

**KONTRIBUSI PERMAINAN SEBAGAI STRATEGI *ACTIVE LEARNING*
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu**

Oleh

**Jauhar Ali
98423952**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ARAB**

FAKULTAS TARBIYAH

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2004

DRS. ASRORI SA'UD, MSI
DOSEN FAKULTAS TARBIYAH
IAIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

Nota Dinas

Hal : Skripsi Saudara Jauhar Ali

Kepada Yang Terhormat :
Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah
IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalaamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah menerima, membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap naskah skripsi saudara :

Nama : Jauhar Ali

NIM : 98423952

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Judul : Kontribusi Permainan sebagai Strategi *Active Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Arab

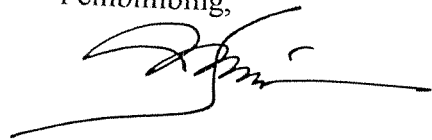
Maka dengan ini kami menyetujui dan bersama ini kami kirimkan naskahnya untuk dimunaqosyahkan.

Atas perhatiannya kami sampaikan terima kasih.

Wassalaamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 20 Juli 2004

Pembimbing,



Drs. Asrori Sa'ud, MSI

NIP. 150 210 063

DRS. H. NAZRI SYAKUR, M.A
DOSEN FAKULTAS TARBIYAH
IAIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
KONSULTAN

Hal : Skripsi Saudara Jauhar Ali

Kepada Yang Terhormat :
Dekan Fakultas Tarbiyah
IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalaamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, dan mengadakan perbaikan seperlunya maka kami selaku konsultan skripsi saudara :

Nama : Jauhar Ali

NIM : 98423952

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Judul : Kontribusi Permainan sebagai Strategi *Active Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Arab

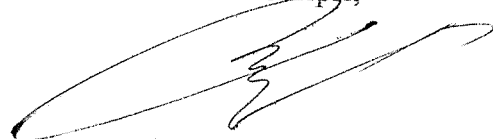
Maka kami berpendapat bahwa skripsi tersebut telah dapat diterima oleh Fakultas Tarbiyah, sebagai sebagian syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam.

Demikian harapan kami, atas perhatiannya diucapkan banyak terima kasih.

Wassalaamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 5 Agustus 2004

Konsultan Skripsi,



Drs. H. Nazri Syakur, M.A

NIP. 150 210 433



DEPARTEMEN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS TARBIYAH

Jn. Laksda Adisucipto, Telp. : 513056, Yogyakarta 55281
E-Mail : ty-suka@yogya.wasantara.net.id

PENGESAHAN

Nomor : IN/I/DT/PP.01.01/61/04

Skripsi dengan judul : KONTRIBUSI PERMAINAN SEBAGAI STRATEGI
ACTIVE LEARNING DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA ARAB

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

IAUHAR ALI

NIM : 98423952

Telah dimunaqosyahkan pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 5 Agustus 2004

dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Tarbiyah
IAIN Sunan Kalijaga

SIDANG DEWAN MUNAQOSYAH

Ketua Sidang

DR. H. Ahmad Janan Asy., M.A
NIP. : 150 127 875

Sekretaris Sidang

Drs. Ahzab Muttaqin, M. Ag
NIP. : 150 226 626

Pembimbing Skripsi

Drs. Asrori Saud, MSI
NIP. : 150 210 063

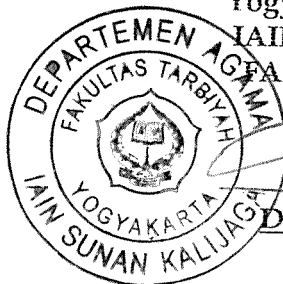
Penguji I

Drs. H. Nazri Syakur, M.A
NIP. : 150 210 433

Penguji II

Drs. H. Ahmad Rodi, M. Pd
NIP. : 150 235 954

Yogyakarta, 6 Agustus 2004
IAIN SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS TARBIYAH
DEKAN



Drs. H. Rahmat M. Pd
NIP. : 150 037 930

HALAMAN PERSEMBAHAN



*Karya ini penulis persembahkan untuk
Almamater tercinta IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN NOTA DINAS	ii
HALAMAN NOTA DINAS KONSULTAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Istilah	1
B. Latar Belakang Masalah	8
C. Rumusan Masalah	13
D. Alasan Pemilihan Judul	14
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	15
F. Metode Pembahasan	15
G. Tinjauan Pustaka	19
H. Kerangka Teoritis	22
I. Sistematika Pembahasan	27
BAB II PERMAINAN	29
A. Makna Bermain dalam Pendidikan Anak	29
B. Pengaruh Permainan pada Perkembangan Anak	35

	C. Jenis serta Macam-macam Kegiatan Bermain	40
BAB III	STRATEGI <i>ACTIVE LEARNING</i> /STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF	46
	A. Gambaran Umum Strategi <i>Active Learning</i> /Strategi Pembelajaran Aktif	46
	B. Konsep Strategi <i>Active Learning</i> / Strategi Pembelajaran Aktif dalam Pembelajaran	57
	C. Aplikasi Strategi <i>Active Learning</i> / Strategi Pembelajaran Aktif dalam Pembelajaran	68
BAB IV	KONTRIBUSI PERMAINAN SEBAGAI STRATEGI <i>ACTIVE LEARNING</i> DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB	74
	A. Pembelajaran Bahasa	74
	B. Kontribusi Permainan sebagai Strategi <i>Active Learning</i> dalam Pembelajaran Bahasa Arab	77
	C. Contoh-contoh Aplikasi Permainan sebagai Strategi <i>Active Learning</i> dalam Pembelajaran Bahasa Arab	80
BAB V	KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP	96
	A. Kesimpulan	96
	B. Saran	97
	C. Penutup	98
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	

HALAMAN MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ (الرعد : ١١)

Artinya : “Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum sehingga sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”.

(QS. Ar-Ra’d Ayat 11)©

الْإِعْتِمَادُ عَلَى النَّفْسِ أَسَاسُ النَّجَاحِ

Artinya : “Percaya pada diri sendiri merupakan pondasi kesuksesan.”
(Pepatah Arab)©

“Jalan nyata menuju kebahagiaan ialah dengan membahagiakan orang lain”.

(Baden Powell of Gillwell)©

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

© . Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Bandung : Diponegoro, 2003)
Ar-Ra'd : 11 hlm. 199.

© . Joko Suryatno, *Antologi Mahfidhat*, (Yogyakarta : Joksco Pustaka, 1996), hlm.36.

© . Baden Powell, *Memandu untuk Pramuka*, (Penerbitan Persaudaraan Sedunia Kwartir Nasional : Jakarta, hlm.359)

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله الذي قوله درّة، لا يمكن ان تشتري من الأموال بالكثرة، فالقران الكريم فيه هداية غرّة، وعظمة موفّرة، لمن كان يرجو الله والاخرة، صلواته تعالى وسلامه على سيّدنا محمّد ذي خصال عطرة، واسوة باهرة، وعلى اله واصحابه البررة

Segala puja dan puji hanyalah milik Allah yang menggenggam setiap kejadian. Pengangkat setiap kemuliaan. Penyempurna setiap kebahagiaan. Shalawat serta salam semoga senantiasa menyelimuti Rasulullah Saw. Tercinta berikut seluruh keluarga, kerabat, dan ummatnya sepanjang zaman.

Syukur Alhamdulillah penulis haturkan, karena dengan segala ridho dan izin-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, walupun penulis sendiri mengakui tulisan ini masih sangat sederhana dan masih sangat jauh dari apa yang diharapkan. Namun demikian penulis telah berusaha semaksimal mungkin sesuai dengan kemampuan yang ada.

Skripsi yang penulis susun dengan judul “*Kontribusi Permainan sebagai Strategi Pembelajaran Aktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*”. Skripsi ini berusaha menggali dan mendeskripsikan kontribusi dari permainan-permainan yang ada sebagai strategi pembelajaran aktif yang diaplikasikan dalam pembelajaran bahasa Arab.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak sekali mendapatkan bantuan dari berbagai pihak baik yang terkait secara langsung maupun tidak langsung.

Oleh karena itu perkenankanlah penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Maksuddin selaku Penasehat Akademik yang banyak memberikan dorongan dan masukan yang berarti dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Asrori Sa'ud selaku Pembimbing yang dengan ikhlas meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan , arahan serta koreksi terhadap skripsi ini.
5. Bapak Ibu Dosen dan Bapak Ibu Guru sebagai “Pahlawan Tanpa Tanda Jasa” yang telah dengan ikhlas dan tulus mengajari penulis dari A sampai Z, dari Alif, Ba', Ta', dari belum tahu menjadi tahu.
6. Terima kasih juga penulis haturkan buat para staff TU Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang bersedia melayani penulis dan mahasiswa lainnya walaupun sampai saat ini masih dikeluhkan pelayanannya.
7. Ibunda (Hj. Miatun) dan Ayahanda (Drs. HM. Ali Thahir) tercinta yang dengan rela dan penuh harap mengikhlaskan penulis merantau ke kota Gudeg.
8. Orang yang selama ini penulis kagumi dengan Manajemen Qolbunya, KH. Abdullah Gymnastiar atau lebih dikenal dengan Aa Gym.

9. Kakak-kakakku tercinta (kak Lia, kak Ami, kak Loen, kak Jhon, kak Arief dan Kak Kam) dan adikku tersayang Uun dan Odi yang telah mendahului kami sekeluarga serta the last buat keponakanku yang imut, gemesin dan nakal Yoga, Juan, Firsta, dan Maulina Nurhaliza...
10. Teman-teman seperjuangan "*Jogja Never Ending Scout*" UKM Pramuka IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, DKC 1205 Kota Yogyakarta dan buat adik-adik binaanku di MAN Yk. III yang tetap berpedoman "*Jagalah Hati, Luruskan Niat, dan Tetap Semangat*" dan di MAN Yk.II
11. Teman-teman satu atap satu penderitaan di kost-kostan Pengok PJKA GK.I/ 785 Yk. Wahyu, Iwan, Andi, Aweh, Meidi, Dani, Cah Kembar Sugeng-Slamet, Alwan, Stev, Erick, Iluth, Nugroho, Fajar-Taufik, Hariyadi, Ibu kost dan untuk almarhum Bapak Sutarno yang telah mendahului kita.
12. Teman-teman satu jurusan PBA-2 yang hebat yang telah terlebih dahulu rampung studynya dan semoga tidak menjadi sarjana pengangguran, Mudini, Tina, Hamdi, Kasyif, Halimah, Saidah Nurlaela, Munawwir, Puji, Karman, Edo, Ayi, Iis, Durroh dan semuanya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
13. Terakhir buat *my honey blue scooter* yang selalu setia menemani penulis putar-putar Jogja untuk mencari tahu apa yang belum diketahui dan untuk *Scooterist ScISKA (Scooter IAIN Sunan Kalijaga) Yogyakarta* serta buat seseorang yang lagi berusaha membuat para bidadari cemburu padamu dan mencoba untuk setia.

Kepada semua pihak penulis hanya bisa berdo'a kepada Allah SWT, semoga segala bantuan yang diberikan kepada penulis mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT dan menjadi amal kebaikan bagi semuanya, Amin 1415 X.

Akhirnya penulis juga mengharapkan koreksi dan saran konstruktif dari semua pihak yang sudi membaca karya ini demi kesempurnaannya.

Yogyakarta, 15 Juni 2004

Penulis,



Jauhar Ali



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Istilah

Sebagai langkah awal untuk menghindari kesalahpahaman interpretasi terhadap pengertian judul ini, sekaligus untuk memperjelas atau mempertegas maksud dalam judul skripsi ini, kiranya penulis perlu memberikan batasan pengertian dan mempertegas istilah-istilah yang digunakan dalam judul skripsi. Adapun istilah-istilah yang perlu ditegaskan adalah sebagai berikut :

1. Kontribusi

“Kontribusi” berasal dari bahasa Inggris, “contribute to” yang artinya menyokong/sokongan¹. Sedangkan menurut Kamus Istilah Populer, kontribusi memiliki arti sumbangan, iuran. Jadi, kontribusi adalah sesuatu sesuatu yang bisa memberikan sumbangan, iuran, sokongan terhadap sesuatu (sumbangan konsep pemikiran).

2. Permainan

Permainan berasal dari kata dasar “main”. Menurut Drs. Peter Salim dan Yenny Salim dalam Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer, main adalah melakukan sesuatu dengan tujuan mengisi waktu luang bersifat menyenangkan hati, baik menggunakan alat atau tidak.² Kata main ini mendapat awalan per- dan akhiran -an. Masih menurut Drs. Peter Salim dan

¹ S. Wojowasito dan Tito Wasito W., *Kamus Lengkap Inggris-Indonesia Indonesia-Inggris dengan Ejaan Yang Disempurnakan*, Hasta Bandung, 1983, hlm.32.

² Peter Salim dan Yenny Salim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, Modern English Press, Jakarta, hlm.908.

Yenny Salim, permainan adalah sesuatu yang dimainkan; sesuatu yang digunakan untuk bermain.³ Prof. Dr. J.S. Badudu dan Prof. Sutan Muhammad Zain mendefinisikan permainan sebagai sesuatu yang dilakukan untuk kegiatan olahraga atau bersenang-senang.⁴ Sedangkan menurut Prof. Dr. Abdul Azis el-Quusy dalam bukunya Ilmu Jiwa mendefinisikan permainan sebagai ungkapan jiwa yang spontan, bebas, menyenangkan, disengaja, serta menggambarkan jiwa yang jujur.⁵ Berangkat dari definisi di atas, penulis bermaksud mengupas permainan yang digunakan guru sebagai strategi pembelajaran aktif dalam mengemas materi bahasa Arab yang diorganisasikan dengan cara bermain.

Permainan agar memiliki nilai pendidikan dalam pembelajaran bahasa Arab harus mengandung unsur-unsur :

I. Tujuan :

Ketika seorang guru akan menggunakan permainan sebagai media pengantar materi dia harus menetapkan tujuan. Karena, tanpa tujuan yang jelas, nantinya yang terjadi adalah tumpang tindih materi. Misalnya, guru akan mengajarkan nama-nama anggota tubuh, buah-buahan, bangunan atau sarana fasilitas umum, benda di dalam atau di sekitar sekolah, dan sebagainya.

II. Sarana :

Setelah guru menentukan tujuan pengajarannya, guru perlu mencari sarana permainan apa yang cocok untuk mengemas materi bahasa Arab tersebut.

³ *Ibid*, hlm. 909.

⁴ J.S. Badudu dan Sutan Muhammad Zain, *Kamus Bahasa Indonesia*, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta, Cet.I, 1994.

⁵ Abdul 'Azis el-Quusy, *Ilmu Jiwa Prinsip-prinsip dan Implementasi dalam Pendidikan*, Bulan Bintang, Jakarta, Jilid III, 1954, hlm. 293.

Misalnya, ketika guru sudah menentukan materi yang akan disampaikan, contoh : nama-nama anggota tubuh, guru dapat menggunakan permainan kartu, nyanyian, baris berbanjar, dan lain-lain.⁶

Kenapa permainan dijadikan salah satu strategi pembelajaran aktif dalam pembelajaran bahasa Arab? Karena dengan permainan :

1. Dapat membina persahabatan.
 2. Dapat menghilangkan perasaan terancam.
 3. Dapat membuat siswa selalu berkompetisi untuk menjadi yang terbaik (membina sukses).
 4. Dapat mengembangkan kebebasan memilih.
 5. Dapat membangun jembatan cinta kasih.
 6. Dapat menangani dorongan emosi yang kuat.⁷
3. Strategi Active Learning/Strategi Pembelajaran Aktif :

3.1. Strategi

Secara umum strategi mempunyai pengertian sebagai suatu garis besar haluan dalam bertindak untuk mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dihubungkan dengan pembelajaran, strategi bisa diartikan sebagai pola umum kegiatan murid-murid dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.⁸

⁶ . Agus F. Tangyong dkk, *Pengembangan Anak Usia TK Suatu Panduan Bagi Orang Tua dan Guru TK untuk Menyusun Persiapan Kegiatan Belajar Mengajar*, Gramedia Widia Sarana Indonesia, Jakarta, 1994, hlm. 129.

⁷ Patricia H. Berne-Louis M. Savary, *Membangun Harga Diri Anak*, Kanisius, Yogyakarta, 1998, hlm. 51-95.

⁸ Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar untuk Fakultas Tarbiyah Komponen MKDK*, Pustaka Setia, Bandung, Cet. I, Des. 1997, hlm. 11.

Istilah strategi mula-mula dipakai di kalangan militer dan diartikan sebagai seni dalam merancang (operasi) peperangan, terutama yang erat kaitannya dengan gerakan pasukan dan navigasi ke dalam posisi perang yang dipandang saling menguntungkan untuk memperoleh kemenangan (Hornby, 1973 : 997). Penetapan strategi tersebut harus didahului oleh analisis kekuatan musuh yang meliputi jumlah personal, kekuatan persenjataan, kondisi lapangan, posisi musuh, dan sebagainya. Dalam perwujudannya, strategi itu akan dikembangkan dan dijabarkan lebih lanjut menjadi tindakan-tindakan nyata dalam medan pertempuran.⁹

Dewasa ini istilah strategi banyak dipinjam oleh bidang-bidang ilmu lain, termasuk bidang ilmu pendidikan. Dalam kaitannya dengan pembelajaran, pemakaian istilah strategi dimaksudkan sebagai daya upaya guru dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses mengajar. Maksudnya agar tujuan pengajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai secara berdaya guna dan berhasil guna, guru dituntut memiliki kemampuan mengatur secara umum komponen-komponen pengajaran sedemikian rupa sehingga terjalin keterkaitan fungsi antar komponen pengajaran dimaksud. Dengan rumusan lain, dapat juga dikemukakan bahwa strategi berarti pilihan pola kegiatan belajar mengajar yang diambil untuk mencapai tujuan secara efektif.¹⁰

⁹ *Ibid*, hlm. 11.

¹⁰ *Ibid*, hlm. 12.

3.2. Learning/Pembelajaran

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan di dalam kelas. Duffy dan Roehler (1989) mengatakan apa yang dilakukan guru agar proses belajar mengajar berjalan lancar, bermoral dan membuat siswa merasa nyaman merupakan bagian dari aktivitas mengajar, juga secara khusus mencoba dan berusaha untuk mengimplementasikan kurikulum dalam kelas. Sementara itu pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Jadi, pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan yaitu tercapainya tujuan kurikulum.

Dikatakan pula bahwa proses menciptakan lingkungan belajar sedemikian rupa disebut dengan pembelajaran. Gagne dan Briggs (1979:3) mengartikan *instruction* atau pembelajaran ini adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.¹¹

Kalau dikaitkan dengan Strategi Pembelajaran Aktif, sebagaimana diterangkan dalam buku “Strategi Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi”

¹¹ www.ut.ac.id, Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 1995.

bahwa yang dinamakan dengan pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak mahasiswa (baca : peserta didik) untuk belajar secara aktif. Ketika mahasiswa (baca : peserta didik) belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dan materi kuliah, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. Dengan belajar aktif ini, mahasiswa (baca : peserta didik) diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara ini biasanya mahasiswa (baca : peserta didik) akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.¹²

Dijelaskan juga bahwa belajar aktif merupakan sebuah kesatuan sumber strategi-strategi pembelajaran yang komprehensif. Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik aktif sejak awal melalui aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran.¹³

3.3. Active/Aktif

Dalam Kamus Ilmiah Populer, aktif berarti giat; selalu/bersifat gerak.¹⁴

Sedangkan dalam Kamus Lengkap Inggris-Indonesia Indonesia-Inggris

¹² Hisyam Zaini, Bermawiy Munte, Sekar Ayu Aryani, *Strategi Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi*, Yogyakarta : CTSD, 2002, hlm. xii.

¹³ Mel Silberman, *Active Learning : 101 Strategies to Teach Any Subject*, Allyn and Bacon Boston, 1996, Trans. by YAPPENDIS : Yogyakarta, 2002.

¹⁴ Pius A Partanto dan M. Dahlan Al-Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, Arkda : Surabaya, Agustus 1994, hlm. 17.

dengan EYD, aktif berasal dari bahasa Inggris, yaitu “active” yang berarti rajin; sibuk; dan giat.¹⁵

Kaitannya dengan pembelajaran, aktif merupakan proses kegiatan yang dilakukan siswa dalam rangka belajar. Aktifitas ini dapat berupa aktifitas fisik, mental, maupun keduanya. Ada juga yang lebih menekankan pada keaktifan mental, meskipun untuk mencapai maksud ini dipersyaratkan keterlibatan langsung dalam berbagai keaktifan fisik. (T. Raka Jono, 1980 : 1-2).¹⁶

Kalau dilihat dari segi guru merupakan suatu strategi yang dipilih guru agar keaktifan siswa dalam kegiatan belajar berlangsung secara optimal. Untuk mencapai maksud ini guru sebelumnya telah mendesain kegiatan belajar mengajar yang meletakkan aktifitas pada subjek didik.

6. Bahasa Arab :

Bahasa Arab adalah bahasa fushah yang banyak diminati oleh umat Islam terutama orang non Arab sebagai alat untuk tujuan keagamaan, yaitu mempelajari ajaran-ajaran Islam yang bersumber pada Al-Qur'an dan Al-Hadits.¹⁷ Menurut Syeikh Musthofa Al-Ghulayani, dalam kitabnya Jamii'uddurus Al-Lughoh Al-'Arobiyah mengemukakan pengertian bahasa

¹⁵ S. Wojowasito dan Tito Wasito W., *Op.Cit*, hlm. 2.

¹⁶ Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar untuk Fakultas Tarbiyah Komponen MKDK*, Pustaka Setia, Bandung, Des. 1997, hlm. 120.

¹⁷ Akram Malibari, *Pedoman Pengajaran Bahasa Arab di Perguruan Tinggi/IAIN*, (Jakarta, PSPA, Depag RI, 1976).

Arab sebagai kata-kata yang digunakan oleh orang-orang Arab untuk menyampaikan maksud hati mereka.¹⁸

Jadi, maksud judul “Kontribusi Permainan sebagai Strategi *Active Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Arab” adalah bagaimana permainan berperan sebagai strategi *active learning* dalam proses pembelajaran bahasa Arab dengan memberikan analisa terhadap permainan-permainan yang bisa dijadikan sebagai strategi *active learning* dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

B. Latar Belakang Masalah

Samuel Jhonson berpendapat, bahasa adalah alat ilmu pengetahuan.¹⁹ Dengan bahasa seseorang akan mengetahui segala hal apa yang ingin dia ketahui baik yang berupa perkataan (ucapan) maupun simbol (tulisan). Dengan ucapan (komunikasi) dia dapat bertanya kepada siapa saja yang memahami bahasanya, begitu juga dia akan mampu membaca tulisan yang disajikan oleh pemilik sebuah bahasa yang dia kuasai. Misalnya, seseorang menguasai bahasa Arab, Inggris, Prancis dan lain-lain, maka dia akan memahami apa-apa yang dikatakan atau ditulis oleh orang Arab, Inggris, Prancis, dan lain-lain.

Al-Qur'an yang dijadikan sebagai pedoman hidup bagi umat Islam, kalau kita lihat ternyata berbahasa Arab. Maka, kiranya tidak terlalu

¹⁸ Musthofa Al-Ghulayani, *Jamii'uddurus Al-Lughoh Al-'Arobiyah* (Beirut, 1393 H.), hlm. 7.

¹⁹ Kolom Pojok, tp. *Majalah Bakti*, No : 80-TH. VIII – Feb. –1998, hlm. 9.

berlebihan kalau umat Islam sudah seharusnya mempelajari bahasa kitab sucinya (baca : bahasa Arab). Negara yang mayoritas penduduknya memeluk agama Islam terbesar di dunia adalah negara Indonesia dan ternyata masih sedikit dari pemeluknya yang paham dan mengerti bahasa Arab.²⁰ Dengan melihat kondisi seperti ini, maka sejak dulu sudah dikenal yang namanya lembaga pendidikan yang bertujuan mempelajari ilmu-ilmu Islam (Khazanah Intelektual Islam). Lembaga tersebut sering disebut pesantren. Lembaga pendidikan Islam (baca : pesantren) merupakan nama lain dari madrasah dan lembaga pendidikan Islam ini sudah lama diselenggarakan di Indonesia. Lembaga pendidikan ini bahkan telah diselenggarakan oleh masyarakat bersamaan dengan penyebaran agama Islam di Indonesia.²¹ Biasanya di madrasah atau pesantren diajarkan ilmu-ilmu yang berkaitan dengan hukum Islam, Tafsir Al-Qur'an, Ulumul Hadits, Ilmu Alat (Ilmu yang digunakan untuk membaca kitab berbahasa Arab, seperti : Nahwu, Shorof, Mantiq, Balaghah dan lain-lain). Perkembangan lembaga pendidikan begitu pesatnya dengan berbagai macam corak dan karakteristik. Sehingga saat ini banyak bermunculan sekolah-sekolah atau madrasah unggulan/terpadu/plus atau juga lembaga-lembaga kursus bahasa asing (baca : bahasa Arab).²² Di sekolah, madrasah atau juga dalam lembaga kursus bahasa asing diajarkan bahasa Arab

²⁰ Syamsuddin Asyrofi, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab Analisa Text Book Bahasa Arab*, Fakultas Tarbiyah, IAIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 1988, hlm. 10.

²¹ Marwan Saridjo, *Bunga Rampai Pendidikan Agama Islam*, Amisso, Sept. 1996, hlm. 145.

²² Di Daerah Istimewa Yogyakarta terdapat lembaga kursus bahasa asing, seperti : ELTI (English Language Training International) milik Gramedia, LBAY (Lembaga Bahasa Asing Yogyakarta), Pusat Bahasa di Perguruan Tinggi, seperti Pusat Bahasa Asing IAIN Sunan Kalijaga, Pusat Bahasa Atmajaya, Pusat Bahasa UGM, dan lain-lain.

secara intensif dan berjenjang. Semua menggunakan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai oleh lembaga tersebut.

Setelah melihat banyaknya sekolah, madrasah atau lembaga kursus bahasa asing (baca : bahasa Arab) yang didirikan dengan menggunakan strategi pembelajaran yang terbilang efektif dan efisien, pesantren atau juga madrasah yang merupakan sekolah khas yang bercirikan agama Islam tidak mau ketinggalan dalam memberikan materi bahasa yang lebih proaktif kepada para siswa atau santrinya. Maka, sekarang banyak didirikan Madrasah Program Khusus (baca : MAPK/MAKN) atau juga pesantren yang dikenal dengan istilah pesantren modern. Di mana di dalamnya selain mempelajari ilmu seperti yang penulis ungkap di atas, juga menambah mata pelajaran bahasa Arab dan bahasa Inggris secara intensif dan terprogram.

Perlu diketahui, walupun banyak sekali madrasah, pesantren dan lembaga kursus bahasa asing (baca : bahasa Arab) yang didirikan, namun tidak sedikit dari para alumnusnya yang ketika diajak berbahasa Arab baik itu aktif maupun pasif, mereka tidak mampu berbuat banyak dalam arti belum mampu berkomunikasi dengan baik. Dari sini akan muncul pertanyaan, Bagaimanakah belajar bahasa Arab yang sebenarnya? Apa yang telah terjadi dengan proses pembelajaran bahasa Arab selama ini? Setelah melihat banyaknya para alumnus yang tidak mampu berbahasa Arab secara komunikatif, para tokoh bahasa (baca : bahasa Arab) mulai membaca tentang sebenarnya yang menjadi kekeliruan dalam proses pembelajaran bahasa

(baca : bahasa Arab). Kekeliruan ini dapat dibaca dari beberapa faktor, antara lain :

1. Faktor pengajar/guru yang belum bisa, karena tidak menguasai materi pelajaran, kurang profesional, kurang cakap, dan lain-lain.
2. Faktor siswa/murid yang mempelajari bahasa Arab yang agak lamban dalam berfikir, kurang daya tangkapnya dan lain-lain.
3. Faktor lingkungan di mana siswa belajar bahasa Arab; karena dia berada di lingkungan yang setiap hari selalu menggunakan bahasa ibu atau bahasa daerah.
4. Faktor dari segi strategi pembelajarannya yang masih kurang mengena, masih belum bisa diterima siswa dengan baik.

Beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya kekeliruan dalam proses pembelajaran, sebenarnya sudah diketahui solusinya oleh para ilmuwan bahasa yang masih peduli dengan proses pembelajaran dengan berbagai dan sudut pandang. Kekeliruan ini oleh penulis akan diungkap lebih lanjut dalam skripsi ini, tentunya tidak keseluruhannya hanya sekelumit saja dari kekeliruan dalam proses pembelajaran. Adapun kekeliruan yang lebih lanjut akan dikupas dan dianalisa adalah masalah strategi pembelajaran bahasa Arab. Penulis mengakui betul bahwa ketika membaca beberapa literatur yang ada, banyak sekali strategi-strategi pembelajaran yang ditawarkan oleh para ahli dengan berbagai latar belakang dan cara pandangnya. Namun, ketika ditelusuri ternyata masih saja ada strategi pembelajaran yang belum sempat diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa Arab, yaitu strategi pembelajaran aktif

membuat rumusan-rumusan masalah dalam skripsi ini. Rumusan-rumusan masalah tersebut adalah :

1. Bagaimana kontribusi permainan sebagai strategi *active learning* dalam pembelajaran bahasa Arab ?
2. Macam dan jenis permainan apa saja yang dapat dijadikan sebagai strategi *active learning* dalam pembelajaran bahasa Arab?

Dari dua rumusan masalah di atas yang akan penulis jadikan pijakan dalam pembahasan skripsi ini.

D. Alasan Pemilihan Judul

Adapun penulis memilih judul skripsi ini dengan nama “Kontribusi Permainan sebagai Strategi *Active Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Arab”, karena :

1. Belum adanya pengkajian yang lebih spesifik terhadap strategi pembelajaran aktif yang dikemas dalam bentuk permainan.²⁷
2. Belum dirumuskannya secara jelas tentang permainan-permainan apa saja yang dapat digunakan atau termasuk dalam kategori strategi pembelajaran aktif.²⁸

²⁷ Yang dimaksud dengan pengkajian adalah pengkajian secara epistemologis.

²⁸ Nanti, deskripsi ini penulis akan mencoba menggambarkan macam-macam permainan yang termasuk dalam strategi pembelajaran aktif yang terdiri dari : a. alat yang di gunakan; b. prosedur; c. variasi; dan sebagainya.

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan gambaran mengenai bagaimana kontribusi permainan sebagai strategi pembelajaran aktif dalam pembelajaran bahasa Arab.
2. Memberikan deskripsi dan analisa terhadap permainan apa saja yang termasuk dalam strategi pembelajaran aktif dalam pembelajaran bahasa Arab.

Sedangkan kegunaan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk memberikan manfaat bagi para praktisi pendidikan khususnya yang bergerak dalam bidang bahasa Arab dalam mengembangkan strategi-strategi pembelajaran aktif terutama dengan memasukkan permainan di dalamnya.
2. Dapat menjadi distribusi yang bermanfaat bagi siswa atau guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang hidup, fun dan menyenangkan.

F. Metode Pembahasan

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan diterapkan dalam skripsi ini adalah penelitian pustaka (*library reseach*), yaitu penelitian yang datanya diolah melalui penggalaian dan penelusuran beberapa buku, surat kabar, majalah dan catatan lainnya yang dinilai memiliki hubungan dan dapat mendukung pemecahan masalah dan pencarian kebenaran dalam skripsi ini.

2. Pengumpulan Data

Sesuai dengan jenis penelitiannya, skripsi ini pun menggunakan metode dokumentasi dalam pengumpulan datanya. Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data dengan cara mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, notulen rapat, agenda dan sebagainya.²⁹

3. Teknik Analisa

Teknik analisa yang digunakan adalah teknik analisa isi (*content analysis*), yaitu suatu teknik penelitian untuk membuat inferensi-inferensi yang dapat ditiru dan datanya benar dengan memperhatikan konteks, karena data yang akan dianalisa sudah ada tetapi tidak terstruktur, maka cara penelitiannya menggunakan analisa konteks inferensial.³⁰

4. Sumber Data

Berkaitan dengan metode dokumentasi, maka sumber data yang penulis kumpulkan ada dua macam, yaitu :

a. Sumber Data Primer

Atau data tangan pertama, adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan mengenakan alat pengambilan data langsung pada subjek sebagai sumber informasi yang dicari.³¹ Dapat berupa data-data, literatur-literatur yang menjadi sumber utama dalam referensi skripsi ini, antara lain :

²⁹ Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian*, Rineka Cipta, Jakarta, 1992, hlm. 200.

³⁰ Klaus Krippendorff, *Analisa Isi Pengantar Teori dan Metodologi*, Farid Wiji (Pent.), Rajawali Press, Jakarta, 1993, hlm. 15.

³¹ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, Cet. III, Agust. 2001, hlm. 91.

1. Mel Silberman, *Active Learning : 101 Strategies to Teach Any Subject*, Terbitan Allyn and Bacon Boston, 1996, Penerjemah : Sarjuli, Adzfar Ammar, Sutrisno, Zainal Arifin Ahmad, Muqowim, Penyunting : Barmawy Munthe, Ahzab Muttaqin, Hamruni, Yappendis, Yogyakarta, Cet. I, Nov. 2001.
2. Hisyam Zaini, Barmawy Munthe, Sekar Ayu Aryani, *Strategi Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi*, CTSD : Yogyakarta, 2002.
3. Mario Rinvolucri, *Grammar Games (Cognitive, Affective and Drama Activities for EFL Students)*, Cambridge University Press, New York USA, 1990.
4. Hildegard Wenzler-Cremer dan Maria Fischer-Siregar, *Permainan dan Latihan Dinamika Kelompok Proses Pengembangan Diri*, PT Grasindo, Jakarta, 1999.
5. Mayke S. Tedja Saputra, *Bermain, Mainan, Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, PT. Grasindo, Jakarta, 2001.
6. Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, PT. Grasindo, Jakarta, 2000.
7. Gordon Dryden dan Dr. Jeannette Vos, *Revolusi Cara Belajar (The Learning Revolution) : Belajar Akan Efektif kalau Anda dalam Keadaan "Fun" Bagian I dan II*, Penerbit Kaifa, Bandung, Cet. I, 2000.

8. Djamaluddin Ancok, *Outbond Management Training*, UII Press Yogyakarta, 2002.

b. Sumber Data Sekunder

Data yang diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung diperoleh peneliti dari subjek penelitiannya. Data sekunder biasanya berwujud data dokumentasi atau data laporan yang telah tersedia.³² Sumber data sekunder diambil dari berbagai literatur yang berhubungan dengan materi skripsi ini, antara lain buku tentang teori pengajaran, bahasa, pembelajaran bahasa asing dan literatur yang dianggap relevan serta dari beberapa situs di internet.

5. Analisa Data

Penelitian ini merupakan riset dekriptif, yaitu suatu metode yang bertujuan melukiskan secara sistematis fakta atau karakteristik suatu obyek penelitian secara faktual dan cermat (Issac dan Michael Rakhmat, 1984). Dalam penggunaannya secara operasional, penulis akan meletakkan pada mencari teori, bukan menguji suatu teori.³³ Kemudian akan menggunakan metode pembahasan deduktif dan induktif yang disebut oleh John Dewey sebagai “Reflektif Thinking”.

Metode deduktif adalah cara berpikir dengan proses pendekatan yang berangkat dari kebenaran umum mengenai suatu fenomena (teori) dan menggeneralisasikan kebenaran tersebut pada suatu peristiwa atau data tertentu yang berciri sama dengan fenomena yang bersangkutan (prediksi).

³² *Ibid*, hlm. 91.

³³ Wahyu M.S., Muhammad Masduki MS, *Petunjuk Praktis Membuat Skripsi*, Usaha Nasional, Surabaya, 1987, hlm. 42-43.

Dengan kata lain deduksi berarti menyimpulkan hubungan yang tadinya tidak tampak, berdasarkan generalisasi yang sudah ada.

Berpikir induktif adalah proses logika yang berangkat dari data empirik lewat observasi menuju kepada suatu teori. Dengan kata lain, induksi adalah proses mengorganisasikan fakta-fakta atau hasil-hasil pengamatan yang berpisah-pisah menjadi suatu rangkaian hubungan atau suatu generalisasi.³⁴

G. Tinjauan Pustaka

Pembahasan mengenai kontribusi permainan sebagai *Strategi Active Learning (SAL)* dalam pembelajaran bahasa Arab sepengetahuan penulis selama ini belum ada buku dan referensi lain yang membahas secara khusus. Tetapi penulis menemukan di beberapa sub-sub judul secara terpisah.

Gambaran yang cukup lengkap mengenai *Strategi Active Learning (SAL)* ditemukan dalam buku pokok yaitu *Active Learning : 101 Strategi Pembelajaran Aktif* karya Melvin L. Silberman yang membahas secara gamblang dan menarik dari asas utama, prinsip-prinsip, latar belakang dan model belajar aktif.

Selain Active Learning, ada beberapa buku yang sejalan dengannya seperti *Strategi Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi* karya Hisyam Zaini, Bermawy Munthe dan Sekar Ayu Aryani, *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar berdasarkan Cara Belajar Siswa Aktif* karya Oemar Hamalik dan

³⁴ Saifuddin Azwar, *Op.Cit.* hlm. 40.

mengangkat tentang permainan menjadi bagian sampel permainan dalam pembahasan skripsi ini.

H. Kerangka Teoritik

Bermain pada awalnya belum mendapat perhatian khusus dari para ahli ilmu jiwa, karena terbatasnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian mereka terhadap perkembangan anak. Salah satu tokoh yang dianggap berjasa untuk meletakkan dasar tentang bermain adalah seorang filsuf Yunani yang bernama **Plato**. Plato dianggap sebagai orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Menurut Plato, anak-anak akan lebih mudah mempelajari Aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak. Juga melalui pemberian alat permainan miniatur balok-balok kepada anak usia 3 (tiga) tahun. Pada akhirnya akan mengantar anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan. Filsuf lainnya, **Aristoteles** berpendapat bahwa anak-anak perlu didorong untuk bermain dengan apa yang akan mereka tekuni di masa dewasa nanti. Dari tokoh-tokoh yang mengadakan reformasi dalam bidang pendidikan seperti **Comenius** (abad 17), **Rousseau**, **Pestalozzi** dan **Frobbel** (abad 18 serta awal abad 19) akhirnya lambat laun para pendidik dapat menerima pendapat bahwa pendidikan untuk anak perlu disesuaikan dengan minat serta tahap perkembangan anak. Frobbel lebih menekankan pentingnya bermain dalam belajar karena berdasarkan pengalamannya sebagai guru, dia menyadari bahwa kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati anak dapat

digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan mereka. Jadi, Plato, Aristoteles, Frobbel menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan ketrampilan dan kemampuan tertentu pada anak.³⁵

Apa yang dijelaskan di atas merupakan sebagian yang dikategorikan dalam teori klasik yang membicarakan tentang bermain. Adapun teori yang sangat berpengaruh dan sesuai juga dengan apa yang penulis bahas yaitu **teori kognitif** yang salah satu tokohnya adalah **Jean Piaget** yang dikategorikan dalam salah satu teori modern. Kenapa? Karena pengaruh Jean Piaget dan tokoh lainnya, serta para pengajar pada pendidikan tingkat taman kanak-kanak dan pendidikan dasar yang telah mempraktekkan belajar aktif sejak lama. Mereka tahu bahwa anak-anak paling baik belajar berbagai pengalaman nyata, yang berdasarkan pada aktivitas. Bahkan para pengajar yang tidak berpikir tentang fakta perkembangan anak pun akan menciptakan kegiatan belajar yang aktif. Mereka telah mempelajari bahwa rentang waktu perhatian anak-anak itu singkat dan kemampuan anak-anak tersebut untuk duduk dengan tenang terbatas. Untuk mengimbangi hal itu, para pengajar membuat anak-anak tersebut aktif dan terus bergerak.³⁶

Namun, bagi peserta didik yang lebih tua, ada suatu kecenderungan untuk lebih bertahan dengan tingkat-tingkat belajar aktif yang lebih tinggi. Hampir semua pengajar, dari sekolah menengah sampai ke pendidikan yang

³⁵ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, PT Grasindo, Jakarta, 2001, hlm. 1.

³⁶ Mel Silberman, *Active Learning : 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, Yappendis, Yogyakarta, 2002, hlm. xviii.

lebih tinggi, meramaikan kelas-kelas mereka dengan diskusi dan sesi-sesi tanya jawab. Beberapa diantaranya termasuk permainan-permainan, bermain peran, dan bahkan aktivitas-aktivitas belajar kelompok kecil dari waktu ke waktu.

Berikut ini penulis mencoba memaparkan teori kognitif yang salah satu tokohnya adalah Jean Piaget yang memberikan pandangannya mengenai bermain. Piaget mengemukakan teori yang rinci mengenai perkembangan intelektual anak. Menurut Piaget, anak menjalani tahapan perkembangan perkembangan kognisi sampai akhirnya proses berpikir anak menyamai proses berpikir orang dewasa. Sejalan dengan tahapan perkembangan kognisinya kegiatan bermain mengalami perubahan dari tahap sensorik – motorik, bermain khayal sampai kepada bermain sosial yang disertai aturan permainan. Dalam teori Piaget, bermain bukan saja mencerminkan tahap perkembangan kognisi anak, tetapi juga memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognisi itu sendiri. Menurut Piaget, dalam proses belajar perlu *adaptasi* dan adaptasi membutuhkan keseimbangan antara 2 (dua) proses yang saling menunjang yaitu asimilasi dan akomodasi. *Asimilasi* adalah proses penggabungan informasi baru yang ditemui dalam realitas dengan struktur kognisi seseorang. Dalam proses ini bisa terjadi distorsi, modifikasi, atau ‘pembelokkan’ realitas untuk disesuaikan, diselaraskan dengan atau meniru apa yang diamati dalam realitas. Menurut Piaget, *bermain* adalah keadaan tidak seimbang dimana asimilasi lebih dominan daripada akomodasi. Imitasi juga mencerminkan keadaan tidak seimbang karena akomodasi mendominasi

asimilasi. Situasi yang tidak seimbang dengan sendirinya tidak menunjang proses belajar, atau secara intelektual tidak adaptif.³⁷

Untuk menunjang atau mendukung proses belajar, selain keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi, ada beberapa prinsip belajar yang merupakan gagasan Carl R. Rogers yang dapat menunjang proses belajar.

Carl R. Rogers adalah seorang ahli psikologi humanistik yang gagasannya berpengaruh terhadap pikiran dan praktek pendidikan. Lewat karya-karyanya yang tersohor seperti “Freedom to Learn and Freedom to Learn for the 80’s”, dia menyarankan suatu pendidikan yang berupaya menjadikan belajar dan mengajar lebih manusiawi dan karenanya lebih bersifat pribadi dan penuh makna.³⁸ Psikologi Humanistik juga merupakan bagian salah satu bagian dari teori psikologi kognitif.³⁹

Gagasan-gagasan Rogers mengenai prinsip-prinsip belajar yang humanistik meliputi⁴⁰ :

1. Hasrat untuk belajar

Karena pada dasarnya manusia adalah individu yang mempunyai potensi untuk berkembang dan hasrat alami untuk belajar. Di dalam kelas yang humanistik anak-anak diberi kebebasan untuk memuaskan dorongan

³⁷ Mayke S. Tedja Saputra, *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, PT Grasindo, Jakarta, 2001, hlm. 7.

³⁸ Tim Penulis Buku Psikologi Pendidikan, *Psikologi Pendidikan*, UPP IKIP Yogyakarta, 1991, hlm. 110.

³⁹ *Ibid*, hlm. 66.

⁴⁰ *Ibid*, hlm. 111.

keingintahuannya memenuhi minat dan untuk menemukan apa yang penting dan berarti dari kehidupan yang ada di sekelilingnya.

2. Belajar yang berarti

Prinsip yang kedua adalah belajar yang berarti, yang mempunyai makna. Hal ini terjadi apabila apa yang dipelajari relevan dengan kebutuhan dan maksud anak.

3. Belajar tanpa ancaman

Belajar mudah dilakukan dan hasilnya dapat disimpan dengan baik apabila berlangsung dalam lingkungan yang bebas ancaman. Proses belajar berjalan lancar manakala murid dapat menguji kemampuannya, dapat mencoba pengalaman-pengalaman baru atau membuat kesalahan-kesalahan tanpa kecemasan yang biasanya menyinggung perasaan.

4. Belajar atas inisiatif sendiri

Belajar itu paling bermakna manakala hal itu dilakukan atas inisiatif sendiri dan apabila melibatkan perasaan dan pikiran si pelajar. Belajar bukanlah semata-mata perintah dari orang lain. Belajar yang dilakukan atas keinginan sendiri akan memotivasi siswa untuk mencapai apa yang dibutuhkan dan akan lebih menanamkan perasaan penting dan memiliki.

5. Belajar dan perubahan

Belajar yang paling bermanfaat ialah belajar tentang proses belajar. Belajar adalah proses pendewasaan anak didik untuk dapat hidup sesuai perkembangan zamannya. Dengan perkembangan zaman yang sangat

beberapa buku yang intinya memiliki falsafah yang sama dengan *Strategi Active Learning (SAL)* yaitu belajar harus dalam suasana yang menyenangkan tidak menjenuhkan, seperti buku *The Learning Revolution* karya Gordon dan Dr. Jeannette Vos, *The Accelerated Learning Hand Book* karya Dave Meier, buku *Quantum Learning* karya Bobbi de Porter dan Mike Hernacki.

Sedangkan mengenai permainan sendiri penulis meramu dan memodifikasi dari beberapa buku atau referensi permainan yang ada seperti *Grammar Games* karya Mario Rinvoluceri, *Bermain, Mainan, dan Permainan* karya Mayke S. Tedjasaputra, *Sumber Belajar dan Alat Permainan* karya Anggani Sudono, *Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak suatu Panduan bagi Orang Tua dan Guru Taman Kanak-kanak untuk Menyusun Persiapan Belajar Mengajar* karya Agus F. Tangyong dkk, *Outbond Management Training* karya Djamaluddin Ancok yang sedikit menyinggung tentang peran permainan dalam berbagai kegiatan yang pada dasarnya disukai oleh setiap orang dan beberapa buku ataupun referensi yang sejalan dengannya seperti buku *Life-Span Development : Perkembangan Anak* karya Elizabeth B. Hurlock, *Metodologi Pengajaran Bahasa* karya Sri Utari Subyakto-Nababan yang menyinggung sedikit tentang sampel permainan-permainan bahasa serta referensi dari situs-situs internet seperti *IQEQ.Web.Id-Betawi.Net* yang mengangkat tentang pengaruh permainan pada perkembangan anak, *www.balipost.co.id* yang menyinggung sedikit tentang banyak bermain, banyak belajar dan situs-situs lainnya seperti *www.pikiranrakyat.com*, *www.keluargamuslim.com*, *www.sahid.com*.

Pembelajaran bahasa secara umum disinggung sedikit dalam buku *Analisis Pengajaran Bahasa* karya Pranowo, sedangkan yang lebih spesifik tentang pembelajaran bahasa Arab terdapat dalam buku *Metode Belajar Mengajar Bahasa Arab* karya Juwairiyah Dahlan dan buku *Pengajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah (Tinjauan Metodologik Sekilas)* karya A.Akrom Malibary.

Ada beberapa penelitian yang membahas permainan di antaranya skripsi mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab (PBA) Kholilurrohman berjudul *Permainan sebagai Alternatif Metode Pengajaran Bahasa Arab (Perspektif Psikologi)*. Kholilurrohman lebih memfokuskan pada metode permainan dalam pengajaran bahasa Arab dari perspektif Psikologi. Kemudian permainan juga dibahas oleh Syamsul Hadi mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab juga dengan judul *Permainan Sekrebel sebagai Strategi Belajar Menyusun Kosa Kata Bahasa Arab*.

Pembahasan skripsi yang diangkat oleh kedua mahasiswa di atas hampir serupa dengan apa yang penulis angkat yaitu sama-sama mengangkat tentang permainan. Tetapi dalam skripsi ini penulis ingin mengetahui sejauhmana kontribusi permainan sebagai *Strategi Active Learning (SAL)* dalam pembelajaran bahasa Arab. Jadi, titik perbedaannya terletak pada permainan sebagai *Strategi Active Learning (SAL)* yang tidak disinggung sedikit pun oleh kedua mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab (PBA) di atas. Akan tetapi, bisa jadi kedua skripsi mahasiswa di atas yang sama-sama

cepat maka anak didik juga dituntut untuk belajar dari lingkungannya demi tercapainya kemandirian hidup yang humanistik.

Dalam pembelajaran bahasa, pendekatan humanistik menganggap siswa sebagai “a whole person” (orang sebagai suatu kesatuan). Dengan kata lain, pengajaran bahasa tidak hanya mengajarkan bahasa, tetapi juga membantu siswa mengembangkan diri mereka sebagai manusia.⁴¹ Keyakinan tersebut telah mengarahkan munculnya sejumlah teknik dan metodologi pengajaran yang menekankan aspek “humanistik” pengajaran. Dalam metodologi semacam itu, pengalaman siswa adalah yang terpenting dan perkembangan kepribadian mereka serta penumbuhan perasaan positif dianggap penting dalam pembelajaran bahasa mereka.

I. Sistematika Pembahasan

Pembahasan dalam skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab, yaitu :

Bab satu, merupakan pendahuluan yang bertujuan menghantarkan pada pembahasan secara keseluruhan. Pendahuluan ini mencakup pembahasan penegasan istilah, latar belakang masalah, rumusan masalah, alasan pemilihan judul, tujuan dan kegunaan penelitian, metode pembahasan, tinjauan pustaka, kerangka teoritik dan terakhir sistematika pembahasan. Dalam latar belakang diuraikan alasan yang mendorong penulis melakukan penelitian ini.

⁴¹ Furqanul Azis, A. Chaedar Alwasilah, *Pengajaran Bahasa Komunikatif : Teori dan Praktek*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 1996, hlm. 23.

Bab dua, membahas tentang permainan yang meliputi tentang arti/makna bermain dalam pendidikan anak, pengaruh permainan pada perkembangan anak dan jenis serta macam-macam kegiatan bermain.

Bab tiga, membahas tentang strategi pembelajaran aktif itu sendiri yang meliputi tentang gambaran umum strategi *active learning*/strategi pembelajaran aktif, konsep strategi *active learning*/strategi pembelajaran aktif dalam pembelajaran, dan aplikasi *active learning*/strategi pembelajaran aktif dalam pembelajaran.

Bab empat, membahas tentang kontribusi permainan sebagai strategi *active learning*/strategi pembelajaran aktif dalam pembelajaran Arab yang meliputi tentang penjelasan sekilas pembelajaran bahasa, kontribusi permainan sebagai *active learning*/strategi pembelajaran aktif dalam pembelajaran bahasa Arab dan contoh aplikasi permainan yang termasuk dalam strategi *active learning*/strategi pembelajaran aktif dalam pembelajaran bahasa Arab.

Bab lima, adalah penutup yang meliputi kesimpulan, saran-saran dan kata-kata penutup.

Selain lima bab tersebut di atas, pada bagian awal skripsi ini akan didahului oleh formulasi yang mutlak harus ada dalam penyusunan skripsi. Formulasi tersebut antara lain halaman judul, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar dan daftar isi. Sedangkan pada bagian akhir dilampiri beberapa lampiran.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB V KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah memaparkan beberapa teori mulai dari bab pertama sampai bab keempat, akhirnya penulis dapat menarik beberapa kesimpulan.

Pertama, pada dasarnya semua strategi pembelajaran itu baik, yang perlu menjadi catatan adalah bagaimana dan kapan strategi pembelajaran tersebut dapat diterapkan sesuai dengan situasi dan kondisi.

Kedua, kontribusi permainan bagi perkembangan aspek pengetahuan/kognisi dan aspek emosi/kepribadian anak (baca : siswa) cukup signifikan. Karena dengan permainan siswa mendapatkan ide-ide, pengetahuan atau ketrampilan secara menyenangkan dan dapat membangkitkan energi dan keterlibatan serta poin-poin dramatis yang jarang siswa lupakan.

Ketiga, seperti semua strategi pembelajaran, permainan bukanlah merupakan tujuan itu sendiri, melainkan sekadar *sarana* untuk mencapai tujuan, yaitu untuk meningkatkan pembelajaran. Aturan sederhana untuk menerapkan permainan sebagai strategi pembelajaran yaitu, jika permainan menghasilkan peningkatan dalam pembelajaran, gunakan. Jika tidak, tinggalkan.

Keempat, dengan permainan yang merupakan bagian dari Strategi *Active Learning* yang diberi muatan pendidikan (dalam hal ini materi pelajaran bahasa Arab) dapat mendorong siswa untuk bisa lebih aktif belajar bahasa Arab. Karena, ketegangan yang selama ini menghantui suasana kelas saat belajar bahasa Arab

dapat dicairkan dengan permainan-permainan yang dilakukan secara bersama-sama atas instruksi guru. Permainan yang tepat bagi orang yang tepat pada waktu yang tepat dapat membuat pembelajaran menyenangkan dan menarik, memberi tinjauan berguna yang dapat menguatkan pembelajaran, dan bahkan dapat menjadi semacam ujian dan ukuran bagi pembelajaran.

B. Saran-saran

Setelah memaparkan dan menganalisa data yang ada, penulis dapat kiranya memberikan saran-saran yang cukup penting.

Pertama, sudah saatnya anggapan seseorang tentang permainan tidak memiliki arti sama sekali dihilangkan jauh-jauh dari pikiran kita. Karena, fakta telah membuktikan bahwa antara dunia anak-anak dengan dunia permainan sulit dipisahkan. Banyak para tokoh pendidikan anak menyatakan, “Dunia anak adalah dunia bermain”. Yang dapat kita lakukan sekarang adalah bagaimana cara mengisi permainan dengan nilai-nilai pendidikan, baik ilmu pengetahuan umum maupun agama.

Kedua, perlunya buku-buku panduan cara bermain yang ditulis oleh pihak Departemen Agama sebagai buku panduan guru mengajar bahasa Arab. Upaya ini untuk menyikapi guru yang sampai saat ini belum memiliki keterampilan mengemas materi pelajaran bahasa Arab dengan aneka permainan yang mengasyikkan.

Ketiga, para pendidik dituntut kreativitasnya untuk dapat memilah permainan sebagai strategi *active learning* seperti apa yang sesuai dengan materi pembelajaran bahasa Arab. Lebih baik lagi para pendidik dapat inovatif dalam menciptakan permainan-permainan baru sebagai strategi *active learning* dalam pembelajaran bahasa Arab.

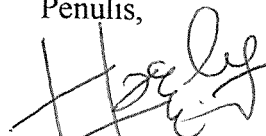
C. Penutup

Akhirnya pada penghujung kata nan bermakna, puji syukur alhamdulillah dan ungkapan rasa terima kasih yang terdalam yang tak terhingga penulis sampaikan kepada semua saudara, sahabat dan handaitolan yang turut berpartisipasi dan memberikan sumbangsuhnya yang tulus dalam rangka penyelesaian skripsi ini.

Oleh karena itu hasil dari penyelidikan maupun isi skripsi masih banyak kekurangan serta jauh dari kesempurnaan, kritik ataupun saran konstruktif khususnya dari pakar bahasa Arab, praktisi dan para pemerhati dunia pembelajaran bahasa Arab, sangat penulis harapkan demi penyempurnaan seluruh isi maupun gagasan yang ada pada skripsi ini. Wallahu A'lam Bishawab!

Yogyakarta, 15 Juni 2004

Penulis,



Jauhar Ali

CURRICULUM VITAE

Nama : Jauhar Ali
NIM : 98423952
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/ Tanggal lahir : Mataram, 15 April 1979
Alamat Asal : Jln. Soromandi 15 B Lawata Mataram Lombok NTB
843126 (0370) 643169
Alamat di Yogyakarta : Jln. Munggur Gg. Parahiyangan Pengok PJKA GK. I/ 785
Yogyakarta 55221 (0274) 543267
Nama Orang Tua :
Ayah : Drs. HM. Ali Thahir
Ibu : Hj. Miatun
Riwayat Pendidikan :

1. TK Raudhatul Athfal Mataram, NTB, satu tahun, lulus tahun 1986.
2. Sekolah Dasar Negeri 3 Ampenan, Mataram, NTB, enam tahun, lulus tahun 1992.
3. Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Salafiyah Nurul Hakim Kediri, Lombok Barat, NTB, tiga tahun, lulus tahun 1995.
4. Madrasah Aliyah Negeri 2 Mataram Program Keagamaan, tiga tahun, lulus tahun 1998.
5. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Bahasa Arab (PBA), masuk tahun ajaran 1998/1999 dan lulus tahun 2003/2004.

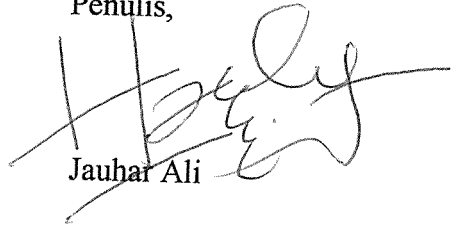
Pengalaman Organisasi :

1. UKM Pramuka IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, tahun 1998/2002.
2. Dewan Kerja Cabang (DKC) 1205 Kota Yogyakarta, tahun 2000/2003.
3. Himpunan Mahasiswa Islam (HMI) Komisariat Fakultas (Komfak) Tarbiyah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, tahun 1999/2000.
4. Badan Eksekutif Mahasiswa Jurusan (BEMJ) Pendidikan Bahasa Arab (PBA) Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, tahun 1999/2000.

5. Pembina kegiatan ekstrakurikuler Pramuka di MAN Yogyakarta II, tahun 2002 – sampai sekarang dan di MAN Yogyakarta III, tahun 2003 – sampai sekarang.

Yogyakarta, Juli 2004.

Penulis,



Jauhar Ali



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ghulayani, Musthofa, *Jamii'uddurus Al-Lughoh Al-'Arobiyah*, Beirut, 1393 H.
- Ahmadi, Abu dan M. Umar M.A., *Psikologi Umum (Edisi Revisi)*, PT. Bina Ilmu, Surabaya, 1992.
- Ahmadi, H. Abu dan Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar untuk Fakultas Tarbiyah Komponen MKDK*, Pustaka Setia, Bandung, 1997.
- Ancok, Djamaluddin, *Outbond Management Training*, UII Press, Yogyakarta, 2002.
- Azwar, Saifuddin, *Metode Penelitian*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2001.
- Azis, Furqanul, A. Chaedar Alwasilah, *Pengajaran Bahasa Komunikatif : Teori dan Praktek*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 1996.
- 'Azis, El-Quussy, Abdul, *Ilmu Jiwa Prinsip-prinsip dan Implementasi dalam Pendidikan*, Bulan Bintang, Jakarta, 1954.
- Asyrofi, Syamsuddin, *Metodologi Pengajaran Bahasa Analisa Text Book Bahasa Arab*, Fakultas Tarbiyah, IAIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 1998.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*, Rineka Cipta, 2002.
- A. Partanto, Pius dan M. Dahlan Al-Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, Arkola, Surabaya, 1994.
- Badudu, J.S. dan Sutan Muhammad Zain, *Kamus Bahasa Indonesia*, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta, 1994.
- Ba'albaky, Munir, Al-Mawrid, *A Modern Arabic Dictionary*, Beirut, Dar El-Ilm Lil Malayan, 1974.

- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Diponegoro, Bandung, 2003.
- Dryden, Gordon dan Jeannette Vos, *The Learning Revolution : To Change the Way the World Learns*, Kaifa, Bandung, 2000.
- H. Berne, Patricia dan Louis M. Savary, *Membangun Harga Diri Anak*, Kanisius, Yogyakarta, 1998.
- Hamalik, Oemar, *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar berdasarkan CBSA*, Sinar Baru Algensindo, Bandung, 2001.
- Kripendefrt, Klaus, *Analisa Isi Pengantar Teori dan Metodologi*, Farid Wiji (pent.), Rajawali Press, Jakarta, 1993.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Departemen Pendidikan dan Kebudayaan*, Balai Pustaka, Jakarta, 1998.
- Kolom Pojok, tp., *Majalah Bakti*, No : 80-TH. VIII-Febr.-1998.
- Malibary, A. Akrom, *Pedoman Pengajaran Bahasa Arab di Perguruan Tinggi/ IAIN*, Jakarta, PSPA Depag RI, 1976.
- M.S, Wahyu dan Muhammad Masduki M.S, *Petunjuk Praktis Membuat Skripsi*, Usaha Nasional, Surabaya, 1987.
- Malibary, A. Akrom, *Pengajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah Tinjauan Metodologik Sekilas*, Bulan Bintang, Jakarta, 1987.
- Meier, Dave, *The Accelerated Learning Hand Book*, Kaifa, Bandung, 2002.
- Meitasari, Med.Tjandrasa, Muslichah Zarkasih, *Perkembangan Anak*, Erlangga, Jakarta, 1987.

- Powell, Baden, *Memandu untuk Pramuka*, Penerbitan Persaudaraan Sedunia Kwartir Nasional, Jakarta.
- Pranowo, *Analisis Pengajaran Bahasa*, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta, 1996.
- Suryatno, Joko, *Antologi Mahfudhat*, Joksco Pustaka, Yogyakarta, 1996.
- Sudono, Anggani, *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, PT. Grasindo, Jakarta, 2000.
- Saridjo, Marwan, *Bunga Rampai Pendidikan Agama Islam*, Amisco, 1996.
- Salim, Peter dan Yenny Salim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, Modern English Press, Jakarta.
- Silberman, Mel, *Active Learning : 101 Strategies to Teach Any Subject*, Allyn and Bacon Boston, 1996, Trans. by YAPPENDIS : Yogyakarta, 2002.
- Syah, Muhibbin, *Psikologi Pendidikan : Suatu Pendekatan Baru*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 1995.
- Tedjasaputra, Mayke S., *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, PT Grasindo, Jakarta, 2001.
- Tangyong, Agus F., dkk, *Pengembangan Anak Usia TK : Suatu Panduan Bagi Orang Tua dan Guru TK untuk Menyusun Persiapan Kegiatan Belajar Mengajar*, Gramedia Widia Sarana Indonesia, Jakarta, 1994.
- Tim Penulis Buku Psikologi Pendidikan, *Psikologi Pendidikan*, UPP IKIP Yogyakarta, 1991.
- Utari, Subyakto Sri, Nababan, *Metodologi Pengajaran Bahasa*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 1993.

Webster, Noach, *Webster's New Twentieth Century Dictionary of The English Language*, William Collins Publishers.inc., 1980.

Wojowasito S. dan Tito Wasito W., *Kamus Lengkap Inggris-Indonesia Indonesia-Inggris dengan Ejaan Yang Disempurnakan*, Hasta, Bandung, 1983.

www.balipost.co.id, *Proses Belajar Anak Balita "Banyak Bermain, Banyak Belajar"*, Ahad/25 Febr. 2001.

www.suarahidayatullah.com, *Metode Terbaru*, Febr. 2002.

www.iqeq.web.id-www.betawi.net, *Pengaruh Permainan Pada Perkembangan Anak*.

Zaini, Hisyam, Bermawiy Munte, Sekar Ayu Aryani, *Strategi Pembelajaran Aktif di Perfuruan Tinggi*, CTSD, Yogyakarta, 2002.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA