# PERMAINAN SCRABBLE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA ARAB SISWI KELAS X MA MU'ALLIMAAT MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA TAHUN PELAJARAN 2010/2011



# **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

ISLAMIC UNIVE

NURUL QAMARIYAH

NIM: 07420014

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ARAB FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA 2011

# SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Qamariyah

NIM : 07420014

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab (PBA)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

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

Yogyakarta, 22 Juni 2011

Yang Menyatakan,

Nurul Qamariyah NIM. 07420014

5D59EAAF400091920

YOGYAKARTA

# SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Qamariyah

NIM : 07420014

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab (PBA)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Semester : VIII (delapan)

Dengan ini menyatakan pas foto yang disertakan dalam daftar munaqosyah itu adalah pas foto yang berjilbab, dan saya menanggung resiko dari pas foto tersebut.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan harap maklum.

Yogyakarta, 22 Juni 2011

Yang Menyatakan,

Nurul Qamariyah NIM. 07420014

5D59EAAF400091920

YOGYAKARTA



#### SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Skripsi/Tugas Akhir

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 : Nurul Qamariyah

NIM : 07420014

Judul Skripsi : Permaianan Scrabble Sebagai Media Pembelajaran Untuk

Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswi Kelas X MA Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun

Pelajaran 2010/2011

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.

Demikian ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 22 Juni 2011

Pembimbing

Drs. Radjasa Mu'tasim, M.Si

NIP: 19560907 198603 1 002



# Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/RO

# KARTU BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa

: Nurul Qamariyah

NIM

: 07420014

Pembimbing

: Drs. Radjasa Mu'tasim, M.Si

Judul

: Permainan Scrabble Sebagai Media Pembelajaran Untuk

Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswi Kelas X

MA Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun

Pelajaran 2010/2011

Fakultas

: Tarbiyah dan Keguruan

Jurusan/Program Studi: Pendidikan Bahasa Arab

No	Tanggal	Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda tangan
110	Tanggar	ke:	Waterr Billionigan	Pembimbing
1	23 Maret 2011	I	Revisi Proposal Skripsi	
2	12 April 2011	II	Instrumen Penelitian	
3	07 Juni 2011	III	Bimbingan BAB III	
4	10 Juni 2011	IV	BAB I,II,III, dan IV	
5	14 Juni 2011	V	Semua BAB dan Lampiran	
6	17 Juni 2011	VI	Semua BAB, Lampiran, dan Bagian Pertama	
7	21 Juni 2011	ATVIIS	Semua BAB dan Abstrak	V Y
8	22 Juni 2011	VIII	ACC dan Persiapan Munaqasyah	

Yogyakarta, 22 Juni 2011

Pembimbing,

Drs. Radjasa Mu'tasim, M.Si

NIP: 19560907 198603 1 002



# Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga FM- UINSK-BM-05-06/RO

# PERBAIKAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR

Nama : Nurul Qamariyah

NIM : 07420014

Semester : VIII

Jurusan/ program studi : PBA

Judul skripsi/ Tugas akhir : Permainan Scrabble Sebagai Media Pembelajaran

Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswi Kelas X MA Mu'allimaat Muhammadiyah

Yogyakarta Tahun Pelajaran 2010/2011

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

NO	Topik	Halaman	Uraian perbaikan	
1		ix	Motto diberi footnote/sumber	
2			Tata tulis tabel dan baris	
3			Ditambahkan penjelasan tentang kelebihan dan kekurangan	

Tanggal selesai revisi:

Yogyakarta, 15 Juli 2011

Mengetahui:

Penguji I

Drs. Dudung Hamdun, M.Si

NIP. 19660305 199403 1 003

Tanggal munaqasyah: Yogyakarta, 7 Juli 2011

Yang menyerahkan

Penguii ]

Drs. Dudung Hamdun, M.Si

NIP. 19660305 199403 1 003



# Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga FM- UINSK-BM-05-06/RO

# PERBAIKAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR

Nama : Nurul Qamariyah

NIM : 07420014

Semester : VIII

Jurusan/ program studi : PBA

Judul skripsi/ Tugas akhir : Permainan Scrabble Sebagai Media Pembelajaran

Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswi Kelas X MA Mu'allimaat Muhammadiyah

Yogyakarta Tahun Pelajaran 2010/2011

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

NO	Topik	Halaman	Uraian perbaikan
1			Kriteria Permainan Scrabble
2			Sistem Penomoran diperbaiki
3			Disertakan bukti/data

Tanggal selesai revisi:

Yogyakarta, 15 Juli 2011

Mengetahui:

Penguji II

Dr. Maksudin, M.Ag

NIP: 19600716 199103 1 001

Tanggal munaqasyah: Yogyakarta, 7 Juli 2011

Yang menyerahkan Penguji II

Dr. Maksudin, M.Ag

NIP: 19600716 199103 1 001



# Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga FM- UINSK-BM-05-06/RO

# PERBAIKAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR

Nama : Nurul Qamariyah

NIM : 07420014

Semester : VIII

Jurusan/ program studi : PBA

Judul skripsi/ Tugas akhir : Permainan Scrabble Sebagai Media Pembelajaran

Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswi Kelas X MA Mu'allimaat Muhammadiyah

Yogyakarta Tahun Pelajaran 2010/2011

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

NO	Topik	Halaman	Uraian perbaikan
1			Teknik Penulisan dan Penomoran diperbaiki

STATE ISLAMIC UNIVERSITY

Tanggal selesai revisi:

Yogyakarta, 15 Juli 2011

Mengetahui:

Pembimbing/Ketua Sidang

Tanggal munaqasyah: Yogyakarta, 7 Juli 2011

Yang menyerahkan Pembimbing/Ketua Sidang

Drs. Radjasa Mu'tasim, M.Si

NIP: 19560907 198603 1 002

Drs. Radjasa Mu'tasim, M.Si NIP: 19560907 198603 1 002

Ü



# PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor: UIN.02/DT./PP.009/40/2011

Skripsi/Tugas Akhir dengan Judul:

PERMAINAN SCRABBLE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA ARAB SISWI KELAS X MA MU'ALLIMAAT MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA TAHUN PELAJARAN 2010/2011

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NURUL QAMARIYAH

NIM : 07420014

Telah dimunagasyahkan pada : Kamis, 7 Juli 2011

Nilai Munagasyah : A-

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan

Kalijaga

TIM MUNAQASYAH:

Ketya Sidang

Drs. Radjasa Mu'tasim, M.Si.

NIP. 19560907 198603 1 002

Penguji I

Penguji II

<u>Drs. Dudung Hamdun, M.Si.</u> NIP. 19660305 199403 1 003

NIP. 19600716 199103 1 001

YOUNKADAA UIN SUVATI KALI.

Yogyakarta, 2 5 JUL 2011

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Pakultas Tarbiyah dan Keguruan

Oprofi Hamruni, M.Si.

NAR. 19590525 198503 1 005

# MOTTO

# يَتَأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓا إِن تَنصُرُوا ٱللَّهَ يَنصُركُمْ وَيُثَبِّتْ أَقْدَامَكُمْ ۗ فَيُ

"Hai orang-orang mukmin, jika kamu menolong (agama)

Allah, niscaya Dia akan menolongmu dan meneguhkan

kedudukanmu"

(Q.S. Muhammad: 7)

الْوَقْتُ كَالشَّيْفِ إِنْ لَمْ تَقْطعُهُ قطعَكَ الْمُ

"Waktu bagaikan pedang, jika kamu tidak memotongnya maka kamu akan terpotong olehnya"

( Mahfudzot )

SUNAN KALIJAGA Y O G Y A K A R T A

# PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Karya ini kepada:

Almamater Tercinta

Jurusan Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

SUNAN KALIJAGA Y O G Y A K A R T A

#### **ABSTRAK**

Nurul Qamariyah, Permaianan *Scrabble* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswi Kelas X MA Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Pelajaran 2010/2011. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2011.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar bahasa Arab siswi kelas X MA Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Pelajaran 2010/2011 dengan menggunakan permainan *scrabble* sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan dua kali pertemuan terhadap 43 siswi. Pada setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Analisis dilakukan secara deskriptif dengan teknik persentase. Tingkat minat siswi dinyatakan dengan kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab menggunakan media permainan *scrabble* dapat meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswi yang meliputi sikap, kemauan, ketertarikan, dorongan, ketekunan, dan perhatian terhadap pembelajaran bahasa Arab. Hal tersebut dapat dilihat pada peningkatan minat. Sebelum tindakan, minat belajar siswi sedang (45,2%) dan setelah tindakan mengalami kenaikan minat belajar menjadi sangat tinggi (86%).

Kata kunci: permainan, scrabble, minat, bahasa Arab.

# التجريد

نورالقمرية. لعبة الخربشة (Scrabble) على وسائل التعليم لترقية الرغبة في تعلم اللغة العربية لطللبات فصل العاشرة بالمدرسة معلمات محمدية الثانوية يوكياكرتا السنة الدراسية ٢٠١١/٢٠٠. البحث يوكياكرتا :قسم التعليم اللغة العربية في كلية التربية والتعليم الجامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية ٢٠١١.

يهدف هذا البحث لمعرفة ترقية الرغبة في تعليم اللغة العربية لطالبات الفصل العاشر بالمدرسة معلمات محمدية الثانوية يوكياكرتا السنة الدراسية ٢٠١١/٢٠١٠. بلعبة الخربشة (Scrabble) كوسائل التعليم.

النوع هذا البحث فهو بحث خطوى في الفصل بالدورين والموجهين على ثلاث وأربعين طالبات. وكل الدور تتكون بأربع مراحل هو التخطيط والعمل والمراقية والانعكس. وطريقة جمع البيانات هي المقابلة والملاحظة والوثيقة والإستيانة. التحليل البيانات وصفيا مع تقنية مئوية .ودرجة دوافع التعلم الطالبات مستوى من فئة عالية جدًّا وعالية ومتواسطة ومنخفضة ومنخفضة جدًّا.

تدلّ نتائج هذا البحث أنّ التعليم اللغة العربية بوسائل لعبة الخربشة (Scrabble) تحصّل ترقية الرغبة في تعليم اللغة العربية لطالبات مايلي: الموقف والإرادة والجدّيبية والشجاعة والجدّيبية والإهتمام. أما شرح ترقية الرغبية. رغبة التعلم الطالبات من فئة متواسطة قبل العمل (٤٥,٢) و زيادة في ترقية الرغبة نسبة مئوية عالية جدًّا بعد العمل (٨٦٪).

الكلمة الد ليلية : لعبة، الخربشة (Scrabble) ، الرغبة ، اللغة العربية

#### KATA PENGANTAR

# بسم الله الرحمن الرحيم

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT, Tuhan pencipta semesta alam yang telah memberikan cahaya kasih saying sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancer. Shalawat dan salam senantiasa terhaturkan bagi pahlawan revolusi Islam, Nabi Muhammad SAW yang syafaatnya senantiasa kita nanti di hari akhir kelak.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan, dukungan, bimbingan dan kerjasama dari banyak pihak. Oleh karena itu penyusun mengucapkan terima kasih dan penghormatan kepada:

- Dr. Hamruni, M.Si, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- 2. Drs. Zainal Arifin Ahmad, M.Ag, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Drs. Dudung Hamdun, M.Si, selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Bahasa
   Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- 4. Bapak H. Tulus Musthofa, Lc, MA, selaku Dosen Penasehat Akademik penulis, yang selalu memberikan masukan, arahan, dan dorongan selama penulis menyelesaikan studi di kampus ini.
- 5. Drs. Radjasa Mu'tasim,M.Si selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis hingga terselasaikannya skripsi ini.

- Segenap dosen dan karyawan Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas
   Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- 7. Dra. Fauziyah Tri Astuti, M.A, selaku Direktur Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian kepada penulis.
- 8. Ibu Nunung Herlina, S.Ag, selaku guru bahasa Arab Madrasah Aliyah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta yang telah berkenan membantu dan membimbing selama penelitian.
- 9. Siswi-siswi kelas XA MA Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta yang telah berkenan menjadi subyek penelitian.
- 10. Ayahanda Suratmin dan Ibunda Siti Khoiriyah serta adik-adikku tersayang Rohmatul Laili Mahmudah dan Rosyidatul Azkiyah yang selalu menjadi motivator dan penguat bagi penulis.
- 11. Dedik Fatkhul Anwar, S.Pd.I, yang tak pernah putus memberikan motivasi dan bantuan sehingga terselesaikannya skripsi ini.
- Teman-teman Dinasty PBA 2007, khususnya CINTAKU (Nana), Nida,
   Uyun, Marni, Icha, Yanti, Aqil, Alex, dan Rokani.
- 13. Teman-teman PPL-KKN Integratif, bu Ranti, bu Linda, bu Lulu, pak Agus, pak Rasidi, dan pak Husna yang selalu memberikan motivasi kepada penulis.
- 14. Teman-temanku di Majelis Pembinaan Kader (MPK) PP 'Aisyiyah, mbak Khusnul dan Dian yang selalu menjadi tempat keluh kesahku dan selalu membantu penulis.

- 15. Teman-teman seperjuangan di Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan IMM Cabang Sleman khususnya Uly, Shofwan, Teguh, Santi, Halimah, Lilik, Dani, Lukman Hakim, Zaki, Rizal, terima kasih atas motivasi, bantuan, kebersamaan, dan keceriaannya.
- 16. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih untuk segalanya.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan kepada penulis dicatat di sisi Allah SWT dan menjadi amal kebaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan, sehingga saran dan kritik yang membangun selalu penulis harapkan. Semoga kehadiran skripsi ini bermanfaat untuk semua pembaca.

Yogyakarta, 22 Juni 2011

Penyusun,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF A STATE UNIV

# **DAFTAR ISI**

HALAMAN JUDUL	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	i
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR	iii
KARTU BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR	iv
PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR	v
HALAMAN PENGESAHAN	viii
HALAMAN MOTTO.	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	X
ABSTRAK	xi
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	XX
	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	3
D. Tinjauan Pustaka	4
E. Landasan Teori	6

F.	Hipotesis Penelitian	24
G.	Metode Penelitian	24
H.	Indikator Keberhasilan	35
I.	Sistematika Pembahasan	36
BAB II G	AMBARAN UMUM MADRASAH MU'ALLIMAAT	
MUHAM	MADIYAH YOGYAKARTA	38
A.	Letak Geografis	38
В.	Sejarah Berdiri Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah	
	Yogyakarta	38
C.	Visi, Misi, dan Tujuan	41
D.	Pengembangan Madrasah	43
E.	Struktur Organisasi dan Daftar Pegawai	48
F.	Sarana dan Prasarana	50
BAB III H	IASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A.	Penerapan Permainan Scrabble dalam Pembelajaran Bahasa Arab	54
3	1. Penelitian Siklus I	56
	2. Penelitian Siklus II	65
В.	Peningkatan Minat Belajar Siswi dalam Pembelajaran Bahasa A	Arab
	Menggunakan Media Permainan Scrabble.	74
C.	Kelebihan dan Kekurangan Permainan Scrabble dalam Pembelaja	aran
	Bahasa Arab.	84

BAB IV PENUTUP	88
A. Kesimpulan	85
B. Saran	86
C. Penutup	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

# STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

# **DAFTAR TABEL**

Tabel I	: Kisi-kisi Instrument Minat Belajar Bahasa Arab				
Tabel II	: Interpretasi Nilai "r"				
Tabel III	: Kriteria Minat Belajar Siswa				
Tabel IV	: Daftar <mark>Pimpinan Mad</mark> rasa <mark>h Mu'allimaat</mark>	48			
Tabel V	: Daftar Kepala Urusan dan Bendahara	48			
Tabel VI	: Sumber Daya Manusia (SDM)	50			
Tabel VII	: Gedung Induk Mu'allimaat	51			
Tabel VIII	: Gedung Unit Usaha dan Kegiatan Siswi	52			
Tabel IX	: Sarana Kegiatan Siswi	52			
Tabel X	: Rencana Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Perm	nainan			
	Scrabble	54			
Tabel XI	: Perencanaan Proses Pembelajaran Bahasa Arab dengan Perm	ainan			
	Scrabble	57			
Tabel XII	: Permasalahan Siklus I dan Rencana Pemecahannya	65			
Tabel XIII	: Data Hasil Angket Pra Tindakan	75			
Tabel XIV	: Data Hasil Angket Pasca Tindakan	75			
Tabel XV	: Hasil Angket Peningkatan Minat Belajar Bahasa Arab Siswi				
	Menggunakan Media Permainan Scrabble	82			

# **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1	: Scrabble Arab	11				
Gambar 2	: Scrabble Inggris					
Gambar 3	: Scrabble dan Kepingannya					
Gambar 4	: Peneliti menjelaskan aturan permainan scrabble dan	siswi				
	memper <mark>hatikan</mark>	60				
Gambar 5	: Siswi menjalankan permainan dengan penuh kesungguhan	61				
Gambar 6	: Peneliti memantau dan membantu tim yang mengalami kesuli	tan				
		61				
Gambar 7	: Salah satu siswi dari tim mempresentasikan hasil belajar timn	ya				
		61				
Gambar 8	: Suasana pembelajaran bahasa Arab menggunakan	media				
	pembelajaran Scrabble	70				
Gambar 9	: Peneliti memantau	70				
Gambar 10	: Guru mengamati aktivitas siswi	70				
Gambar 11	: Siswi sedang mengerjakan angket minat	71				
Y	OGYAKARTA					

# PENDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam penelitian ini menggunakan pedoman transliterasi dari keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 150 tahun 1987 dan no. 05436/U/1987. Secara garis besar uraiannya adalah sebagai berikut:

# 1. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	huruf latin	Keterangan	
1	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan	
ب	ba'	В	Be	
ت	ta'	T	Te	
ث	Sa	S	es (dengan titik di atas)	
٥ -	Jim	J	Je	
۲	haʻ	Н	ha (dengan titik di bawah)	
خ	kha'	Kh	ka dan ha	
7	Dal	D	De	
خ	Zal	Z	zet (dengan titik di atas)	
J	ra'	R	Er	
<sup>3</sup> STA	Zai	AMICZ UNIV	ERSIT\Zet	
Un Un	Sin	S	Es	
m	Syin	Sy	es dan ye	
ص	Sad	S C	es (dengan titik di bawah)	
ض	Dad	D	de (dengan titik di bawah)	
ط	ta'	T	te (dengan titik di bawah)	
ظ	za'	Z	zet (dengan titik di bawah)	
ع	ʻain	4	koma terbalik di atas	
غ	Gain	G	-	

ف	faʻ	F	-
ق	Qaf	Q	-
أی	Kaf	K	-
J	Lam	L	-
م	Mim	M	-
ن	Nun	N	-
و	wawu	W	-
_&	Ha	Н	-
¢	hamzah		Apostrof
ي	ya'	Y	-

# 2. Konsonan rangkap karena syaddah ditulis rangkap

متعقدين Muta'aqqidain

'Iddah

# 3. Vokal Tunggal

Tanda Vokal	Nama	Huruf Latin	Nama
	Fathah	A	A
SIIN	Kasrah	AIIA	GA
2,0	Dammah		U
VO	CVA	KADT	A

# 5. Vokal Panjang

a. Fathah dan alif ditulis a

Jahiliyyah جاهلية

b. Fath}ah dan ya mati di tulis a

يسعى Yas'a

c. Kasrah dan yamati ditulis i

مجيد Majid

d. Dammah dan wawu mati u

Furud فروض

# 6. Kata sandang alif dan lam

a. Bila diikuti huruf qamariyah ditulis al-

Al-Qur'an القران

Al-Qiyas

b. Bila diikuti huruf syamsiyyah ditulis dengan menggandakan huruf syamsiyyah yang mengikutinya serta menghilangkan huruf al.

'As-sama

Asy-syams

# 7. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat

Ditulis menurut penulisannya.

خوى الفروض Zawi al-furud

Ahl as-sunnah اهل السن

YOGYAKARTA

#### **BABI**

#### **PENDAHULUAN**

# A. Latar Belakang Masalah

"Mengajarkan bukan semata persoalan menceritakan! Belajar bukanlah konsekuensi otomatis dari penuangan informasi ke dalam benak siswa. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri. Penjelasan dan pemeragaan semata tidak akan membuahkan hasil belajar yang langgeng. Yang bisa membuahkan hasil belajar yang langgeng hanyalah kegiatan belajar *aktif* ".¹ Penulis merasa tertarik dengan perkataan Melvin L. Silberman yang ia tulis di buku *Active Learning; 101 Cara Belajar Siswa Aktif* dan ingin mengupas lebih jauh manfaat dari pembelajaran aktif khususnya bahasa Arab. Selain siswa dapat belajar aktif, gurupun juga harus menyajikan pelajaran dalam suasana yang edukatif.

Berdasarkan pengalaman penulis ketika menjadi siswa, terjun langsung mengajar di sekolah saat Kuliah Kerja Nyata (KKN), berbincang bersama guru-guru bahasa Arab dan berbincang bersama siswa-siswa di beberapa sekolah, masih terdapat banyak sekali guru dalam mengajarkan mata pelajaran yang diampunya belum menggunakan asas pembelajaran yang edukatif, pembelajarannya masih menggunakan cara yang tradisional. Hal inilah salah satu hal yang menjadikan belum tercapainya tujuan pembelajaran dan menjadikan siswa tidak berminat terhadap mata pelajaran tertentu. Begitu juga

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Melvin L. Silberman, *Active Learning; 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusa Media, 2009), hlm. 9.

yang terjadi di MA Mu'allimaat Muhammadiyah khususnya pada mata pelajaran bahasa Arab.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, awal mula guru harus memperhatikan kondisi dan kecenderungan siswa terhadap mata pelajaran bahasa Arab. Dalam satu kelas saja terdapat siswa yang senang belajar bahasa Arab, akan tetapi terdapat juga siswa yang kurang berminat mempelajari bahasa Arab. Salah satu tanggung jawab guru adalah bagaimana menjadikan siswa berminat dan aktif dalam mempelajari bahasa Arab. Baik melalui pendekatan dalam pembelajaran bahasa Arab, metode yang digunakan, teknik yang edukatif, dan media yang disediakan untuk menunjang proses pembelajaran.

Satu hal yang teringat oleh penulis saat belajar bahasa Inggris di kelas dua aliyah, yakni merasa terdapat peningkatan minat mempelajari bahasa Inggris dikarenakan cara guru yang kreatif dalam mengemas pembelajarannya. Salah satu contoh teknik yang guru lakukan yakni dengan permainan scrabble dalam belajar kosa kata atau vocabulary. Selain siswa dapat bermain di dalam kelas dan menghilangkan kepenatan belajar, siswa juga dapat secara aktif menemukan kosa kata baru sekaligus mengasah kemampuan kosa kata yang sudah pernah didapatkan. Hal inilah yang menjadikan penulis terdorong untuk meneliti peningkatan minat belajar bahasa Arab dengan menggunakan permainan scrabble dalam memperkaya kosa kata.

Permainan *scrabble* adalah permainan papan dan permainan menyusun kata yang dimainkan 2 atau 4 orang yang mengumpulkan poin berdasarkan

nilai kata yang dibentuk dari keping huruf di atas papan permainan berkotak-kotak (15 kolom dan 15 baris)<sup>2</sup>. Melalui permainan ini diharapkan dapat menjadikan siswa belajar aktif dan menyenangkan. Lokasi penelitian yang diambil oleh penulis adalah di almamater tercinta yaitu di MA Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta. Karena menurut hemat penulis, perlu adanya perhatian terhadap pembelajaran bahasa Arab termasuk minat siswi dalam mempelajarinya di MA Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta.

Penulis akan mencoba memberikan solusi dalam meningkatkan minat belajar bahasa arab dengan media permainan *scrabble*.

#### B. Rumusan Masalah

Latar belakang masalah yang dapat dirumuskan oleh penulis adalah sebagai berikut:

"Apakah permainan *scrabble* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswi kelas X MA Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Pelajaran 2010/2011?"

# C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

# 1. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui peningkatan minat belajar bahasa Arab siswi kelas X MA Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Pelajaran 2010/2011 dengan menggunakan permainan *scrabble* sebagai media pembelajaran.

\_

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> http://id.wikipedia.org/wiki/scrabbles, akses tanggal 24 Januari 2011.

# 2. Kegunaan Penelitian

# a. Bagi penulis

Sebagai tambahan pengetahuan mengenai permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar bahasa Arab.

# b. Bagi guru bahasa Arab dan madrasah

- Sebagai bahan pertimbangan dan bahan evaluasi terhadap hal-hal yang dapat meningkatkan minat belajar bahasa Arab.
- 2) Sebagai sarana untuk menentukan tindakan yang tepat bagi pihak madrasah dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa.

# c. Bagi penelitian-penelitian ilmiah

Sebagai bahan rujukan tentang permainan dalam pembelajaran bahasa Arab dan pentingnya minat siswa belajar bahasa Arab.

# D. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan pengamatan dan penelusuran yang dilakukan penulis, belum ada penelitian yang secara khusus meneliti tentang permainan *scrabble* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab khususnya untuk siswi kelas X MA Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Pelajaran 2010/2011. Akan tetapi penulis menemukan beberapa judul penelitian yang mempunyai kajian hampir serupa tetapi beda fokus kajian, diantaranya:

- Penelitian oleh sdri. Ahirul Hasanah, jurusan Pendidikan Bahasa Arab yang berjudul "Pembelajaran Berbasis Permainan TTS Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa MAN Godean Sleman Yogyakarta" dengan pembimbing skripsi Drs. H. Zainal Arifin Ahmad, M.Ag. Penelitian tersebut difokuskan pada peningkatan prestasi belajar bahasa Arab dengan menggunakan permainan Teka Teki Silang (TTS).
- 2. Penelitian yang dilakukan oleh sdri. Anis Silfana, jurusan Pendidikan Bahasa Arab yang berjudul "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII MTs Negeri Wonokromo Pleret Bantul Yogyakarta" dengan pembimbing skripsi Drs. H. Zainal Arifin Ahmad, M.Ag. Penelitian tersebut lebih menekankan pada strategi yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII MTsN Wonokromo Pleret Bantul. Jenis penelitiannya adalah penelitian lapangan (*Field Research*). 4
- 3. Penelitian yang dilakukan oleh sdr. Iyus Firdaus, jurusan Pendidikan Bahasa Arab yang berjudul "Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab (Telaah Terhadap Komik dalam majalah Bahasa Arab NADI) "dengan pembimbing skripsi H. Nazri Syakur, M. A. Penelitian tersebut

<sup>3</sup> Ahirul Hasanah, *Pembelajaran Berbasis Permainan TTS Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa MAN Godean Sleman Yogyakarta*, (Yogyakarta: UIN SUKA PBA, 2010)

\_

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup> Anis Silfana, Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII MTs Negeri Wonokromo Pleret Bantul Yogyakarta, (Yogyakarta: UIN SUKA PBA, 2010).

menela'ah komik berbahasa Arab dalam majalah NADI sebagai media dalam pembelajaran bahasa Arab.<sup>5</sup>

Sedangkan fokus penelitian ini adalah pada permainan *scrabble* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswi kelas X MA Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Pelajaran 2010/2011.

#### E. Landasan Teori

# 1. Pengertian Dan Fungsi Media

Kata media berasal dari kata latin "medius" yang artinya "tengah". Secara umum, media adalah semua bentuk perantara untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (message) dan gagasan kepada penerima. Media pengajaran secara luas dapat diartikan sebagai berikut:

Setiap orang, bahan, alat atau kejadian yang memantapkan kondisi memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah media (Achsin, 1986:9)<sup>6</sup>

Menurut sejarahnya, media pengajaran pertama kalinya disebut visual-education (alat peraga pandang), kemudian menjadi audio-visual aids (bahan pengajaran), seterusnya berkembang menjadi audio-visual communication (komunikasi pandang dengar), dan selanjutnya berubah menjadi educational technology (teknologi pendidikan) atau teknologi

<sup>6</sup> Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, cet.II, 2004), hlm. 74.

\_

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup> Iyus Firdaus, *Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab (Telaah Terhadap Komik dalam majalah Bahasa Arab NADI)*, (Yogyakarta: UIN SUKA PBA, 2006).

pengajaran. Didalam bahasa Arab, media pengajaran kurang lebih adalah "
Wasaail al-Aidhoh " atau menurut istilah Dr. Abdul Alim Ibrahim dalam bukunya Al-Muwajjih al-Fanniy li Mudarrisy al-lugah al-'Arabiyyah sebagai al-Wasaail at-Taudhiihatu (1978:423). Ada juga beberapa kalangan yang menyebutnya al-Mu'iinaatu as-Sam'iyyatu wa al-Bashoriyyatu (alat pandang dengar).

John M. Lannon (1982:261) mengemukakan bahwa media pengajaran khususnya alat-alat pandang dapat:

- a. Menarik minat siswa
- b. Meningkatkan pengertian siswa
- c. Memberikan data yang kuat / terpercaya
- d. Memadatkan informasi
- e. Memudahkan menafsirkan data. 8

Mudjiono, dkk. (1980:2-3) menambahkan bahwa media pengajaran dapat membangkitkan motivasi belajar serta memberikan stimulus bagi kemauan belajar. Hal ini seiring dengan apa yang dikemukakan oleh Prof. Mahmud Yunus dalam bukunya *Al-Tarbiyah wa al-Ta'liim* (1931:78), bahwasannya media pengajaran itu berpengaruh besar bagi indra dan lebih memudahkan (dapat menjamin) pemahaman orang yang melihat tidak sama dengan orang yang hanya mendengar.<sup>9</sup>

Macam-macam media pengajaran dan beberapa alat bantu menurut Dr. Abdul Alim Ibrahim (1978:433) adalah sebagai berikut:

<sup>&</sup>lt;sup>7</sup> *Ibid*, hlm. 75.

<sup>&</sup>lt;sup>8</sup> *Ibid*, hlm. 75.

<sup>&</sup>lt;sup>9</sup> *Ibid*, hlm. 76.

- a. Benda-benda asli
- b. Contoh riil dalam bentuk patung / permainan
- c. Gambar-gambar
- d. Peta
- e. Chart
- f. Papan tulis
- g. Kartu-kartu
- h. Kaset dan tape recorder<sup>10</sup>

Begitulah peran dan posisi media dalam pembelajaran. Dalam mengajar, seorang guru tidak hanya berfikir bagaimana dapat menuntaskan pokok pembahasan yang harus dipelajari dalam satu semester atau satu tahun, akan tetapi harus lebih berfikir bagaimana siswa dapat menerima dan memahami apa yang disampaikan oleh guru dalam sebuah pelajaran.

# 2. Permainan

Pembentukan pribadi manusia menurut Peter L. Berger, pada hakikatnya adalah manusia memproduksi dirinya sendiri melalui pengalaman dalam realitas sosial. Permainan sebagai media pembelajaran melibatkan siswa dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan, mendapat inspirasi, terdorong untuk kreatif, dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa dalam melakukan permainan ini. Setiap siswa walau melakukan kegiatan yang sama dengan teman-

\_

<sup>&</sup>lt;sup>10</sup> *Ibid*, hlm. 76-77.

temannya, tetapi proses pengalaman batin dalam mengembangkan potensinya sendiri mungkin berbeda-beda.<sup>11</sup>

Kalau mereka bertukar pengalaman, mempertahankan pendapatnya masing-masing mungkin timbul perdebatan yang hebat. Akan tetapi mereka belajar bijaksana menggabungkan atau merumuskan kesimpulan yang lebih mendekati kebenaran. Perilaku di dalam permainan, proses batin yang dirasakan masing-masing dan ekspresi dalam bentuk kata dan perilaku akan menjadi bahan pengamatan para pelakunya serta untuk memahami proses pengembangan potensi dirinya, atau menimbulkan kesadaran akan kebenaran atau keseluruhan sebagai bahan pembentukan kepribadian yang lebih bermutu. Jadi, permainan adalah fakta yang dianalisis untuk memahami proses perilaku dalam permainan; pilihan dalam bertindak atau berkata menjadi keputusan masing-masing kesimpulan sebagai pembelajaran memproduksi diri sendiri. 12

Permainan dalam pembelajaran di dalam kelas erat kaitannya dengan media pembelajaran karena berbagai macam media pembelajaran dapat digunakan sekaligus sebagai permainan. Dengan adanya permainan yang dijadikan sebagai media dalam pembelajaran, maka akan menghilangkan kepenatan dalam belajar karena menuntut siswa untuk aktif dan dapat menimbulkan minat positif pada diri siswa.

 $^{11}$ Utomo Danajaya, *Media Pembelajaran Aktif*,(Bandung: Nuansa, 2010), hlm 165-166.  $^{12}$  *Ibid*, hlm. 166.

# 3. Scrabble Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab

# a. Sejarah dan Pengertian Scrabble

Scrabble adalah permainan papan dan permainan menyusun\_kata yang dimainkan 2 atau 4 orang yang mengumpulkan poin berdasarkan nilai kata yang dibentuk dari keping huruf di atas papan permainan berkotak-kotak (15 kolom dan 15 baris).

Biji permainan berupa keping berbentuk bujur sangkar yang bertuliskan huruf pada salah satu sisi. Pemain mengambil hingga sebanyak tujuh buah keping huruf dari kantong, dan berusaha menyusun kata secara mendatar atau menurun seperti teka-teki silang. Kata-kata yang dibuat harus merupakan kata yang dizinkan untuk dimainkan berdasarkan kamus standar sesuai dengan bahasa yang dimainkan. Pemain yang mengumpulkan total poin tertinggi dinyatakan sebagai pemenang.

Scrabble dijual di 121 negara dalam 29 versi bahasa-bahasa di dunia. Seratus juta set permainan scrabble terjual di seluruh dunia, dan setiap tiga keluarga di Amerika memiliki satu set permainan scrabble.

Di Amerika Serikat dan Kanada, nama scrabble adalah merek dagang dari Hasbro, sedangkan di negara-negara lain, merek dagang scrabble dipegang J. W. Spear & Sons. Sebelum diambil alih oleh J. W. Spear di tahun 1993, Scrabble adalah merek dagang milik Murfett Regency di Australia. Permainan ini juga dikenal sebagai Alfapet, Funworder, Skip-A-Cross, dan Palabras Cruzadas.

Papan scrabble milik Vladimir Nabokov. Permainan Scrabble mulanya diciptakan di tahun 1938 dengan nama "Criss-Crosswords" oleh seorang arsitek bernama Alfred Mosher Butts. Permainan ini merupakan penyempurnaan dari permainan Lexiko yang lebih dulu diciptakannya, tapi dilengkapi papan permainan dan cara bermain seperti teka-teki silang. Permainan tetap menggunakan keping huruf seperti Lexiko yang dibuat berdasarkan hasil perhitungan distribusi frekuensi penggunaan huruf berbagai tulisan berbahasa Inggris, termasuk artikel surat kabar The New York Times. Alfred Butts memproduksi sendiri permainan ini dan menawarkannya ke berbagai perusahaan mainan besar tapi tidak laku.

Di tahun 1948, pengacara James Brunot, penduduk asal Newtown, Connecticut membeli hak memproduksi permainan "Criss-Crosswords" dengan janji memberi Butts royalti dari setiap unit yang terjual. Sebagai pemilik yang baru, Brunot mengganti nama permainan menjadi "Scrabble", sebuah kata dalam bahasa Inggris yang berarti "berjuang membanting tulang". Brunot hanya sedikit mengubah kotak-kotak "bonus" pada papan permainan, dan menyederhanakan aturan permainan. Permainan scrabble ternyata laku dijual. Salah satu pembelinya adalah toko serba ada Macy's yang berhasil mengangkat scrabble menjadi mainan yang ingin dibeli konsumen.

Di tahun 1953, Brunot menjual hak produksi permainan *scrabble* kepada Selchow and Righter, karena kapasitas produksi tidak mampu lagi memenuhi permintaan. Seperti halnya Parker Brothers dan Milton Bradley, Selchow and Righter adalah salah satu dari pabrik mainan besar yang dulu pernah menolak untuk membeli permainan *scrabble*. Di Britania Raya dan Australia, *Scrabble* mulai dipasarkan J. W. Spear & Sons tanggal 19 Januari 1955. Perusahaan J. W. Spear & Sons sekarang merupakan anak perusahaan dari Mattel. Di tahun 1986, Selchow and Righter menjual permainan ini kepada Coleco yang kemudian menjualnya lagi kepada Hasbro. <sup>13</sup>

#### b. Contoh Gambar Scrabble



Gb 1. Scrabble Arab



Gb 2. Scrabble Inggris<sup>14</sup>

# c. Cara Membuat Papan Permainan Scrabble

#### 1) Alat dan Bahan

Kertas karton, kertas lipat (merah, merah muda, biru tua, dan biru muda), spidol berwarna, gunting, pena, lem kertas, kardus bekas, dan penggaris.

# 2) Langkah Membuat

*Pertama*, potong kertas karton menjadi persegi panjang dengan ukuran 34 cm x 42 cm.

*Kedua*, berilah garis tepi masing-masing 2 cm dari tepi kanan kiri dan atas bawah.

-

<sup>&</sup>lt;sup>13</sup> http://id.wikipedia.org/wiki/scrabbles, akses tanggal 24 Januari 2011.

<sup>&</sup>lt;sup>14</sup> *Ibid*, akses tanggal 24 Januari 2011.

*Ketiga*, buatlah bentuk segi empat di bagian atas dengan ukuran 30 cm x 30 cm, kemudian buatlah kotak-kotak yang terdiri dari 15 kolom dan 15 baris dengan ukuran tiap kotaknya 2 cm x 2 cm pada segi empat tersebut.

*Keempat*, guntinglah kertas lipat dengan ukuran 2 cm x 2 cm warna merah sebanyak 8 keping, merah muda sebanyak 16 keping, biru tua sebanyak 12 keping, dan biru muda sebanyak 24 keping.

*Kelima*, tempelkan potongan kertas lipat warna merah pada kotak nomor (1, 8, 15, 106, 120, 211, 218, dan 225), warna merah muda pada kotak nomor (17, 29, 33, 43, 49, 57, 65, 71, 155, 161, 169, 177, 183, 193, 197, dan 209), warna biru tua pada kotak nomor (21, 25, 77, 81, 85, 89, 137, 141, 145, 149, 201, dan 205), warna biru muda pada kotak nomor (4, 12, 37, 39, 46, 53, 60, 93, 97, 99, 103, 109, 117, 123, 127, 129, 133, 166, 173, 180, 187, 189, 214, dan 222). Dengan penomoran kotak dimulai dari kanan atas dan penomoran baris seterusnya dimulai dari kanan.

*Keenam*, gambarlah bintang menggunakan spidol berwarna pada kotak nomor 113 sebagai tanda kotak paling tengah.

*Ketujuh*, berilah catatan di bawah gambar *scrabble* mengenai keterangan warna yang berhubungan dengan pengalian poin dan poin pada setiap huruf.

Kedelapan, buatlah kepingan huruf sejumlah 104 keping seperti yang dijelaskan pada aturan permainan dari kardus bekas dengan ukuran 2 cm x 2 cm.

#### d. Aturan Permainan

- 1) Jumlah pemain = 2 hingga 4 orang.
- 2) Nilai pada setiap huruf dan pengalian poin

Papan permainan berkotak-kotak terdiri dari 15 kolom dan 15 baris. Sewaktu menyusun kata, setiap kotak diisi dengan satu keping huruf. Setiap huruf memiliki nilai tertentu (antara 1 sampai 10) yang bergantung pada frekuensi kemunculan huruf tersebut pada tulisan yang standar. Dalam scrabble bahasa Arab menggunakan 104 keping dengan pertimbangan frekuensi kemunculan huruf, yaitu:

- a) 4 keping kosong (nilai 0)
- b) I poin:  $\underline{1} \times 10$ ,  $\underline{0} \times 6$ ,  $\underline{0} \times 5$ ,  $\underline{0} \times 5$
- c) 2 poin:  $\underline{\underline{\cdot}} \times 4$ ,  $\underline{\underline{\cdot}} \times 3$ ,  $\underline{\underline{\cdot}}$ ×3, غ ×3, خ ×2, غ ×2, غ ×1

  d) 3 poin: ع ×3, غ ×3, غ ×3, غ ×3, غ ×2, غ ×2
  e) 4 poin: ع ×3, غ ×2, غ ×1

  - f) 5 poin: <u>ف</u> ×1, <u>ف</u> ×1
    - g) 8 poin: ×2
    - h) 10 poin:  $\underline{i} \times 2$ ,  $\underline{i} \times 2$ ,  $\underline{i} \times 2^{15}$

<sup>15</sup> http://en.wikipedia.org/wiki/Scrabble\_letter\_distributions" Categories: Scrabble, akses tanggal 24 Januari 2011.

Papan permainan ditandai dengan kotak-kotak "bonus" yang melipatgandakan jumlah poin. Kotak berwarna merah bernilai علمة (kalimatu ats tsulastii) / "triple-word" mengalikan 3 total poin yang didapat dari sebuah kata; kotak berwarna merah muda bernilai مزدوجة كلمة (kalimatun muzdaujatun) / "double-word" mengalikan 2 total poin yang didapat dari sebuah kata; kotak biru tua bernilai الحرف (atstsulatsi al khirof) / "triple-letter" mengalikan 3 nilai huruf yang diletakkan di atasnya, dan kotak biru muda bernilai مردوجة (harfun muzdaujatun) / "double-letter" mengalikan 2 nilai huruf yang diletakkan di atasnya. Kotak di bagian tengah papan permainan (H8) bernilai مردوجة كلمة (kalimatun muzdaujatun) / "double-word" dan diberi tanda bintang atau logo.

#### 3) Cara bermain

- a) Siapkan papan scrabble, keping-keping huruf, kertas, dan pena.
- b) Masing-masing pemain mengambil 7 keping tanpa tahu huruf apa saja yang diambil. Dan seterusnya harus ada 7 keping pada setiap pemain.
- Salah satu dari pemain memulai permainan dengan meletakkan susunan huruf yang dimulai dari tanda bintang di bagian tengah.
- d) Huruf yang telah disusun, dapat langsung dihitung nilai poinnya pada kertas yang telah disediakan.
- e) Diizinkan membuka kamus (dalam penelitian ini kamus yang disarankan adalah kamus bahasa Arab Mahmud Yunus).

- f) Jika terdapat kosa kata yang baru menurut masing-masing pemain, maka kosa kata tersebut ditulis di buku tulis atau kertas.
- g) Batasan waktu 30 40 menit.

# e. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Scrabble

Salah satu diantara kelebihan permainan *scrabble* berbahasa Arab adalah dapat memperkaya *al-mufrodat* atau kosa kata dan mengasah kemampuan kosa kata yang telah diperoleh. Dan salah satu kekurangan permainan *scrabble* berbahasa Arab adalah tidak tepat jika digunakan dalam melatih kemahiran *al-kitabah* atau menulis karena antara satu huruf dengan huruf yang lain terpisah atau tidak menyambung seperti dalam kaidah penulisan bahasa Arab.

# 4. Minat

#### a. Pengertian Minat

Menurut Muhibin Syah, dalam bukunya Psikologi Belajar, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Menurut Reber (1988), minat tidak termasuk istilah populer dalam psikologi karena ketergantungannya yang banyak pada faktor-faktor internal lainnya seperti pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan. Namun terlepas dari masalah populer atau tidak, minat seperti yang difahami dan dipakai oleh orang selama ini dapat mempengaruhi

kaulitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu.<sup>16</sup>

# b. Ciri-ciri Minat

- Menurut Crow & Crow (1984:355) bahwa untuk seorang anak yang sangat muda, lamanya minat dalam kegiatan tertentu sangat pendek.
   Minat senantiasa berpindah-pindah; namun demikian ia menghendaki keaktifan, sebaliknya dengan orang yang lebih tua.
- Pada anak-anak, minat yang terdapat dalam kegiatan lebih bersifat untuk kepentingan diri sendiri bukan untuk mencapai suatu hasil tertentu.
- 3) Menurut Slameto minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian sehingga minat dapat ditumbuhkan dan dikembangkan pada diri seorang anak didik. 17

#### c. Bentuk-bentuk Minat

Minat dapat dibedakan menjadi 2 macam yaitu:

1) Minat Primitif

Minat primitif disebut juga minat yang bersifat biologis, seperti kebutuhan makan, bebas bergaul dan sebagainya. Jadi pada jenis minat ini meliputi kesadaran tentang kebutuhan yang langsung dapat memuaskan dorongan untuk mempertahankan organisme.

<sup>17</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), ed. 2, hlm. 192-193.

\_

 $<sup>^{16}</sup>$  Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan; Suatu pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), cet.II, hlm. 136.

#### 2) Minat Kultural

Minat kultural disebut juga minat sosial yaitu berasal atau diperoleh dari proses belajar. Jadi kultural disini lebih tinggi nilainya dari pada minat primitif.

#### d. Unsur-unsur Minat

Seseorang dikatakan berminat terhadap sesuatu bila individu itu memiliki beberapa unsur antara lain:

- 1) Sikap
- 4) Dorongan
- 2) Kemauan
- 5) Ketekunan
- 3) Ketertarikan
- 6) Perhatian

(Abd. Rachman Abror, 1989)

Dari keenam unsur minat tersebut dapat dijadikan indikatorindikator yang dapat digunakan dalam pembuatan angket minat, sehingga angket yang dibuat megacu pada unsur-unsur minat yang telah dikembangkan.

# e. Faktor-faktor Yang Menimbulkan Minat

Menurut Bernand, faktor-faktor penyebab timbulnya minat adalah dari partisipasi, kebiasaan dan pengalaman. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

 Partisipasi, melalui partisipasi aktif siswa akan merasa senang pada pelajaran tertentu dan dengan sendirinya minat akan muncul pada dirinya.

- 2) Kebiasaan, merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dan kontinyu. Minat bisa timbul karena adanya kebiasaan yang terus menerus, tentunya prihal kegiatan belajar mengajar.
- 3) Pengalaman, bisa menjadi minat seseorang dengan alasan bisa meningkatkan hasil dari masa lalu yang kurang memuaskan. Sehingga timbul minat untuk mendapatkan yang lebih. 18

Oleh karena seorang yang terdidik dapat ditandai dari adanya minat yang luas serta bernilai maka jelaslah sudah bahwa memperkembangkan minat semacam itu merupakan tujuan yang penting. Minat adalah kesadaran seseorang bahwa suatu obyek, seseorang, suatu soal atau suatu situasi mengandung sangkut paut dengan dirinya. Rupa-rupanya minat harus dipandang sebagai suatu sambutan yang sadar, kalau tidak demikian, minat itu tidak mempunyai arti sama sekali. Oleh sebab itu pengetahuan atau informasi tentang seseorang atau suatu obyek pasti harus ada lebih dahulu dari minat terhadap orang atau obyek tadi. 19

Dengan pengetahuan terhadap minat siswa dalam belajar, seorang guru harus peka terhadap suasana kelas serta kondisi siswa. Jika siswa sudah memperlihatkan gejala-gejala penurunan perhatian dan minat terhadap pelajaran, maka seorang guru harus segera mengambil tindakan agar gejala-gejala tersebut tidak berlarut-larut.

Whitherington, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), cet.VI, hlm. 134-135.

-

<sup>&</sup>lt;sup>18</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007) hlm. 194

# f. Cara Meningkatkan Minat

Ada beberapa langkah untuk menimbulkan minat belajar pada siswa, diantaranya adalah:

- 1) Arahkan perhatian siswa pada tujuan yang hendak dicapai.
- 2) Kenalilah unsur-unsur "permainan" dalam aktivitas belajar.
- 3) Rencanakan aktivitas belajar dan ikutilah rencana itu.
- 4) Pastikan tujuan belajar saat ini, misalnya menyelesaikan pekerjaan rumah atau laporan.
- 5) Dapatkan "kepuasan" setelah menyelesaikan jadwal belajar.
- 6) Bersikaplah positif menghadapi kegiatan belajar.
- 7) Latihlah "kebebasan" emosi selama belajar.
- 8) Gunakan seluruh kemampuan untuk mencapai target belajar tiap hari.
- 9) Tanggulangilah gangguan-gangguan selama belajar.
- 10) Berperan aktif dalam diskusi pelajaran di sekolah.
- 11) Dapatkan bahan-bahan yang mendukung aktivitas belajar.
- 12) Carilah pengajar atau guru yang dapat mengevaluasi hasil belajar.(Y.B Sudarmanto, 1993:4) <sup>20</sup>

# 5. Konsep Belajar dan Mengajar

# a. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu kata yang sudah akrab dengan semua lapisan masyarakat. Bagi para pelajar atau mahasiswa kata "belajar"

<sup>20</sup> Didik Siswanto, http://minat-belajar/skripsi.com/, *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Penjas.....*, akses tanggal 26 Februari 2011.

merupakan kata yang tidak asing. Bahkan sudah merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari semua kegiatan mereka dalam menuntut ilmu di lembaga pendidikan formal.

Beberapa pendapat tentang pengertian belajar:

- James O. Whittaker merumuskan belajar sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.
- 2) Cronbach berpendapat bahwa *learning is shown by change in behavior as a result of experience*. Belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.
- 3) Drs. Slameto merumuskan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>21</sup>
- b. Jenis-jenis Belajar
  - 1) Belajar arti kata-kata

Maksudnya, orang mulai menangkap arti yang terkandung dalam kata-kata yang digunakan.

<sup>21</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), ed. 2, hlm. 12-13.

### 2) Belajar kognitif

Bersentuhan dengan masalah mental. Objek-objek yang diamati dihadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan, gagasan, atau lambang yang merupakan sesuatu bersifat mental.

#### 3) Belajar menghafal

Menghafal adalah suatu aktivitas menanamkan suatu materi verbal di dalam ingatan, sehingga nantinya dapat diproduksikan (diingat) kembali secara harfiah, sesuai dengan materi yang asli.

#### 4) Belajar teoritis

Bentuk belajar ini bertujuan untuk menempatkan semua data dan fakta (pengetahuan) dalam suatu kerangka organisasi mental, sehingga dapat dipahami dan digunakan untuk memecahkan problem, seperti terjadi dalam bidang-bidang studi ilmiah.

# 5) Belajar konsep

Adalah berpikir dalam konsep dan belajar pengertian. Taraf ini adalah taraf komprehensif. Taraf kedua dalam taraf berpikir. Taraf pertamanya adalah taraf pengetahuan, yaitu belajar reseptif atau menerima.

#### 6) Belajar kaidah

Adalah bila dua konsep atau lebih dihubungkan satu sama lain, terbentuk suatu ketentuan yang merepresentasikan suatu keteraturan.

# 7) Belajar berpikir

Dalam belajar ini, orang dihadapkan pada suatu masalah yang harus dipecahkan, tetapi tanpa melalui pengamatan dan reorganisasi dalam pengamatan. Masalah harus dipecahkan melalui operasi mental, khususnya menggunakan konsep dan kaidah serta metode-metode bekarja tertentu.

#### 8) Belajar keterampilan motorik (motor skill)

Orang yang memili suatu keterampilan motorik, mampu melakukan suatu rangkaian gerak-gerik jasmani dalam urutan tertentu, dengan mengadakan koordinasi antara gerak-gerik berbagai anggota badan secar terpadu.

# 9) Belajar estetis

Bertujuan membentuk kemampuan menciptakan dan menghayati keindahan dalam berbagai bidang kesenian.<sup>22</sup>

# c. Aktivitas-aktivitas Belajar

- 1) Mendengarkan
- 2) Memandang
- 3) Meraba, membau, dan mencicipi/mengecap
- 4) Menulis atau mencatat
- 5) Membaca
- 6) Membuat ikhtisar atau ringkasan dan menggarisbawahi
- 7) Mengamati tabel-tabel, diagram-diagram dan bagan-bagan

<sup>&</sup>lt;sup>22</sup> *Ibid*, hlm. 27-37.

- 8) Menyusun paper atau kertas kerja
- 9) Mengingat
- 10) Latihan atau praktek <sup>23</sup>

#### 6. Bahasa Arab

Menurut Syaikh Mustafa al-Gulayayniy:

kalimat yang dipergunakan bangsa Arab dalam mengutarakan maksud/tujuan mereka.<sup>24</sup>

Mempelajari bahasa Arab bagi masyarakat Indonesia yang mayoritas islam adalah mempelajari ilmu untuk sesuatu yang besar, karena sumber pengetahuan islam banyak menggunakan bahasa Arab. Bahasa Arab menjadi kebutuhan yang bukan semata pada sisi teoritik, melainkan juga terletak pada kepentingan praktis untuk secara nyata mewujudkan ideologi islam sebagai gerakan, sekaligus ikut serta menentukan identitas perkembangan kehidupan berkebangsaan dan berkenegaraan Indonesia.<sup>25</sup>

Kepentingan dan kebutuhan tersebut juga merambah pada wilayah pendidikan formal. Dibeberapa lembaga pendidikan berbasis islam, bahasa Arab telah menjadi mata pelajaran yang tidak kalah pentingnya dengan bahasa inggris ataupun bahasa asing lainnya.

\_

<sup>&</sup>lt;sup>23</sup> *Ibid*, inti sari hlm. 38-45.

http://dorokabuju.blogspot.com/2009/06/belajar-bahasa-arab-keharusan/.html, akses tanggal 1 Maret 2011.

<sup>&</sup>lt;sup>25</sup> Fathul Mujib, *Rekonstruksi Pendidikan Bahasa Arab; Dari Pendekatan Konvesional ke Integratif Humanis*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2010), hlm. 46.

### F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis sebagai dugaan sementara atau pendapat yang lemah, sehingga perlu dibuktikan dulu kebenarannya. Rumusan hipotesis yang diambil sebagai dasar dugaan sementara bahwa, permainan *scrabble* sebagai media pembelajaran dapat berperan dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswi kelas X MA Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Pelajaran 2010/2011.

#### G. Metode Penelitian

#### 1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif.

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas

(PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian tindakan kelas

yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas atau di sekolah tempat

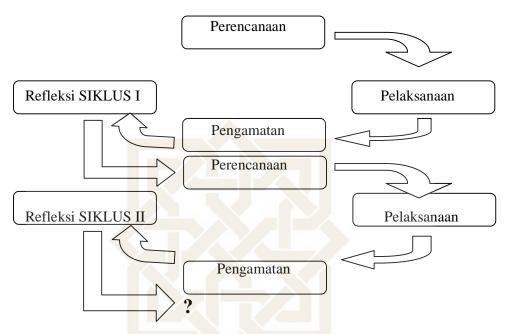
mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan

praktik dan proses dalam pembelajaran.<sup>26</sup>

SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

<sup>26</sup> Susilo, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Pustaka Book Publisher, 2007), hlm. 16.

\_\_\_



Salah satu bentuk model penelitian tindakan kelas adalah:

Siklus artinya putaran. Satu siklus terdiri dari empat langkah, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. PTK ini dilaksanakan paling sedikit dua siklus, tetapi jika ingin melanjutkan siklus silahkan saja. Penjelasan empat langkah tersebut adalah sebagai berikut:

# a. Perencanaan

Perencanaan adalah langkah yang dilakukan oleh guru ketika akan memulai tindakannya. Adapun uraian yang perlu dan harus dikemukakan adalah menyusun sebuah rancangan kegiatan, siswanya akan diapakan. Supaya perencanaan ini lengkap dan difahami oleh semua siswa, guru membuat semacam panduan yang menggambarkan (a) apa yang harus dilakukan oleh siswa, (b) kapan dan berapa lama

dilakukan, (c) dimana dilakukan, (d) jika diperlukan peralatan atau sarana, wujudnya apa, (e) jika sudah selesai, apa tindak lanjutnya.

#### b. Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah implementasi dari perencanaan yang sudah dibuat. Untuk ini guru harus memperhatikan hal-hal: (a) apakah ada kesesuaian antara pelaksanaan dengan perencanaan, (b) apakah proses tindakan yang dilakukan siswa cukup lancar, (c) bagaimanakah situasi proses tindakan, (d) apakah siswa-siswa melaksanakan dengan bersemangat, (e) bagaimanakah hasil keseluruhan dari tindakan itu.

# c. Pengamatan

Pengamatan adalah proses mencermati jalannya pelaksanaan tindakan. Hal-hal yang diamati adalah hal-hal yang sudah disebutkan dalam pelaksanaan. Dalam PTK, pengamatan ini dilakukan dengan menggunakan format pengamatan. Terdapat dua kemungkinan pengamat: (a) pengamatan dilakukan oleh orang lain, yaitu pengamat yang diminta oleh peneliti untuk mengamati proses pelaksanaan tindakan, yaitu mengamati apa yang dilakukan oleh guru, siswa, maupun peristiwanya, (b) pengamatan dilakukan oleh guru yang melaksanakan PTK. Dalam hal ini guru tersebut harus sanggup "ngrogoh sukma" – istilah bahasa jawa – yaitu mencoba mengeluarkan jiwanya dari tubuh untuk mengamati dirinya, apa yang sedang dilakukan, sekaligus mengamati apa yang dilakukan oleh siswa, dan bagaimana proses berlangsung.

#### d. Refleksi

Refleksi atau dikenal dengan peristiwa perenungan adalah langkah mengingat kembali kegiatan yang sudah lampau yang dilakukan oleh guru maupun siswa. Dalam perenungan ini guru membayangkan kembali peristiwa yang sudah lampau, yaitu ketika tindakan berlangsung. Hal yang sangat penting diperhatikan oleh peneliti dalam PTK adalah bahwa seluruh siswa harus dilibatkan dalam refleksi ini. Mereka diminta untuk mengingat kembali peristiwa yang terjadi ketika pelaksanaan tindakan, ditanya senang atau tidak, diminta pendapat dan usul-usul untuk perbaikan siklus berikutnya. Dalam penilaian laporan PTK, uraian refleksi ini sangat diperhatikan oleh penilai, dicermati bagaimana peneliti melakukannya, dan bagaimana tindak lanjut dari refleksi tersebut, apakah digunakan sebagai bahan untuk memperbaiki perencanaan untuk siklus berikutnya. Dalam laporan penelitian, perencanaan siklus II harus dengan jelas didasarkan atas hasil refleksi siklus I dengan penjelasan hasil dimaksud seperti apa, dan bagaimana hasil tersebut digunakan sebagai masukan untuk perencanaan siklus I.<sup>27</sup>

# 2. Metode Penentuan Subyek dan Obyek

Subyek dalam penelitian ini adalah siswi kelas I MA Mua'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2010/2011 yang berjumlah 43

 $^{\rm 27}$  Suharsimi Arikunto, <br/>  $Penelitian\ Tindakan\ 2010,$  (Yogyakarta: Aditya Media, 2010), hlm. 17-20.

\_

siswi. Adapun obyek penelitian ini adalah pelaksanaan permainan scrabble berbahasa Arab dalam pembelajaran bahasa Arab.

# 3. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MA Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta. Dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2010/2011, mulai tanggal 13 April 2011 sampai dengan tanggal 04 Mei 2011.

# 4. Metode Pengumpulan Data:

#### a. Metode wawancara (interview method)

Wawancara ialah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung. Pewawancara disebut interviewer, sedangkan orang yang diwawancarai disebut *interviewee*. <sup>28</sup> Metode ini digunakan untuk memperoleh data tanggapan atau penjelasan dari guru dan siswi mengenai permainan scrabble dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab.

# b. Metode observasi (observation method)

Observasi ialah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Observasi menjadi salah satu teknik pengumpulan tujuan penelitian, apabila sesuai dengan direncanakan dan dicatat secara sitematis, serta dapat dikontrol keandalan (reliabilitas) dan kesahihannya (validitasnya).<sup>29</sup> Metode ini digunakan untuk mengamati jalannya pembelajaran menggunakan

<sup>&</sup>lt;sup>28</sup> Husaini Usman & Purnomo Setiady Akbar, *Metode Penelitian Sosial* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008) hlm. 55
<sup>29</sup> *Ibid.*, hlm. 52

permainan scrabble sebagai media pembelajaran bahasa Arab. Hal ini dilakukan oleh observer.

#### c. Metode Dokumentasi

Dokumentasi ialah suatu metode atau cara untuk memperoleh data yang telah ada, biasanya berupa catatan, tulisan, atau tandatandanya. <sup>30</sup> Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang letak geografis, sejarah berdiri, visi dan misi, struktur organisasi, keadaan pengajar dan pelajar, sarana dan prasarana, dan kurikulum.

#### d. Angket atau Kuesioner

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.<sup>31</sup> Pihak yang mengisi angket adalah siswi. Metode ini digunakan untuk memperoleh data minat siswi belajar bahasa Arab setelah diberikan permainan scrabble.

#### 5. Instrumen Penelitian

# a. Pengembangan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah skala sikap bentuk Likert. Masing-masing butir pertanyaan mempunyai lima pilihan iawaban, vaitu:

Kurang Setuju(KS)= skor 3

<sup>30</sup> Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Panduan Praktek, (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), hal.139.

31 *Ibid*, hlm. 151.

Setiap jawaban tidak ada yang salah, butir pertanyaan disusun dengan menentukan tolak ukur bagi setiap indikator. Untuk penilaian masing-masing jawaban dapat dilihat dalam lampiran.

#### b. Kisi-kisi instrumen

Tabel I

KISI-KISI INSTRUMEN MINAT BELAJAR BAHASA ARAB

Dimensi	Indikator	Item
	• Adanya sikap positif dalam mengikuti pelajaran	1,2,3,4,5
	• Adanya kemauan dalam mengikuti proses pembelajaran dari	6,7,8,9,10
	awal hingga akhir	
Unsur-unsur	Adanya ketertarikan terhadap pelajaran	11,12,13,14,15
Minat	• Adanya dorongan dan kebutuhan dalam mengikuti pelajaran	16,17,18,19,20
	• Adanya ketekunan dalam menjalankan tugas yang diberikan	21,22,23,24,25
	• Adanya perhatian terhadap mata pelajaran yang disampaikan	26,27,28,29,30

# c. Uji validitas instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yangdinginkan dan mengungkap data dari variable yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.<sup>32</sup>

.

<sup>&</sup>lt;sup>32</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 168-169.

Untuk menguji validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan teknik product moment dengan angka kasar yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X^2)\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y^2)\}}}$$

# Keterangan:

 $r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variable X dan Y

N = jumlah responden

 $\sum XY$  = jumlah perkalian antara skor X dan skor Y

 $\sum X$  = jumlah skor X

 $\sum Y = \text{jumlah skor } Y$ 

 $\sum X2$  = jumlah skor X2

 $\sum$ Y2 = jumlah skor Y2. <sup>33</sup>

Suatu butir pertanyaan dikatakan valid jika koefisien korelasi yang diperoleh r hitung > r tabel pada taraf signifikan 5%. Analisis butir instrument dengan jasa computer *SPSS for windows* untuk mendapatkan kesahihan butir instrumen. Setelah diuji validitas instrument, terdapat 5 butir yang tidak valid yaitu butir 14 (0,217), 22 (0,290), 26 (0,173), 28 (0,237), dan 30 (0,294). Sedangkan terdapat 25 butir yang valid sehingga itulah yang nantinya akan digunakan sebagai butir angket yang disebarkan.

\_

<sup>&</sup>lt;sup>33</sup> *Ibid*, hlm. 170.

# d. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. 34

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Alpha Cronbach, sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{(k)}{(k-1)} (1 - \sum \sigma b^2)$$

Keterangan:

: reliabilitas instrumen  $r_{11}$ 

k : banyaknya butir pertanyaan

 $\sum \sigma$  b 2 : jumlah varian butir

: varians total <sup>35</sup> σ2 t

Uji coba reliabilitas dilakukan dengan jasa komputer SPSS for windows yaitu keandalan Alpha Cronbach. Setelah diuji reliabilitas menggunakan jasa SPSS for windows, didapat hasilnya adalah 0,906 dan untuk menginterpretasikan tinggi rendahnya reliabilitas instrumen, maka pedoman yang didasarkan pada ketentuan sebagai berikut:

GYAKARTA

<sup>34</sup> *Ibid*, hlm. 178. <sup>35</sup> *Ibid*, hlm. 196.

**Tabel II** INTERPRETASI NILAI "r"

Besarnya Nilai r	Interpretasi
Antara 0,800 sampai dengan 1,00	Tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Cukup
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Agak rendah
Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
Antara 0,000 sampai dengan 0,200	Sangat rendah (tak berkorelasi) <sup>36</sup>

Dengan demikian instrumen penelitian dapat dikatakan memenuhi reliabilitas dengan interpretasi nilai yang tinggi sehingga dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya.

Untuk mencari persentase dari angket, maka penulis menggunakan rumus:

$$P = \frac{fX100\%}{N}$$

Keterangan:

: Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

: Number of Cases (jumlah frekuensi/ banyaknya individu)<sup>37</sup> N

 $<sup>^{36}</sup>$  Ibid, hlm. 276.  $^{37}$  Anas Sudijono, Pengantar Statistik Pendidikan, hlm.43.

# Dengan identifikasi sebagai berikut:

Tabel III
KRITERIA MINAT BELAJAR SISWA

Persentase	Kriteria
P > 80%	Sangat tinggi
60% < P ≤ 80%	Tinggi
40% < P ≤ 60%	Sedang
20% < P ≤ 40%	Rendah
P < 20%	Sangat rendah

#### 6. Metode Analisis Data

Data akan dianalisis dengan cara berikut ini:

# a. Data Reduction (Reduksi Data)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu 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 pokok yang penting. Dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu.

Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberi gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

# b. Data Display (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data. Dengan mendisplay 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*.

# c. Conclusion Drawing / Verification

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan 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.<sup>38</sup>

#### H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dari penelitian tindakan kelas adalah proses pembelajaran bahasa Arab menggunakan permainan *scrabble* dalam dua siklus dapat meningkatkan minat belajar siswi dari "sedang" hingga mencapai minat "tinggi" atau dalam bentuk persentase mencapai 80% diakhir pembelajaran.

-

<sup>&</sup>lt;sup>38</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan RD*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 339-345.

#### I. Sistematika Pembahasan

Dalam penulisan proposal ini penulis akan menguraikan pokok-pokok pembahasan secara sistematik yang terdiri dari tiga bagian, sebagai berikut:

Pertama, bagian awal yang terdiri dari: Halaman judul skripsi, halaman pernyataan keaslian, halaman nota dinas pembimbing, halaman nota dinas konsultan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, dan abstrak.

Kedua, bagian utama, terdiri dari empat bab, dan pada tiap bab terdiri dari sub bab sebagai berikut:

BAB I. Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, indikator keberhasilan, dan sistematika pembahasan.

BAB II. Gambaran umum MA Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta yang terdiri dari letak geografis, sejarah berdiri, visi dan misi, struktur organisasi, keadaan pengajar dan pelajar, sarana dan prasarana, dan kurikulumnya.

BAB III. Hasil penelitian dan pembahasan. Dalam bab ini akan disajikan data dan hasil penelitian mengenai peningkatan minat belajar bahasa Arab siswi kelas X MA Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Pelajaran 2010/2011 setelah menggunakan permainan *scrabble* sebagai media pembelajaran.

BAB IV. Penutup, berisi tentang kesimpulan hasil penelitian beserta saran-saran dan diakhiri dengan kata penutup.

Ketiga, Bagian akhir yang berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.



#### **BAB IV**

#### **PENUTUP**

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan kajian pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Pembelajaran bahasa Arab menggunakan media permainan *scrabble* untuk meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswi dilakukan dalam dua siklus dengan dua kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada pelaksanaan setiap siklus, dilakukan dengan enam tahap yaitu persiapan, pembentukan kelompok/tim, mempersiapkan papan *scrabble* dan kelengkapannya, mempersiapkan kamus dan buku bahasa Arab, pelaksanaan permainan, dan presentasi hasil belajar tiap tim.

Permainan *scrabble* yang ideal adalah menarik dari segi penampilan dan dalam proses pembelajarannya melibatkan siswa sehingga siswa dapat menghayati tantangan, mendapat inspirasi, dan terdorong untuk kreatif. Selain itu dapat memenuhi kriteria permainan *scrabble* dalam pembelajaran bahasa Arab. Kriteria tersebut adalah sesuai dengan hakikat permainan sebagai media pembelajaran, permainan tersebut memiliki fungsi yang nyata, dapat mencapai tujuan yang diinginkan dalam pembelajaran, sesuai dengan konsep belajar mengajar, dan sesuai dengan karakteristik kebahasaan dalam hal ini adalah bahasa Arab.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab menggunakan media permainan *scrabble* dapat meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswi yang meliputi sikap, kemauan, ketertarikan, dorongan, ketekunan, dan perhatian terhadap pembelajaran bahasa Arab. Hal tersebut dapat dilihat pada peningkatan minat. Sebelum tindakan, minat belajar siswi sedang (45,2%) dan setelah tindakan mengalami kenaikan minat belajar menjadi sangat tinggi (86%).

#### B. Saran

# 1. Bagi guru bahasa Arab

- a. Sebaiknya guru lebih meningkatkan kreatifitas dalam meningkatkan minat dan motivasi siswi ketika siswi sudah terlihat mulai bosan dan tidak semangat.
- b. Media permainan *scrabble* dapat dijadikan salah satu referensi permainan yang dapat digunakan saat pembelajaran sebagai media untuk meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswi dengan pengembangan yang dapat diperluas oleh kreatifitas guru.

#### 2. Bagi madrasah

- a. Pihak madrasah agar memfasilitasi kebutuhan guru dalam menjalankan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.
- Mengadakan pelatihan pembelajaran dan peningkatan kinerja guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

# 3. Bagi penelitian-penelitian Ilmiah:

Bagi peneliti yang ingin meneliti media pembelajaran berupa permaianan *scrabble* bahasa Arab untuk meningkatkan minat belajar bahasa Arab, dapat meneliti lebih lanjut dampak positif dan dampak negatifnya dalam pembelajaran baik dilihat dari bahan pembuatannya maupun dari aspek yang lain.

# C. Penutup

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahman dan rahim-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi sebagai syarat mendapatkan gelar strata satu dengan penuh makna. Sholawat dan salam senantiasa terhaturkan bagi pahlawan revolusi Islam, Nabi Muhammad SAW yang syafaatnya senantiasa kita nanti di hari akhir kelak.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharap saran dan kritik dari semua pembaca.

Semoga dengan hadirnya skripsi ini di tengah-tengah penulis dan pembaca dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, bagi calon peneliti, calon guru, dan semua civitas pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahirul Hasanah, Pembelajaran Berbasis Permainan TTS Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa MAN Godean Sleman Yogyakarta, (Yogyakarta: UIN SUKA PBA, 2010).
- Anis Silfana, Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII MTs Negeri Wonokromo Pleret Bantul Yogyakarta, (Yogyakarta: UIN SUKA PBA, 2010).
- Arikunto Suharsimi, 1993, Prosedur Penelitian Suatu Panduan Praktek, Jakarta: Rineka Cipta.
- -----, 2009, Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta: Bumi Aksara.
- -----, 2010, Penelitian Tindakan 2010, Yogyakarta: Aditya Media.
- Asyrofi Syamsudin, 2006, *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, Bandung: PT Rosda.
- Azhar Arsyad, 2004, *Bahasa Arab dan Metode pengajarannya*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar Saifuddin, 1998, Metode Penelitian, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Danajaya Utomo, 2010, Media Pembelajaran Aktif, Bandung: Nuansa.
- Djamarah Syaiful Bahri, 2008, Psikologi Belajar, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- http://dorokabuju.blogspot.com/2009/06/belajar-bahasa-arab-keharusan/.html, akses tanggal 1 Maret 2011.
- http://id.wikipedia.org/wiki/scrabbles
- http://en.wikipedia.org/wiki/Scrabble\_letter\_distributions" Categories: Scrabble
- http://www.fandi4tarakan.wordpress.com
- Husaini Usman & Purnomo Setiady Akbar, 2008, *Metode Penelitian Sosial*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Iyus Firdaus, *Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab (Telaah Terhadap Komik dalam majalah Bahasa Arab NADI)*, (Yogyakarta: UIN SUKA PBA, 2006).

- Mujib Fathul, 2010, Rekonstruksi Pendidikan Bahasa Arab; Dari Pendekatan Konvesional ke Integratif Humanis, Yogyakarta: Pedagogia.
- Melvin L. Silberman, 2009, *Active Learning*; 101 Cara Belajar Siswa Aktif, Bandung: Nusa Media.
- Sardiman, 2007, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Siswanto Didik, <a href="http://minat-belajar/skripsi.com/">http://minat-belajar/skripsi.com/</a>, <a href="Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Penjas.....">Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Penjas.....</a>, akses tanggal 26 Februari 2011.
- Sudijono Anas, 2009, Pengantar Statistik Pendidikan, Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan RD*, Bandung: Alfabeta.
- Susilo, 2007, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Syah Muhibin, 1995, *Psikologi Pendidikan; Suatu pendekatan Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Whitherington, 1991, Psikologi Pendidikan, Jakarta: Rineka Cipta, 1991), cet.VI

# SUNAN KALIJAGA Y O G Y A K A R T A