskan bahasa Arab sebagai bahasa Al-Qur'an dan Al-Hadits dengan tata bahasa (nahwu) yang baku, bukan bahasa Arab pasaran.

Secara garis besar kemampuan bahasa Arab dapat diartikan sebagai daya yang dimiliki anak didik dalam melakukan komunikasi dengan menggunakan bahasa Arab sebagai bahasa Al-Qur'an dan Al-Hadits.

4. Bermain dan Perkembangan Bahasa Anak

Sebagaimana telah banyak diketahui, bahwa masa kanak-kanak identik dengan bermain. Segala hal yang berkaitan dengan fase kanak-kanak, selalu dihubungkan dengan bermain. Dari sini muncullah sebagai inovasi di bidang pendidikan usia kanak-kanak yang semuanya dikaitkan dengan bermain, semisal belajar sambil bermain.

Jika kita telah lebih dalam sebenarnya bermain tidak hanya monopoli anak-anak. Orang dewasa pun tidak lepas dari permainan, bahkan usia lanjut. kecenderungan manusia ketika dalam kondisi yang penat, lelah, baik pikiran maupun fisik, mereka membutuhkan refreshing (penyegaran kembali). Salah satu alternatif dalam hal ini adalah bermain (game).

Fisik atau pikiran yang lelah jika tidak diimbangi dengan refreshing akan mengakibatkan ketertekanan, stres, bahkan depresi.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Selalunya ujung dari semua hal ini adalah negatif, bisa mengasingkan diri, tidak bersosialisasi, bahkan sebagian nekat bunuh diri.

Kaitannya dengan bahasa, bermain dapat dijadikan salah satu alternatif dalam mengenalkan bahasa kepada anak. Bermain di sini dapat dilakukan dengan bernyanyi, mendongeng, bercerita, atau permainan peran.

Dalam masa kanak-kanak hal yang paling mudah digunakan adalah bernyanyi. Dengan bernyanyi secara tidak sadar anak akan dapat menghafalkan puluhan bahkan ratusan kosakata, kemudian merangkainya menjadi sebuah kalimat.

Dengan kartu gambar pada usia TK, anak-anak akan lebih tertarik untuk belajar bahasa daripada cara konvensional yang cenderung membuat anak-anak bosan dan tidak tertarik.

5. Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab Sejak Usia Dini

Salah satu kaidah ushul fiqih mengatakan bahwa : "*maa laa yatimmul waajibu illa bihi fahuwa wajibun*" (segala sesuatu yang tidak sempurna sebuah kewajiban tanpanya, maka ia pun menjadi wajib). Contoh yang mudah adalah wudhu. Sholat hukumnya wajib, kemudian sholat tidak sempurna kecuali dengan wudhu, maka wudhu hukumnya juga wajib.

Seorang muslim wajib mengamalkan Al Quran dan Al Hadits. Untuk memahami memahami Al Quran dan Al Hadits harus memahami

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

bahasa Arab, maka mempelajari bahasa Arab pun menjadi wajib. Ini adalah pendapat sebagian ‘ulama berdasarkan kadiah ushul fiqih di atas.

Dewasa ini telah populer istilah generasi qur’ani yaitu sebuah generasi yang menjadikan Al Quran sebagai landasan berpikir, berbuat dan beraktivitas di setiap kesehariannya. Generasi qur’ani adalah sebuah gagasan yang sangat cemerlang dan memang begitulah seharusnya seorang muslim. Namun untuk menuju kepada generasi qur’ani sudahkah kita melakukan usaha?

Pertanyaan ini patut diajukan mengingat saat ini berkembang generasi yang justru menafsirkan Al Quran sesuai dengan kepentingan tafsirannya sendiri, yang jauh dari maksud dan tujuan yang sebenarnya.

Maka dari itulah untuk menghindari pemahaman yang salah tentang Al Quran perlu ditanamkan pengertian dan pengetahuan tentang bahasa Arab sejak usia dini. Minimal dalam usia ini anak mencintai dan memahami bahasa Arab sebagai bahasa Al Quran.

Mahmud Yunus dalam buku Metodik Khusus Bahasa Arab menjelaskan kaedah umum untuk mengajarkan Bahasa Arab sebagai berikut :

1. Hendaklah mengajarkan bahasa itu dimulai dengan bercakap-cakap dan membaca.
2. Hendaklah disertakan nama barang dengan barangnya dan kalimat dengan maknanya, dengan tiada memakai bahasa Indonesia.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

3. Hendaklah diajarkan kepada murid-murid kalimat yang mengandung pengerian, bukan kata-kata saja.
4. Mengajarkan nahwu shorof (gramatika) pada mulayanya, tiada dipentingkan, melainkan dengan disambilkan waktu pelajaran bercakap-cakap dan membaca.
5. Mengajarkan bahasa itu hendaklah menurut metode "mempergunakan panca indera"
6. Untuk pelajaran bahasa hendaklah diadakan latihan dengan lisan dan tulisan supaya murid-murid terpaksa mengulang pelajarannya.
7. Hendaklah pelajaran bahas itu menarik hati.[18]

Berdasarkan pendapat Mahmud Yunus di atas, yang diadaptasi dalam pengajaran bahasa Arab usia TK, metode permainan kartu gambar dalam pengajaran bahasa Arab di Raudlatul Athfal Jumoyo 4 Salam, setidaknya telah memenuhi persyaratan di antaranya :

1. Hendaklah mengajarkan bahasa itu dimulai dengan bercakap-cakap dan membaca. (disesuaikan dengan usia TK lebih dititikberatkan kepada mengucapkan kosakata benda Bahasa Arab)
2. Hendaklah disertakan nama barang dengan barangnya dan kalimat dengan maknanya, dengan tiada memakai bahasa Indonesia (dalam usia kanak-kanak peneliti memandang tidak mengapa memakai bahasa Indonesia dalam menjelaskan arti kata-kata)

[18] Mahmud Yunus, *Metode Khusus Bahasa Arab*, Bandung, Eresco, 1983, hlm. 21

3. Hendaklah diajarkan kepada murid-murid kalimat yang mengandung pengertian, bukan kata-kata saja. (hal ini akan dapat terbantu dengan permainan kartu gambar)
4. Mengajarkan nahwu shorof (gramatika) pada mulanya, tiada dipentingkan, melainkan dengan disambilkan waktu pelajaran bercakap-cakap dan membaca. (peneliti memandang belum waktunya mengajarkan dalam usia kanak-kanak)
5. Mengajarkan bahasa itu hendaklah menurut metode "mempergunakan panca indra"
6. Untuk pelajaran bahasa hendaklah diadakan latihan dengan lisan dan tulisan supaya murid-murid terpaksa mengulang pelajarannya.

Dari tinjauan di atas, maka tepatlah kiranya penggunaan permainan kartu bahasa Arab dalam pengajaran bahasa Arab di Raudhatul Athfal Jumoyo 4 Salam

F. HIPOTESIS TINDAKAN

Dalam penelitian ini peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut: "Pemakaian kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan Bahasa Arab Anak di Raudhotul Athfal Jumoyo 4 Salam

G. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitan yang digunakan peneliti yaitu penelitian tindakan kelas (*Classrom Action Research*). Penelitian tindakan merupakan suatu proses

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

yang memberikan kepercayaan kepada pengembang kekuatan berpikir reflektif, diskusi, penentuan keputusan dan tindakan orang-orang biasa yang berpartisipasi dalam penelitian untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang mereka hadapi kegiatannya.[19]

Menurut Masnur Muslih penelitian tindakan kelas adalah sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki kondisi di mana praktik pembelajaran tersebut dilakukan.[20]

2. Tempat dan Waktu Penelitian

   a. Tempat dan Waktu Penelitian

      Tempat penelitian di Raudhotul Athfal Jumoyo 4, Kecamatan Salam, Kabupaten Magelang.

   b. Waktu Penelitian

      Penelitian ini dilakukan pada awal November 2011 sampai dengan akhir November 2011.

3. Sumber Data Penelitian

   Sumber data dalam penelitian ini dapat berwujud orang, barang atau bahan-bahan tertulis dan sebagainya.

   Berwujud Orang diantaranya :

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

[19] Nana Saodih Sukmadinata , *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya,, 2005), hlm. 142

[20] Masnur Muslich, *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) itu Mudah*, Jakarta : PT Bumi Aksara, 2009), hlm. 8-9

1. Kepala Sekolah
2. Guru yang sedang mengajar, dan
3. Siswa RA Jumoyo 4 Salam kelompok B yang berjumah 26 anak.

Berwujud barang dan bahan-bahan tertulis :

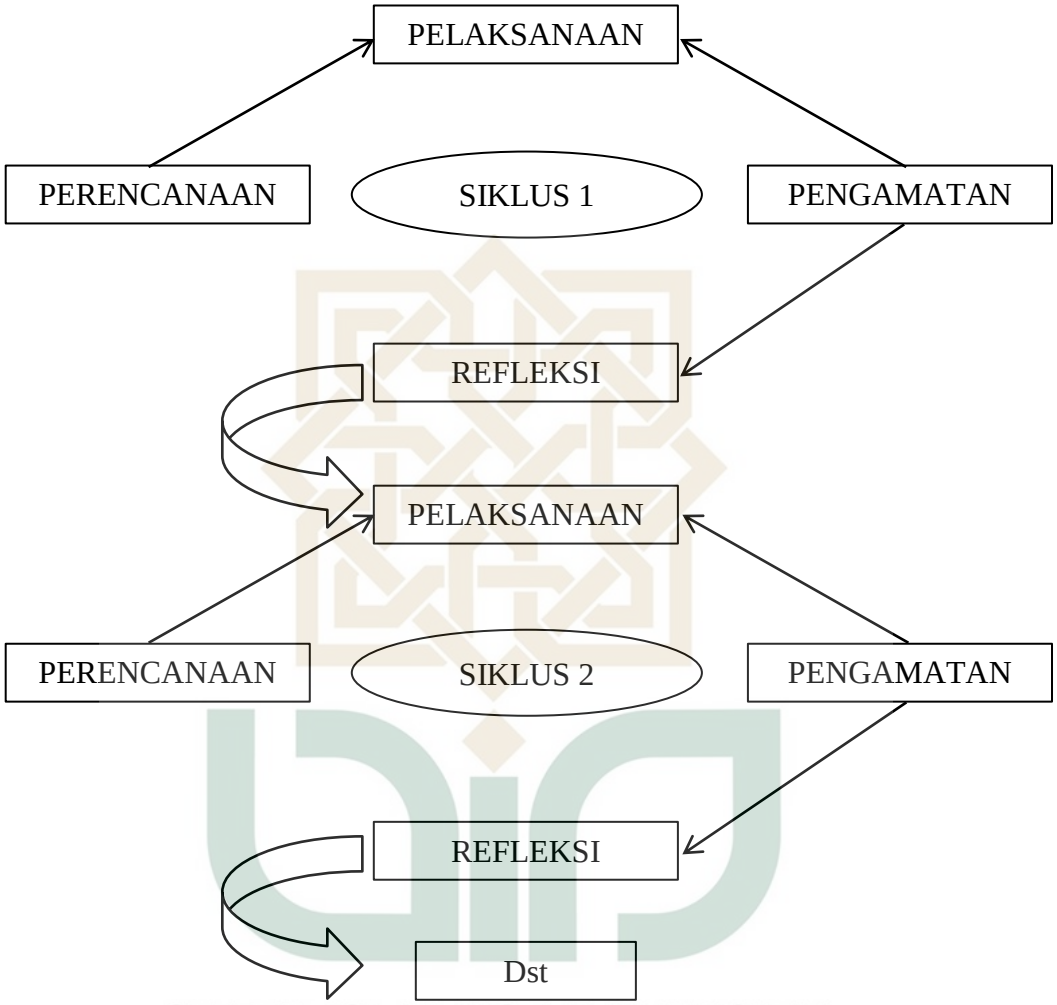
1. Meja dan kursi.
2. Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang digunakan untuk mengajar.
3. Kartu gambar yang digunakan sebagai media.
4. Hasil pembelajaran

4. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dipilih dengan menggunakan model spiral dari John Elliot menyusun PTK yang berbeda secara skematis dengan kedua model sebelumnya, yaitu seperti dikemukakan berikut ini.[21]

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

[21] Departemen Pendidikan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Direktorat Tenaga Kependidikan, 2003), hlm. 13



Gambar 1. Model Penelitian Sprial

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Langkah-langkah dalam penelitian tindakan ini dilakukan dalam tiga siklus, yaitu siklus I, siklus II dan siklus III. Maksud dari 3 tahapan ini adalah untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang ada, kemudian dilakukan penyempurnaan dalam siklus berikutnya.

5. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Sesuai dengan bentuk penelitian dan sumber data yang dimanfaatkan, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Wawancara

Wawancara jenis ini bersifat terbuka, tidak terstruktur ketat, tidak dalam suasana formal dan dapat dilakukan berulang-ulang untuk menggali informasi yang sama. Dengan wawancara yang mendalam peneliti akan memperoleh informasi yang rinci dan mendalam. Teknik wawancara ini akan dilaksanakan pada semua informan. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi pengajaran menghafal kosakata bahasa Arab dan mengetahui hambatan apa yang ditemui serta solusi untuk mengatasinya.

b. Observasi Langsung

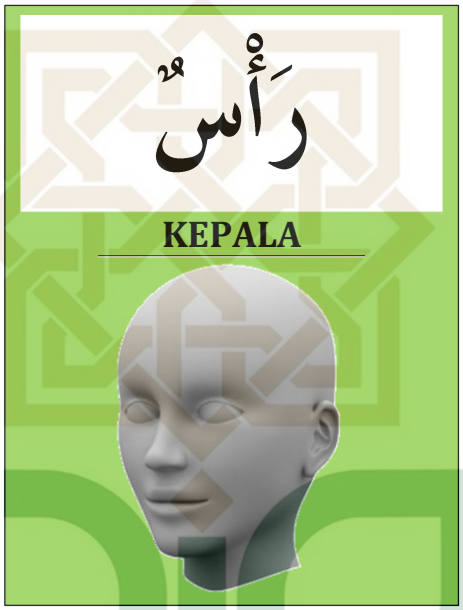
Observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung adalah observasi partisipatif agar hasilnya obyektif. Observasi dilakukan untuk mengamati siswa yang belajar menghafal kosakata bahasa Arab dengan tujuan untuk mengetahui keaktifan dan kerjasama siswa dalam proses pembelajaran.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

c. Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan kosakata bahasa Arab. Tes dilakukan oleh guru yang mengajar dengan materi yang disiapkan oleh peneliti.

Contoh Soal tes :

1. 

Ini gambar apa, sebutkan dalam Bahasa Arab?

2.

Ini gambar apa, sebutkan dalam Bahasa Arab?

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

d. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data ini diperoleh dari dokumentasi dan arsip. Dokumentasi itu berupa daftar nilai, daftar hadir, dan arsip-arsip lain yang dimiliki guru. Hal ini berfungsi untuk mengetahui kondisi siswa sebelum dilakukan penelitian.

6. Indikator Kinerja

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan penelitian tindakan ini apabila :

a. Meningkatnya kemampuan berbahasa Arab pada anak didik Raudhotul Athfal Jumoyo 4 Salam yang ditandai rata-rata nilai hasil dari lembar-lembar soal.
b. Adanya penintkatan keaktifan pada kategori baik dan baik sekali yang mencapai 80%

7. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola kategori dan satuan uraian dasar, sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan ide yang disarankan oleh data.

Data-data yang diperoleh dari penelitian baik melalui observasi maupun tes dengan menggunakan metode yang lain kemudian diolah dengan analisis deskriptif untuk menggambarkan keadaan peningkatan pencapaian indikator kinerja tiap siklus dan untuk menggambarkan keberhasilan kegiatan proses penerapan media gambar pada pembelajaran bahasa arab pada anak didik Raudhotul Athfal Jumoyo 4 Salam teknik pengumpulan data yang berbentuk kuantitatif berupa data-data yang disajikan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

berdasarkan angka-angka maka analisis yang digunakan yaitu prosesntase dengan rumus sebagai berikut:

$$Nilai = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ siswa} \times 100\%$$

H. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Skripsi ini terdiri dari lima bab, masing-masing bab berisi sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, landasan teori, hipotesis tindakan, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II GAMBARAN UMUM SETTING PENELITIAN

Berisi tentang letak dan kondisi geografis, sejarah bediri dan perkembangannya, visi, misi dan tujuan instansi, struktur organisasi, sumber daya pendidikan dan pelaksanaan pembelajaran secara umum.

BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Menyajikan data-data hasil penelitian lengkap dengan pembahasannya.

BAB IV PENUTUP

Kesimpulan dan Saran

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB IV

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Setelah penelitian dan analisis data, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

Penggunaan permainan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan menghafal Bahasa Arab melalui keterampilan mendengar dan mengucapkan. Hasil pencapaian target pembelajaran dapat dilihat dari prosentase ketuntasan dari prasiklus 50% meningkat pada siklus I menjadi 61,53% dan meningkat lagi pada siklus II 88,46%

SARAN

Adapun saran yang dapat peneliti berikan setelah melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru yang ingin menggunakan metode permainan kartu gambar Bahasa Arab sebagai upaya meningkatkan kemampuan menghafal kosakata Bahasa Arab siswa, hendaknya menerapkannya dengan berbagai variasi dengan melakukan improvisasi agar lebih menarik terutama ketika siswa terlihat kurang bersemangat atau bosan.
2. Guru hendaknya bisa menggunakan ruang kelas dan waktu yang ada seefektif dan seefisien mungkin.
3. Untuk instansi terkait hendaknya bisa lebih membina guru-guru kelas supaya lebih kreatif.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

B. PENUTUP

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, tauiq serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Ungkapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini. Penulis berharap, semoga karya ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan bagi penulis sendiri.

Tidak lupa penulis mohon maaf, apabila dalam penyusunan kalimat maupun bahasanya masih dijumpai banyak kekeliruan. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif guna perbaikan di masa mendatang.

Mudah-mudahan apa yang penulis buat ini mendapat ridha dari Allah yang maha murah. Semoga kita semua termasuk dalam golongan orang-orang yang beruntung di akhirat nanti. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, serta para guru kelas TK/RA dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah. Amin ya rabbal almin.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

Ibnu, Abdullah Sa'd al-Falih. 2003. *Langkah Praktis Mendidik Anak Sesuai Tahapan usia*. Bandung : Irsyad Baitus Salam

Departemen Pendidikan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Direktorat Tenaga Kependidikan.

Hasil Wawancara, Selasa 18 Oktober 2011 jam 10.00

http://dansite.wordpress.com/2009/03/28/pengertian-efektifitas/ 02 November 2011, 11:38

Anis, Lift Ma'shumah dkk. 2001. *Paradigma Pendidikan Islam,* Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Ngalim, M. Purwanto. 2007. *Ilmu Pendidikan Teoretis dan Praktis*, Bandung, Remaja Rosdakarya

Yunus, Mahmud. 1983. *Metode Khusus Bahasa Arab*, Bandung : Eresco

Muslich, Masnur.2009. *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) itu Mudah,* Jakarta : PT Bumi Aksara

Iqbal, Moh Assyauqi. 2005.*Persepsi Siswa MTsN Model atas Media Kartu Bergambar Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab di Amuntai Kalimantan Selatan,*Amuntai : F. Tarbiyah,

Saodih, Nana Sukmadinata.2005.*Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosda Karya

Observasi, Senin 17Oktober 2011 jam 08.00

Syefudin, Udin Su'ud. 2007.*Perencanaan Pendidikan*. Bandung : PT. Rosdakarya

Widiyatun, 2002 : *Problematika Pengajaran Kemahiran Membaca Bahasa Arab di MTs Miftahussalam Banyumas*, Banyumas : F. Tarbiyah,

Khamidah, Yeni. 2009.*Fungsi Media Kartu Gambar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di MTs Negeri Tempel, Yogyakarta*. Yogyakarta : F. Tarbiyah

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA