

**EKSPERIMEN MEDIA PERMAINAN KARTU BINGO  
DALAM PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB  
PADA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR ISLAM  
TERPADU (SDIT) LUQMAN AL-HAKIM YOGYAKARTA**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah  
Institut Agama Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Disusun Oleh:

**ROBINGATUN**

**NIM: 9942 4199**

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ARAB  
FAKULTAS TARBİYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**2004**

**DR. H. A. Janan Asifudin, MA**  
**DOSEN FAKULTAS TARBIYAH**  
**IAIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

---

**NOTA DINAS**

**Hal : Pengajuan Skripsi**  
**Sdri. Robingatun**

Kepada Yth  
Dekan Fakultas Tarbiyah  
IAIN Sunan Kalijaga  
Di Yogyakarta.

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah memberi bimbingan, menelaah dan mengadakan perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Robingatun  
NIM : 99424199  
Fak/Jur : Tarbiyah/Pendidikan Bahasa Arab  
Judul : **Eksperimen Media Permainan Kartu Bingo Dalam Pembelajaran Kosa kata Bahasa Arab pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Luqman Al Hakim Yogyakarta.**

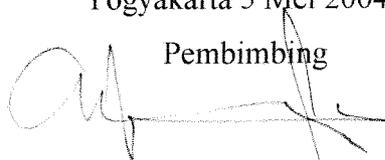
Kami selaku pembimbing menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan ke sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk dipertanggungjawabkan. Harapan kami semoga dalam waktu singkat, yang bersangkutan dapat dipanggil dalam sidang munaqosyah.

Atas perhatian dan diperkenankannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta 5 Mei 2004

Pembimbing



DR. H. A. Janan Asifudin, MA  
NIP. 150 217 875

**Drs. H. Nazri Syakur, M.A**  
**Dosen Fakultas Tarbiyah**  
**IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta**

**KONSULTAN**

Hal : Skripsi saudara **Robingatun**

Kepada Yang Terhormat,  
**Dekan Fakultas Tarbiyah**  
IAIN Sunan Kalijaga  
di-

Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Robingatun

NIM : 9942 4199

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Judul : Eksperimen Media Permainan Kartu Bingo dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab pada Siswa kelas II Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Luqman Al-Hakim Yogyakarta

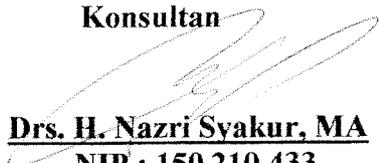
Maka kami selaku konsultan berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat di terima oleh Fakultas Tarbiyah, sebagai bagian dari syarat-syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam.

Demikian harap menjadi maklum adanya dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 14 Juni 2004

**Konsultan**

  
**Drs. H. Nazri Syakur, MA**  
**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](mailto:ty-suka@yogya.wasantara.net.id)

## **PENGESAHAN**

Nomor : IN/I/DT/PP.01.1/ 45/ 2004

Skripsi dengan judul : EKSPERIMEN MEDIA PERMAINAN KARTU BINGO DALAM PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB PADA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU (SDIT) LUQMAN AL-HAKIM YOGYAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Robingaton

NIM: 99424199

Telah dimunaqasyahkan pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 09 Juni 2004

dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Tarbiyah  
IAIN Sunan Kalijaga

## **SIDANG DEWAN MUNAQOSYAH**

**Ketua Sidang**

  
Drs. Ahzab Muttaqin, M.Ag  
NIP. 150 242 327

**Sekretaris Sidang**

  
Drs. Ahzab Muttaqin, M.Ag  
NIP. 150 242 327

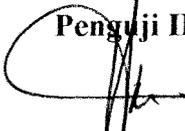
**Pembimbing Skripsi**

  
DR. H. A. Janan Asifudin, MA  
NIP. 150 217 875

**Penguji I**

  
Drs. Nazri Syakur, MA  
NIP. : 150 210 433

**Penguji II**

  
Drs. Zainal Arifin A, M.Ag  
NIP. : 150 247 913

Yogyakarta, 14 Juni 2004  
IAIN SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS TARBIYAH  
DEKAN



  
Drs. H. RAHMAT M. Pd  
NIP. 150 037 930

## MOTTO

وَمَنْ لَمْ يُجْعَلِ اللَّهُ لَهُ نُورًا فَمَا لَهُ مِنْ نُورٍ

*"Barang siapa yang tiada diberi cahaya (petunjuk) oleh Allah tiadalah dia mempunyai cahaya sedikitpun."*

*(QS. An Nur : 40)*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**PERSEMBAHAN**



*Skripsi ini kupersembahkan kepada*

*Almamaterku tercinta*

*Fakultas Tarbiyah*

*IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ  
وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ  
وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ

Dengan segenap kerendahan hati penulis panjatkan puji syukur kehadiran Allah Tuhan seru sekalian Alam. Shalawat serta salam semoga senantiasa terlimpah kepada Nabi Muhammad saw beserta keluarga dan seluruh pengikutnya hingga akhir zaman. Berkat limpahan rahmat dan ridla –Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai tanggung jawab untuk memenuhi tugas akhir Strata I pada fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa terlaksananya penelitian dan tersusunnya skripsi ini tidak terlepas dari kontribusi berbagai pihak, baik berupa bimbingan, dukungan moral, material maupun spiritual yang begitu berarti bagi penulis. Untuk itu penulis haturkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Drs. H. Rahmat, M. Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak DR. H. A. Janan Asifudin, MA selaku ketua jurusan PBA dan pembimbing skripsi yang telah memberi sumbangan pemikiran dalam penyusunan skripsi ini dan Bapak Drs. Ahzab Muttaqin M. Ag selaku sekretaris jurusan

3. Bapak Drs. H. Nazri Syakur, MA selaku penasehat akademik.
4. Para Dosen dan karyawan di lingkungan Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Bapak Agus Priyatmono S. Pd selaku kepala sekolah SDIT Luqman Al Hakim Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian pada penulis.
6. Segenap Guru dan karyawan di SDIT Luqman Al Hakim Yogyakarta khususnya Bapak Ahmad Anik S.Ag dan Bapak Agung Prasajo selaku guru bidang studi bahasa Arab yang telah membantu penulis selama penelitian.
7. Teriring do'a untuk Bapak Soenardi (almarhum) dan Mas Syafridi Daulay (almarhum) yang selama hidupnya telah mejadi figur "rama" dan "ayah" yang baik, semoga mendapat tempat yang baik di sisi-Nya.
8. Biyung Musirah yang selalu mencurahkan kasih sayang dan do'a, Mas Sabrur R.Soenardi yang selalu memerikan segala yang penulis butuhkan, yayu Khilmah dan kang Sarno, yayu Nafisah, Mba Rosi, para keponakan, Rais Musyafak Al hakiki, Itsna Rahmatin, serta Wildan Latif Daulay, "suthiplik", yang selalu menyalakan semangat pada penulis.
9. Mas Ugiek atas ilustrasi gambarnya, seluruh warga Wisma Sakinah khususnya Ella dan Le' Miratnya, dan Hajar yang ikhlas membantu siang malam di depan komputer.
10. Warga Besar ASLO Sapen, Ulfatun, Liem Sio, Mba Nanung, Mba Ade, Mba Atun, Nurul, Mas Baok, Mas Fa'i, wawan, Kotong, Kolik, Aji, Shinyo dan tentunya Kharis.

11. Para sahabat seperjuangan Yusroh, Orin, Aji, Ulpeh, Aisy, Ayu, Iim, kru rental "FILE" Ujang, Pa'De, Topik, Imad, Al Hadi, Siti Jabil dan seluruh sahabat KKN Glagaharjo, sahabat pena Anis Maftukhah, Adi suwito, dan seluruh kru PBA 1 '99 yang telah memberi dukungan, serta teman-teman lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis tidak dapat memberi balasan apapun kepada mereka kecuali untaian do'a semoga Allah memberi balasan kebaikan kepada mereka semua. Amin.

Yogyakarta 5 April 2004



Penulis



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dan penafsiran yang berbeda terhadap judul yang dimaksud, penulis perlu membatasi istilah yang tercakup dalam judul tersebut, yaitu:

### 1. Eksperimen

Eksperimen merupakan satu bentuk penelitian yang bersifat prediktif yang perlu dibuktikan kebenarannya.<sup>1</sup> Dengan cara ini peneliti sengaja membangkitkan timbulnya sesuatu kejadian atau keadaan, kemudian diteliti bagaimana akibatnya. Yang dimaksud eksperimen dalam tulisan ini adalah usaha untuk melakukan uji coba permainan kartu Bingo dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab.

### 2. Media Permainan Kartu Bingo.

Secara harfiah kata media berarti perantara atau pengantar berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium. Menurut Dr. Sri Utari Subyakto Nababan, yang dimaksud dengan alat atau media dalam pegajaran bahasa adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru dan pelajar untuk mencapai tujuan-tujuan yang sudah ditentukan.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan* (Bandung, Sinar Baru Algensindo, 2001) hlm. 18

<sup>2</sup> Sri Utari Subyakto Nababan, *Metodologi Pengajaran Bahasa*, (Jakarta, Depdikbud, 1988), hlm. 181

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN NOTA DINAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Penegasan Istilah.....	1
B. Latar Belakang Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Hipotesa.....	9
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	10
F. Metode Penelitian.....	11
G. Telaah Pustaka.....	19
H. Kerangka Teoritik.....	21
I. Sistematika Pembahasan.....	38
BAB II : GAMBARAN UMUM SDIT LUQMAN AL HAKIM	
YOGYAKARTA.....	41
A. Letak Geografis.....	41

B. Sejarah Berdirinya.....	41
C. Pengertian, Visi, Misi, Ddan Ciri Khas.....	44
D. Keadaan Siswa dan Guru.....	48
E. Struktur Organisasi.....	53
F. Sarana dan Prasarana .....	54

### BAB III : PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI SDIT LUQMAN AL HAKIM

YOGYAKARTA.....	57
A. Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab.....	57
B. Kurikulum dan Materi.....	58
C. Metode Pembelajaran Bahasa Arab.....	63
D. Evaluasi.....	65
E. Prestasi Belajar Bahasa Arab Kelas II SDIT Luqman Al Hakim.....	69

### BAB IV : MEDIA PERMAINAN KARTU BINGO BAHASA ARAB (Analisa

Hasil Eksperimen Permainan Kartu Bingo).....	70
A. Tahap Pra Eksperimen.....	70
1. Deskripsi Data Kelompok.....	70
2. Perencanaan Instrumen.....	73
3. Waktu Eksperimen.....	74
4. Kisi-Kisi Soal Pre tes dan Pos tes.....	75
B. Tahap Eksperimen.....	76
1. Pengukuran Sebelum Eksperimen.....	76
2. Pelaksanaan Eksperimen.....	77
3. Situasi Eksperimen.....	82
C. Analisa Hasil Eksperimen.....	89
1. Pengujian Persyaratan Analisis.....	89

2. Deskripsi Data Pos Tes.....	90
BAB V : PENUTUP.....	93
A. Kesimpulan .....	93
B. Saran-Saran.....	94
C. Kata Penutup.....	95

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RALAT

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



## DAFTAR TABEL

TABEL 1	: Perkembangan Jumlah Siswa SDIT Luqman Al Hakim.....	49
TABEL 2	: Perkembangan Jumlah Guru Dan Karyawan.....	50
TABEL 3	: Daftar Guru SDIT Luqman Al Hakim.....	52
TABEL 4	: Sarana Buku Siswa.....	55
TABEL 5	: Sarana Media Pembelajaran.....	56
TABEL 6	: Jumlah Siswa Kelas II SDIT Luqman Al Hakim.....	70
TABEL 7	: Pengontrolan Berdasarkan Jenis Kelamin Siswa.....	71
TABEL 8	: Pengontrolan Berdasarkan Usia Siswa.....	72
TABEL 9	: Pengontrolan Berdasarkan Latar Belakang Pekerjaan Orang tua.	72
TABEL 10	: Kisi-Kisi Instrumen Test.....	75
TABEL 11	: Data Skor Pre Test.....	77
TABEL 12	: Jadwal Pelaksanaan Treatmen Kelompok Eksperimen.....	81
TABEL 13	: Jadwal Pelaksanaan Treatmen Kelompok Kontrol.....	82
TABEL 14	: Uji Normalitas.....	89
TABEL 15	: Peta Skor Pos Test.....	90



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap judul yang dimaksud, penulis perlu membatasi istilah yang tercakup dalam judul tersebut, yaitu:

### 1. Eksperimen

Eksperimen dalam bahasa Inggris, "*experimentation*" berarti percobaan.<sup>1</sup> Yang dimaksud eksperimen dalam tulisan ini adalah satu bentuk penelitian yang bersifat prediktif yang perlu dibuktikan kebenarannya.<sup>2</sup> Peneliti sengaja membangkitkan timbulnya sesuatu kejadian atau keadaan, kemudian meneliti bagaimana akibatnya.

### 2. Media Permainan Kartu Bingo.

Secara harfiah kata media berarti perantara atau pengantar berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium.<sup>3</sup> Menurut Dr. Sri Utari Subyakto Nababan, yang dimaksud dengan alat atau media dalam pegajaran bahasa adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru dan pelajar untuk mencapai tujuan-tujuan yang sudah ditentukan.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Jhon, M Echols dan Hasan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta: Gramedia, 1995) hlm.225

<sup>2</sup> Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan* (Bandung, Sinar Baru Algensindo, 2001) hlm. 18

<sup>3</sup> Arif S. Sadiman, dk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996) hlm.6

<sup>4</sup> Sri Utari Subyakto Nababan, *Metodologi Pengajaran Bahasa*, (Jakarta, Depdikbud, 1988), hlm. 181

Sedangkan yang dimaksud media dalam tulisan ini adalah media kartu Bingo. Media ini merupakan sebuah bentuk permainan menggunakan kartu yang dapat di buat sedemikian rupa untuk mempermudah proses belajar mengajar. Permainan kartu Bingo ini adalah salah satu strategi pembelajaran yang ditawarkan oleh Mel Silberman dalam bukunya *ACTIVE LERNING 101 Strategies to Teach Any Subject*. Kartu Bingo yang digunakan oleh penulis dalam tulisan ini merupakan kartu bergambar, dibuat dari kertas karton terdiri dari dua ukuran, yang pertama berukuran kertas kuarto berisi lima macam gambar beserta keterangan gambar tersebut dalam bahasa indonesia. Dan yang kedua merupakan kartu berbentuk persegi panjang berukuran 8 x 5 cm berisi kosa kata bahasa Arab yang sesuai dengan gambar yang terdapat pada kartu pertama.

### 3. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan, perihal mengajar segala sesuatu mengenai mengajar.<sup>5</sup> Penggunaan istilah ini bermaksud menekankan bahwa guru yang membelajarkan akan menggunakan berbagai upaya agar siswa sungguh belajar secara aktif.<sup>6</sup> Pembelajaran adalah suatu proses kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan

---

<sup>5</sup> Depdikbud RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta, Balai Pustaka, 1989), hlm. 13

<sup>6</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta, PT. Rineka Cipta), hlm.

dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>7</sup>

Pembelajaran ini adalah sebuah proses yang mencakup kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif. Yang dimaksud pembelajaran dalam pengertian ini adalah proses belajar mengajar bahasa Arab yang dilaksanakan di sekolah tingkat dasar.

#### 4. Kosa kata Bahasa Arab

Kosa kata dalam bahasa Inggris disebut "*vocabulary*" berarti perbendaharaan kata.<sup>8</sup> Demikian juga dalam kamus ilmiah populer kosa kata berarti perbendaharaan kata.<sup>9</sup> Sedangkan Bahasa Arab adalah kata-kata yang digunakan oleh bangsa Arab dalam mengutarakan maksud, perasaan maupun tujuan mereka.<sup>10</sup> Kosa kata bahasa Arab yang dimaksud disini adalah perbendaharaan kata atau kumpulan kata-kata Arab (mufradat) yang diambil dari materi pelajaran bahasa Arab yang terdapat pada kelas II di SDIT Luqman Al-Hakim Yogyakarta.

#### 5. SDIT Luqman AL Hakim Yogyakarta.

SDIT Luqman AL Hakim merupakan salah satu lembaga sekolah tingkat dasar Islam yang menggunakan konsep terpadu terletak di Jl.Timoho II Gang Delima No. 2 Yogyakarta.

---

<sup>7</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bina Aksara, 1999), hlm. 55

<sup>8</sup> Jhon, M Echols dan Hasan Shadiliy, *Op. Cit* hlm. 631

<sup>9</sup> Pius A Partanto, M Dahlan Al Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, (Surabaya: Arkola,2001)hlm.375

<sup>10</sup> Syeh Mustafa Al Ghulayani, *Jami'ud Durus Al Arabiyah*, (Beirut: Al Maktabah Al Anshiriyah, 1984) hlm.7

Dari berbagai pengertian diatas maka pengertian judul skripsi ini adalah sebuah penelitian dengan uji coba (eksperimen) kartu Bingo yang dijadikan sebagai media pembelajaran kosa kata bahasa Arab pada siswa kelas II SDIT Luqman Al Hakim Yogyakarta.

## **B. Latar Belakang Masalah**

Sebagaimana diketahui, fungsi bahasa adalah selain sebagai alat untuk menyatakan diri (fungsi ekspresi) juga untuk menangkap pikiran dan perasaan orang lain (fungsi sosial). Sebagai makhluk sosial, manusia selalu berinteraksi dengan sesamanya, dan dengan berbahasa ia dapat menyampaikan ide, pikiran dan gagasannya. Di sisi lain, di era komunikasi sekarang ini, kemampuan berbahasa terlebih lagi bahasa asing adalah kebutuhan mutlak ketika dihadapkan pada dorongan untuk menunjukkan eksistensinya.

Mempelajari bahasa asing termasuk bahasa Arab tidaklah semudah mempelajari bahasa ibu, banyak problematika yang harus dihadapi oleh orang yang sedang mempelajari bahasa tersebut, baik yang bersifat linguistik seperti mengenai tata bunyi, kosa kata, tata tulisan, maupun yang bersifat non-linguistik yaitu menyangkut segi sosio-kultural atau sosial-budaya.<sup>11</sup> Di perlukan sebuah kemampuan untuk memilih atau menentukan pendekatan tertentu supaya dapat meminimalisir berbagai problematika yang ada.

Beberapa pakar bahasa mendukung pandangan “semakin dini anak belajar bahasa asing, semakin mudah anak menguasai bahasa tersebut”. Mc Laughlin dan

---

<sup>11</sup> A. Akrom Malibary, *Pedoman Pengajaran Bahasa Arab pada Perguruan Tinggi* (Jakarta: PSDA Depag, 1976) hlm. 79

Gensee menyatakan bahwa anak-anak lebih cepat memperoleh bahasa tanpa banyak kesukaran dibanding masa pubertas, daya pikir (otak anak) lebih lentur. Oleh karena itu ia lebih mudah belajar bahasa. Sedangkan sesudahnya akan semakin berkurang dan pencapaiannyapun tidak maksimal. Hal senada diungkapkan oleh Bambang Kaswati Purno, Ketua program Studi Linguistik terapan bahasa Inggris, Universitas Katolik Atmajaya Jakarta, bahwa usia 6-12 tahun merupakan masa emas untuk belajar bahasa selain bahasa ibu. Alasannya adalah otak anak masih lentur, sehingga proses penyerapan bahasa lebih mulus.<sup>12</sup> Seorang anak akan mudah menerima "kata-kata baru" bila mendengarkan dari orang sekelilingnya karena ia belum mempunyai konsep bahasa, sementara pada orang dewasa yang belajar bahasa, ia sudah mempunyai pengalaman dan konsep bahasa lain seperti bahasa ibu atau bahasa nasional.<sup>13</sup> Dari sini dapat dipahami bahwa pembelajaran bahasa asing yang dilakukan pada masa anak-anak lebih mudah penyerapannya dibanding jika dilakukan pada saat dewasa.

Pada dasarnya anak dilahirkan dengan memiliki sifat ingin tahu dan imajinasi yang tinggi, dimana dua hal tersebut merupakan modal dasar bagi berkembangnya sikap kritis dan perilaku kreatif.<sup>14</sup> Anak-anak melepaskan diri dari lingkungan keluarga, ia semakin mendekatkan diri pada orang lain disamping anggota keluarga. Guru memang bukan satu-satunya sumber belajar walaupun

---

<sup>12</sup> Intisari, September, 1998

<sup>13</sup> Juwairiyah Dahlan, *Metode Belajar Mengajar Bahasa Arab*, (Surabaya: Al Ikhlas, 1992) hlm.36

<sup>14</sup> Ujang Sukandi dkk., *Belajar Aktif dan Terpadu*, (Jakarta: The British Council, 2001), hlm. 8

tugas, peranan dan fungsinya dalam proses belajar mengajar sangat penting. Proses belajar dalam diri siswa dapat terjadi karena ada yang secara langsung mengajar (guru, instruktur) ataupun secara tidak langsung sehingga siswa secara aktif dapat berinteraksi dengan media atau sumber belajar lain. Media ini nantinya dapat mempermudah proses penyampaian pesan dalam sebuah pembelajaran.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran bahasa bertitik tolak dari teori yang mengatakan bahwa totalitas presentase banyaknya ilmu pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang dimiliki oleh seseorang terbanyak dan tertinggi melalui indra lihat dan pengalaman langsung melakukan sendiri, sedangkan selebihnya melalui indra dengar dan indra lainnya.<sup>15</sup> Dunia anak lebih banyak diisi dengan hal yang menyenangkan salah satunya bermain, karena bagi mereka bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya. Bila anak bermain secara bebas sesuai kemauan maupun ketepatannya sendiri maka ia melatih kemampuannya.<sup>16</sup> Maka merupakan tantangan tersendiri bagi seorang guru sebagai fasilitator melakukan berbagai upaya agar siswanya lebih tertarik dan antusias untuk mengikuti pelajaran bahasa Arab. Agar belajar bahasa Arab itu juga menyenangkan, salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah melakukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga anak tidak beranggapan bahwa bahasa Arab sulit dipelajari. Dengan demikian, proses pembelajaran bahasa Arab tersebut tetap berusaha menyeimbangkan dengan dunia

---

<sup>15</sup> Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2003), hlm. 75

<sup>16</sup> Conny R. Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini*, (Jakarta: Preskalindo, 2002), hlm.20

mereka. Menurut H.G Tarigan “Kualitas berbahasa seseorang jelas tergantung pada kualitas dan kuantitas kosa kata yang di miliknya semakin banyak kosa kata yang dimiliki maka sebagian besar juga kemungkinan untuk terampil berbahasa”.<sup>12</sup> Didukung oleh pendapat Sri Utari Subyakto Nababan, bahwa dalam pembelajaran bahasa Arab, belajar kosa kata adalah salah satu komponen pengajaran bahasa yang paling penting setelah itu dilanjutkan dengan membaca pemahaman<sup>13</sup>. Disamping itu sering mendengar, membaca dan mengucapkan terlebih lagi mempraktekkan materi pelajaran akan lebih mudah memanggil kembali memori lama yang berhubungan dengan materi baru yang sedang ditekuni.<sup>14</sup> Dalam pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Arab dapat dijumpai di setiap Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) yang perkembangannya semakin marak. Pembelajaran terpadu dimaksudkan sebagai kegiatan belajar mengajar dengan memadukan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu tema sesuai kurikulum yang berlaku.

Berkaitan dengan proses pembelajaran bahasa Arab, penulis mengambil obyek penelitian di SDIT Luqman Al-Hakim yang lokasinya tidak jauh dari penulis. Konsep full day school yang dipraktekkan di sekoah ini, dimaksudkan bahwa keberadaan anak di lingkungan sekolah yang lebih lama diharapkan dapat mengurangi dampak buruk globalisasi namun tetap memberi kesempatan

---

<sup>12</sup> H.G Tarigan, *Pengajaran Kosakata*, (Bandung: Angkasa, 1986), hlm.2

<sup>13</sup> Sri Utari Subyakto Nababan, *Metodologi pengajaran Bahasa*, (Jakarta: Gramedia, 1993), hlm 21.

<sup>14</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), hlm. 127.

berkumpul dengan orang tua. Untuk bidang studi bahasa Arab di SDIT Luqman Al Hakim ini, pada siswa kelas I dan II masih bersifat pengenalan, materi yang disampaikan lebih banyak berupa perbendaharaan kata (mufrodat) tentang benda-benda di sekitarnya.

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan guru bidang studi bahasa Arab, bahwa dalam pembelajaran bahasa Arab selama ini lebih banyak dilaksanakan secara tradisional yaitu ceramah. Sehingga terkadang membawa dampak pada anak-anak yaitu mereka merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran dan menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa. Kendala lain yang dialami adalah sarana media pembelajaran yang masih terbatas pada sarana visual yaitu VCD. Sementara ini para guru juga sedang berusaha melakukan berbagai pembenahan agar anak-anak kembali antusias dalam mengikuti pelajaran, juga mencari inovasi untuk mengatasi keterbatasan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>15</sup> Melihat kendala tersebut, maka penulis merasa tertarik untuk menawarkan sebuah solusi dengan mengujicobakan media permainan kartu Bingo dengan salah satu tujuannya adalah untuk menumbuhkan kembali antusias belajar para peserta didik.

### **C. Rumusan Masalah**

Dari penegasan istilah dan latar belakang masalah diatas maka penulis mengembangkan pokok-pokok permasalahan:

---

<sup>15</sup> Hasil wawancara dengan guru bidang studi bahasa Arab Bpk Ahmad Anik tanggal 12 Januari 2004.

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan media permainan kartu Bingo dan tanpa menggunakan media permainan kartu Bingo pada siswa kelas II SDIT Luqman Al Hakim Yogyakarta.
2. Jika terdapat perbedaan, sejauh manakah tingkat signifikansi perbedaan hasil belajar kosa kata bahasa Arab antara yang menggunakan kartu Bingo dan yang tidak menggunakan kartu Bingo pada siswa kelas II SDIT Luqman Al-Hakim Yogyakarta.

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis merupakan kesimpulan sementara yang perlu dibuktikan kebenarannya dengan penelitian. Menyatakan harapan atau praduga yang nantinya merupakan penemuan yang akan dihasilkan dari perubahan yang dilakukan oleh peneliti. Dalam hal ini penulis mengemukakan hipotesis sebagai berikut:

- a. Terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran kosa kata bahasa Arab dengan media permainan kartu Bingo dan tanpa menggunakan media kartu Bingo pada siswa kelas II SDIT Luqman Al Hakim Yogyakarta.
- b. Tingkat signifikansi perbedaan hasil pembelajaran kosakata bahasa Arab antara yang menggunakan kartu Bingo dan yang tidak menggunakan kartu Bingo pada siswa kelas II SDIT Luqman Al-Hakim Yogyakarta adalah sangat signifikan.

## **E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

- a. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kosa kata bahasa Arab yang menggunakan media kartu Bingo dan tanpa menggunakan kartu Bingo pada siswa kelas II SDIT Luqman Al Hakim Yogyakarta.
- b. Untuk mengetahui tingkat signifikansi perbedaan hasil belajar kosa kata bahasa Arab antara yang menggunakan kartu Bingo dan yang tidak menggunakan kartu Bingo pada siswa kelas II SDIT Liqman Al-Hakim Yogyakarta.

### **2. Kegunaan Penelitian.**

- a. Memberikan informasi tentang media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab khususnya pembelajaran kosa kata bagi lembaga formal tingkat dasar.
- b. Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberi motivasi bagi guru bidang studi bahasa Arab untuk semakin berusaha mencari berbagai inovasi tentang media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab.
- c. Menambah dan memperkaya wawasan, mengembangkan ilmu pengetahuan pada umumnya serta pada disiplin ilmu bahasa Arab pada khususnya.

## F. Metode Penelitian

Penelitian merupakan suatu usaha untuk menemukan, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu pengetahuan<sup>16</sup>. Dengan penelitian, seorang peneliti ingin menganalisis sebuah permasalahan atau berusaha menguji kebenaran sebuah hipotesis.

### 1. Pendekatan Penelitian.

#### a. Metode Eksperimen.

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada atau tidaknya akibat dari "sesuatu" atau perlakuan yang dikenakan pada subyek didik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Caranya adalah dengan membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih kelompok pembanding yang tidak diberi perlakuan.<sup>17</sup> Peneliti dengan sengaja dan sistematis mengadakan perlakuan variabel (manipulasi) dalam peristiwa alamiah kemudian mengamati kosekuensi dari perlakuan tersebut sehingga dapat diperoleh data mengenai efek dari satu variabel terhadap variabel lain.

Demikian juga dalam penelitian tentang uji coba media kartu Bingo ini, peneliti menggunakan metode eksperimen untuk mengetahui efek dari permainan kartu tersebut. Dalam prakteknya, peneliti secara langsung memberi perlakuan yaitu dengan melakukan pembelajaran bahasa Arab dengan media kartu Bingo terhadap sekelompok siswa

---

<sup>16</sup> Sutrisno Hadi, *Metodologi Research I*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1989), hlm. 31

<sup>17</sup> Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 1993), hlm.

sebagai kelompok eksperimen. Di sisi lain juga terdapat sekelompok siswa yang tidak diberi perlakuan sebagai pembanding disebut kelompok kontrol. Selanjutnya peneliti mengadakan tes hasil belajar kedua kelompok untuk mengetahui akibat dari penggunaan media kartu Bingo tersebut.

Dengan demikian dalam penelitian eksperimen ini termasuk dalam kategori penelitian komparasi (perbandingan) yang pada pokoknya ingin membandingkan dua atau tiga kejadian dengan melihat penyebabnya.<sup>18</sup>

b. Desain penelitian.

Disain penelitian menunjuk pada kerangka konseptual, bagaimana eksperimen itu dilaksanakan. Penggunaan disain ini bertujuan agar dapat mengatur kondisi-kondisi eksperimen agar memenuhi kebutuhan masalah peneliti.<sup>19</sup> Disain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah disain pra test-pasca test kelompok kontrol tanpa acak.<sup>20</sup> Dalam disain ini subyek kelompok tidak dilakukan acak karena eksperimen ini dilakukan disuatu kelas tertentu dengan siswa yang telah ada atau sebagaimana adanya, namun peneliti menetapkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara acak, dan mengambil kelas IIA dan kelas IIB karena kedua kelas ini mempunyai jumlah siswa yang sama yaitu masing-masing 40 siswa. Dari 80 siswa yang dijadikan subyek penelitian, peneliti mengambil kelas IIA sebagai kelompok eksperimen dan kelas IIB sebagai kelompok kontrol. Peneliti tidak mengubah kelas siswa dalam menentukan subjek untuk kelompok-kelompok eksperimen, sehingga randomisasi tidak dapat

---

<sup>18</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2001), hlm. 260

<sup>19</sup> Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2001), hlm.31.

<sup>20</sup> Nana Sudjana dan Ibrahim, *Op Cit.* hlm 44

dilakukan. Peneliti mengambil langkah ini dengan pertimbangan agar eksperimen ini tidak mengganggu proses belajar mengajar dan tidak mengganggu konsentrasi para siswa karena proses belajar mengajar dilaksanakan pada waktu sebagaimana biasanya.

Waktu pelaksanaan eksperimen yang digunakan oleh penulis adalah pada semester kedua tahun pelajaran 2003/2004 dimulai pada bulan Januari 2004. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu bingo ini sebanyak empat kali pertemuan, masing-masing pertemuan 2 x 35 menit sehingga total waktu eksperimen 4 x 2 x 35 menit, begitu pula pembelajaran di kelas kontrol memiliki kapasitas waktu yang sama. Disain pra test pasca test sebagaimana yang digambarkan oleh DR. Nana Sudjana:

Kelompok	Prates	Perlakuan (Variabel bebas)	Pascates (Variabel terikat)
E	Y1	X	Y2
C	Y1	-	Y2

- EY1 = Pre test kelompok eksperimen  
 EY2 = Post test kelompok eksperimen  
 CY1 = Pre test kelompok kontrol  
 CY2 = Post test kelompok kontrol  
 X = Perlakuan pada kelompok eksperimen.  
 - = Perlakuan pada kelompok kontrol.<sup>21</sup>

<sup>21</sup>Nana Sudjana dan Ibrahim, *Op Cit* hlm.44

## 2. Penentuan Subyek

Subyek penelitian adalah sumber utama data penelitian yaitu yang memiliki data mengenai variabel-variabel yang diteliti.<sup>22</sup> Yang menjadi subyek sekaligus sumber data dalam penelitian ini adalah semua pihak yang terlibat yang terlibat dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini yang menjadi subyek penelitian adalah:

- a. Kepala sekolah
- b. Pegawai administrasi sekolah
- c. Guru bidang studi bahasa Arab
- d. Siswa SDIT Luqman AL Hakim Yogyakarta

Siswa SDIT Luqman Al Hakim yang menjadi subyek penelitian dinamakan populasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang terdaftar sebagai siswa kelas II SDIT Luqman AL Hakim. Tahun pelajaran 2003/2004. Peneliti mengambil kelas II sebagai subyek penelitian dengan pertimbangan bahwa untuk pembelajaran bahasa Arab di kelas II ini lebih ditekankan pada pembelajaran tentang kosa kata (mufradat). Demikian juga untuk media permainan kartu bingo yang digunakan oleh peneliti memang secara spesifik berfungsi untuk membantu penguasaan kosa kata yaitu dengan menuliskan kosa kata tersebut dalam sebuah kartu yang dapat digunakan dalam bentuk permainan.

Berdasarkan data yang diperoleh dari dokumentasi sekolah, bahwa kelas dua berjumlah 161 siswa. Karena besarnya populasi yang dijadikan subyek

---

<sup>22</sup> Saifudin Azwar, MA. *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2001) hlm.34

penelitian, maka peneliti menggunakan teknik sampling. Pengambilan sampel yang dilakukan oleh peneliti adalah jenis non probability sampling yaitu penarikan sampel dari populasi tidak menggunakan dasar peluang tapi ditentukan oleh peneliti berdasarkan kebutuhan dan kemampuannya. Kemudian pengambilan sampel ini masuk dalam kategori purposive sampling yaitu penulis mengambil sampel kelompok tertentu dengan pertimbangan dan tujuan tertentu.<sup>23</sup> Pertimbangan yang dimaksud oleh penulis dengan mengambil kelas IIA dan IIB adalah karena kedua kelas tersebut mempunyai jumlah murid yang sama, juga belum dipisahkan menurut taraf kemampuan masing-masing siswa. Kemudian sampel yang diambil penulis sebesar 50% dari keseluruhan populasi yang berjumlah 161 yaitu sebanyak 80 siswa. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto :

“Untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semuanya sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subyeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih.”<sup>24</sup>

### 3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan penulis dalam skripsi ini yaitu dengan cara-cara yang penulis lakukan dalam upaya mendapatkan data yang terjadi dalam subyek penelitian. Untuk memperoleh data yang diperlukan, penulis menggunakan metode sebagai berikut:

---

<sup>23</sup> Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan* (Bandung, Sinar Baru Algensindo, 2001) hlm.96

<sup>24</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Bandung : Bina Aksara,1987) hlm 107

a. Metode Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang mengamati secara sistematis fenomena-fenomena yang ada dalam subyek yang diteliti.<sup>25</sup> Menurut Prof. Drs. Anas Sudijono, observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan (= data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.<sup>26</sup>

Observasi ini dilakukan penulis guna memperoleh data tentang:

1. Letak geografis SDIT Lukman Hakim Yogyakarta.
2. Keadaan lingkungan sekolah.
3. Keadaan sarana dan prasarana.

b. Metode Interview

Secara umum yang dimaksud wawancara adalah cara-cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilaksanakan dengan melakukan tanya jawab lisan secara sepihak, bertatap muka dan dengan arah serta tujuan yang telah ditentukan.<sup>27</sup> Wawancara merupakan salah satu bentuk komunikasi verbal; atau percakapan seorang dengan orang lain untuk memperoleh informasi.<sup>28</sup> Pedoman wawancara yang penulis gunakan adalah “semi structured”. Dalam hal ini mula-mula penanya

---

<sup>25</sup> Sutrisni Hadi, *Metode Research II*, (Yogyakarta: Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi UGM, 1989), hlm. 136.

<sup>26</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996), hlm. 76.

<sup>27</sup> A. Akrom Malibary, *Op. Cit*, hlm. 79.

<sup>28</sup> Nasution, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996) hlm 113.

menggunakan serentetan pertanyaan yang sudah terstruktur kemudian satu persatu di perdalam untuk memperoleh keterangan lebih lanjut sehingga jawaban yang diperoleh lebih lengkap dan akurat. Dalam hal ini penulis mengadakan wawancara dengan:

1. Kepala sekolah, untuk mendapatkan data mengenai sejarah dan tujuan berdirinya SDIT Luqman AL- Hakim Yogyakarta.
  2. Guru bahasa Arab, untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran kosa kata bahasa Arab, media yang digunakan yang selama ini digunakan, juga pihak-pihak yang terkait dengan proses belajar-mengajar tersebut.
  3. Tata usaha, guna mendapatkan data guru, karyawan dan siswa.
- c. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, ledger, agenda dan sebagainya.<sup>29</sup> Metode ini digunakan penulis untuk menghimpun data yang bersifat dokumenter, seperti jumlah siswa, jumlah guru, pendidikan guru, struktur organisasi dan lain-lain yang berbentuk dokumen pada SDIT Luqman AL Hakim Yogyakarta.

- d. Metode Tes

Tes sebagai instrument pengumpul data digunakan oleh penulis untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai kosa kata bahasa Arab. Mengacu pada disain yang digunakan oleh peneliti yaitu pra test-pasca test kelompok control tanpa acak maka peneliti pertama-tama melakukan pre test untuk mengetahui kemampuan awal dari kedua

---

<sup>29</sup> Suharismi, *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*,(Jakarta: PT Rineka Cipta, 1993) hlm. 202

kelompok sebelum diberi perlakuan. Setelah itu diadakan post test setelah perlakuan tersebut selesai sehingga efek dari perlakuan tersebut dapat diketahui.

e. Metode Analisis Data.

Metode analisis data adalah proses meguraikan data baik dalam bentuk yang lebih mudah di baca dan diinterpretasikan.<sup>30</sup> Data yang diinterpretasikan tersebut dapat bersifat kualitatif ataupun kuantitatif. Data kuantitatif adalah data yang berupa angka sedangkan kualitatif adalah data yang tidak berupa angka. Sebagaimana telah dijelaskan bahwa penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bersifat komparasi, maka teknik analisa kuantitatif yang digunakan adalah teknik analisa komparasional yaitu salah satu teknik analisa kuantitatif atau salah satu teknik analisa statistik yang dapat digunakan untuk menguji hipotesa mengenai ada tidaknya perbedaan antar variabel yang sedang diteliti.<sup>31</sup> Metode analisis data yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Analisa kuantitatif

Yaitu menganalisa data yang berupa angka yang diperoleh dari data tes setelah disajikan dengan terbatas pada penggambaran atau penjelasan angka-angka distributif.

Untuk testing signifikansi menggunakan rumus Tes “t” atau “T” tes sebagai berikut:<sup>32</sup>

---

<sup>30</sup> Masri S. Sofyan Efendi, *Metodologi Penelitian Survei*, (Jakarta: LP3ES, 1989), hlm. 263.

<sup>31</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2001) hlm. 261.

<sup>32</sup> Anas Sudijono, *Op. Cit*, hlm.269.

$$t = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

Keterangan:

Besarnya T sama dengan selisih kedua mean variabel di bagi standar error perbedaan dua variabel.

## 2. Analisa kualitatif

Yaitu untuk menganalisa data yang tidak berupa angka, penulis menggunakan metode analisa induktif yaitu analisa yang berangkat dari fakta-fakta khusus, peristiwa yang konkrit, kemudian ditarik generalisasi-generalisasi yang bersifat umum.<sup>33</sup> Dengan metode ini penulis bertujuan melukiskan secara obyektif dan sistematis mengenai situasi pembelajaran kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan media yang dipilih kemudian menginterpretasikan dampak dan pengaruhnya.

## G. Telaah Pustaka

Penelitian tentang penggunaan media telah dilakukan oleh beberapa mahasiswa IAIN, diantaranya skripsi saudara Umi Faizah yang berjudul Eksperimentasi media permainan kartu untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab pada siswa kelas I MTs. Negeri Yogyakarta II. Skripsi ini berisi tentang uji coba permainan kartu dalam proses pengajaran bahasa Arab. Dalam kesimpulannya ia menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media kartu dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

<sup>33</sup> Sutrisno Hadi, *Metodologi Research Jilid I* (Yogyakarta, Andi Offset 1993) hlm.42

Kemudian skripsi dari saudari Eka Rosyida yang berjudul “Penggunaan Media Gambar Dalam Pengajaran Kata Benda Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas V MI. Al-Huda Maguwoharjo Yogyakarta “. Penelitian ini juga bersifat eksperimen yaitu dengan meneliti terhadap siswa yang dijadikan obyek penelitian. Dengan penelitian tersebut peneliti bermaksud mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang dalam proses pembelajaran menggunakan media gambar dan siswa yang tidak menggunakan media gambar. Dari penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan media gambar maka pengajaran bahasa Arab lebih efektif. Disamping itu ada beberapa buku yang membahas tentang media maupun statistik, yang menjadi acuan pokok bagi penulis diantaranya adalah:

1. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Karya Dr. Arif S Sadiman Msc Dkk.
2. *Media Pengajaran*, Karya Dr. Nana Sudjana
3. *Pengantar Statistik Pendidikan* Karya Anas Sudijono
4. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* Karya Nana Sudjana dan Ibrahim.

Di samping buku-buku pokok tersebut juga terdapat buku-buku penunjang antara lain:

1. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, karya Prof. Dr. Azhar Arsyad
2. *Pengajaran Bahasa Asing, Sebuah Tinjauan dari Segi Metodologis*, Karya Dr. Muljanto Sumardi
3. *Metodologi Pengajaran Bahasa*, Karya Dr. Sri Utari Subyakto N.
4. *Problematika pengajaran Bahasa Arab dan Inggris*, Karya Umar Assasudin Shokah.

Dari dua skripsi diatas juga beberapa buku tentang media pembelajaran yang telah penulis baca, penulis dapat memahami bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah masalah yang penting untuk dikaji. Memang telah dilakukan berbagai penelitian eksperimentasi oleh beberapa mahasiswa, khususnya media permainan kartu yang bentuk dan macam kartu beraneka ragam dan format permainannya pun dapat berbeda-beda. Untuk mengetahui keefektifan dari sebuah permainan, maka perlu diaplikasikan melalui sebuah eksperimen.

Dalam penelitian ini, penulis juga mengambil tema eksperimen media permainan kartu dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab, namun yang membedakan penelitian ini dengan yang lain adalah model permainan kartu Bingo yang dipilih oleh penulis. Kartu ini mempunyai bentuk dan model permainan yang berbeda dengan dua penulis diatas, dan sepengetahuan penulis, kartu ini belum pernah diujicobakan di sekolah-sekolah formal, oleh karena itu penulis terdorong untuk melakukan eksperimentasi media kartu Bingo dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab di SDIT Luqman Al Hakim Yogyakarta.

## **II. Kerangka Teoritik**

### **I. Penelitian Eksperimen.**

Metode penelitian ini mengungkap hubungan antara dua variabel atau lebih atau mencari pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya. Eksperimen bersifat prediktif, kondisi pada saat penelitian diatur sedemikian rupa oleh peneliti, perlakuan terhadap objek dilakukan, akibatnya diukur serta pengendalian terhadap faktor luar dengan harapan derajat kepastian jawaban

semakin tinggi.<sup>34</sup> Dengan kata lain eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi faktor lain yang bisa mengganggu.<sup>35</sup> Dari berbagai pengertian diatas dapat dipahami bahwa penelitian eksperimen merupakan sebuah uji coba mengadakan perlakuan atau manipulasi oleh seorang peneliti untuk mengetahui konsekuensi atau akibat dari perlakuan tersebut.

Penelitian eksperimen yang sederhana mengandung tiga ciri pokok yaitu:

- a. Adanya variabel bebas yang dimanipulasikan.
- b. Adanya pengendalian atau pengontrolan semua variabel lain.
- c. Adanya pengamatan atau pengukuran terhadap variabel terikat sebagai efek variabel bebas.<sup>36</sup>

Dengan demikian dalam eksperimen ada dua variabel yang menjadi perhatian utama, *pertama*, variabel bebas; yaitu perlakuan yang sengaja dimanipulasikan oleh peneliti dan yang *kedua* variabel terikat adalah yang diamati atau diukur sebagai akibat dari manipulasi variabel bebas.

Ada tiga sifat penting dari penelitian eksperimen yaitu

a. Kontrol

Kontrol ini bertujuan mengatur situasi sebagai efek dari variabel dapat diteliti, dalam hal kontrol, ada dua asumsi yang bisa digunakan yang

---

<sup>34</sup> Nana Sudjana dan Ibrahim, *Op Cit*, hlm. 19

<sup>35</sup> Suharsimi Arikunto, *Op Cit*, hlm. 4

<sup>36</sup> Nana Sudjana dan Ibrahim, *Op Cit*, hlm. 19

*pertama*, jika dua situasi sama dalam setiap hal kecuali satu faktor yang ditambahkan atau dihilangkan dari salah satu situasi tersebut, maka setiap perbedaan yang timbul antara dua situasi dapat diatribusikan kepada faktor tersebut. *Kedua*, jika dua situasi tidak sama tapi dapat ditunjukkan bahwa tidak ada satu pun dari variabel-variabelnya signifikan dalam menimbulkan peristiwa yang diteliti, atau jika variabel-variabel yang signifikan dibuat sama, maka setiap perbedaan yang terjadi antara kedua situasi setelah diberi variabel baru pada salah satu sistem dapat diatribusikan pada variabel baru tersebut.

#### b. Manipulasi atau perlakuan

Adalah tindakan yang sengaja dilakukan oleh peneliti untuk melihat efek yang terjadi dari tindakan tersebut, disebut variabel bebas atau variabel eksperimen. Efektifitas dari suatu perlakuan dilihat pada variabel terikat, sehingga perubahan atau nilai yang terjadi pada variabel terikat pada hakekatnya disebabkan karena ada perlakuan peneliti.

#### c. Pengamatan atau Pengukuran

Seberapa jauh dugaan atau hipotesis mendekati kondisi yang sebenarnya tergantung kepada keterandalan alat ukurnya dan kesahihan perlakuan dalam eksperimen. Maka alat ukur variabel terikat harus memenuhi kaidah-kaidah pengukuran seperti validitas dan objektivitasnya.

Dalam penelitian eksperimen, terdapat dua macam yaitu eksperimen sejati dan eksperimen semu. Hal yang perlu diperhatikan dalam penelitian eksperimen ini adalah disain yang digunakan, yaitu menunjuk pada kerangka konseptual, bagaimana eksperimen ini

dilaksanakan. Kriteria yang terpenting adalah bahwa disain harus tepat untuk menguji hipotesis yang diajukan. Karena itu jika dimungkinkan, lebih baik memilih disain yang menggunakan randomisasi. Jika tidak dimungkinkan memilih subjek-subjek secara random, sebaiknya mencoba menempatkan para subjek ke dalam kelompok-kelompok secara random. Jika ini tidak mungkin, maka paling tidak harus mencoba memberikan perlakuan eksperimen kepada kelompok secara random.<sup>37</sup>

Dalam disain eksperimen sejati, kontrol terhadap variabel ekstra dilakukan secara penuh agar memenuhi validitas internal, sehingga menghasilkan hasil eksperimen yang diandalkan. Namun dalam prakteknya, pengontrolan yang demikian ketat mungkin hanya dapat dilakukan di laboratorium, karena praktek pendidikan dengan siswa di kelas dengan interaksinya, pengontrolan yang ketat sulit dilakukan. Oleh karena itu dalam disain eksperimen semu, pengontrolan dilakukan sesuai dengan kondisi yang ada.

## 2. Media Dalam Proses Pembelajaran.

### a. Pengertian Media.

Kata media berasal dari bahasa latin "*medius*" yang artinya "*tengah*" dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.<sup>38</sup> Beberapa pengertian lain adalah:

---

<sup>37</sup> Nana Sudjana, *Op Cit* hlm.43

<sup>38</sup> Arif S. Sadiman, *Op. Cit*, hlm. 6

- 1) Drs. Syaiful Bahri Djamaroh dan Drs. Aswan Zein; media pendidikan merupakan alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.<sup>39</sup>
- 2) DR. Oemar Hamalik, mengartikan media pendidikan sebagai alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antar guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran.<sup>40</sup>

Dalam setiap proses pembelajaran, seorang guru hendaknya berusaha agar setiap materi atau pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswanya. Dari berbagai pengertian diatas, dapat dipahami bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara dalam rangka proses interaksi antar guru dan siswa dengan catatan bahwa media tersebut dapat mempermudah atau mengefektifkan proses pembelajaran yang terjadi di lingkungan sekolah.

Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar serta memberikan stimulus bagi kemauan belajar, ia berpengaruh besar pada indera dan lebu memudahkan pemahaman.<sup>41</sup> Seorang guru memang bukan satu-satunya sumber belajar, ia memerlukan sumber belajar lain yang dapat melancarkan proses pembelajaran. Disinilah kemudian penggunaan media menjadi penting artinya sebagai alternatif dalam melancarkan proses tersebut. Dengan demikian diharapkan akan terjadi

---

<sup>39</sup> Syaiful Bahry Djamarah dan Azwar Zein, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta, PT. Rineka Cipta, 1996), hlm. 137.

<sup>40</sup> Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung, PT. Citra Adytya Bakti, 1994), hlm 12.

<sup>41</sup> Azhar Arsyad, *Op Cit*. hlm. 76.

hubungan timbal balik antar guru sebagai fasilitator dengan para siswa sebagai subyek belajar. Penggunaan sebuah media dapat mempertinggi proses belajar siswa sehingga hasil belajar siswa juga dapat meningkat. Hal ini mengingat beberapa manfaat media sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh para siswa dan memungkinkan para siswa untuk menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.

Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir kongkrit menuju berpikir abstrak, dari sederhana menuju ke yang lebih kompleks. Penggunaan media erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut sebab dengan media, hal-hal yang abstrak dapat dikongkritkan, yang kompleks dapat disederhanakan.<sup>42</sup>

Dengan demikian, maka penggunaan alat bantu atau media hendaknya memperhatikan jenis/kriteria dari media tersebut, karena hal ini

---

<sup>42</sup> Nana Sudjana, Ahmad Rifai, *Media Pengajaran*, (Bandung: CV. Sinar Baru, 1991), hlm. 2-3

tidak lepas dari taraf usia dan taraf berpikir siswa agar siswa dapat mudah menerima pesan yang disampaikan.

b. Jenis- jenis Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran identik artinya dengan pengertian keperagaan, merupakan suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar dan diamati melalui panca indera.
- 2) Tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang bisa dilihat atau di dengar.
- 3) Media pembelajaran digunakan dalam rangka antara guru dan siswa.
- 4) Media adalah semacam alat bantu belajar mengajar.
- 5) Pada dasarnya media pembelajaran merupakan suatu perantara.
- 6) Media pembelajaran mengandung aspek, sebagai alat dan teknik yang erat hubungannya dengan metode.<sup>43</sup>

Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengucapan maupun penciuman. Karakteristik ini sebagaimana diungkapkan oleh Kemp (1975), dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu.

---

<sup>43</sup> Oemar Hamalik, *Op Cit*, hlm. 17

Karakteristik jenis media yang lazim digunakan:

- 1) Media visual, adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam simbol komunikasi visual. Media ini dapat berbentuk gambar, foto, chart, poster, sketsa, diagram.
- 2) Media audio, adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja. Pesan-pesan yang disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang yang bersifat auditif baik verbal atau nonverbal. Jenis media ini seperti: radio, taperecorder, laboratorium bahasa.
- 3) Media Audiovisual, Merupakan media yang meliputi unsur suara dan gambar seperti slide, OHP.<sup>44</sup>

Berbagai macam bentuk media memberi keleluasaan pada seorang guru untuk memilih atau menentukan media yang cocok untuk diterapkan. Dalam rangka pemilihan media ini tentunya ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan sehingga dapat efektif dan efisien.

#### c. Pemilihan Media.

Ditinjau dari kesiapan pengadaannya media dikelompokkan dalam dua jenis yang *pertama* adalah media jadi, karena sudah merupakan komoditi perdagangan dan terdapat dipasaran luas dalam keadaan siap pakai. *Kedua*, media rancangan, karena perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud atau tujuan pembelajaran tertentu.

---

<sup>44</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zein, *Op.Cit* hlm.140-141

Kelebihan dari media jadi adalah hemat waktu, tenaga dan biaya pengadaannya. Sementara media rancangan perlu perlu persiapan khusus, memerlukan banyak waktu, tenaga, maupun biaya karena diperlukan serangkaian validasi prototipenya.<sup>50</sup> Dengan menganalisis kelebihan maupun kekurangan media tersebut maka diharapkan dalam memilih media dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Dasar pertimbangan untuk memilih media yaitu dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Dari banyaknya jenis media tentu bukanlah hal yang mudah untuk memilih dan menentukan media yang tepat, setidaknya ada empat komponen yang harus diperhatikan:

- 1) Ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada maka harus dibeli atau dibuat sendiri.
- 2) Dana, tenaga, atau fasilitas untuk membeli atau memproduksi media tersebut.
- 3) Faktor yang mempengaruhi keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media untuk waktu yang lama.
- 4) Efektivitas biaya dalam jangka waktu yang panjang.<sup>51</sup>

Faktor lain yang dapat dijadikan pertimbangan antara lain: harus menyesuaikan dengan tujuan instruksional, karakteristik siswa, jenis

---

<sup>50</sup> Usman M Basyiruddin-Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002) hlm.124

<sup>51</sup> Arif S. Sadiman, dkk, *Op.Cit*, hlm.86

rangsangan belajar yang ingin dicapai, keadaan latar atau lingkungan, kondisi setempat serta luasnya jangkauan yang ingin dicapai.

Seorang guru diharapkan mempunyai pemahaman tentang media baik itu jenis, manfaat, kriteria memilih maupun dalam menggunakannya. Disamping itu ia harus dapat membuat media pembelajaran yang sederhana, hal ini untuk mengantisipasi keterbatasan yang ada, sehingga akan memicu daya kreatifitas guru. Berbagai media yang digunakan juga perlu di evaluasi untuk mengetahui sejauh mana keefektifitasannya.

Kaitannya dengan penggunaan media disini menuntut kepekaan guru terhadap kondisi siswa sehingga diharapkan media yang digunakan tersebut dapat tepat guna dan proses pembelajaran dapat berjalan dinamis.

### 3. Urgensi Permainan Bagi Anak.

Permainan adalah salah satu instrumen belajar untuk menumbuhkan karakter sosial (*sense of humanity*) sehingga dapat mengembangkan solidaritas pertemanan yang semakin kental. Kelebihan lain yaitu "*the balance of power*" (keseimbangan kemampuan) yang tetap muncul pada peserta didik ke dalam bentuk komunikasi kelompok belajar yakni derajat kemandirian dalam komunitas belajar, tanggungjawab dan kreatifitas yang sudah menyatu dalam karakter permainan.<sup>47</sup>

Bagi anak, bermain adalah suatu kegiatan yang serius namun menyenangkan. Bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya, dimana anak mencobakan diri, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajah dunianya dari sesuatu yang tidak dia kenali sampai pada

---

<sup>47</sup> Makalah oleh Syamsul hadi Thubany disajikan dalam diskusi buku KsiP tanggal 23 Nop 2001.

yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat ia perbuat sampai mampu melakukannya. Unsur pengulangan yang ada dalam permainan memberi kesempatan pada anak untuk mengkonsolidasikan ketrampilannya yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan berbagai nuansa yang berbeda, kemudian anak akan meningkatkan ketrampilannya yang lebih kompleks. Disamping itu, aktivitas permainan yang sederhana dapat menjadi kendaraan untuk menjadi hajat permainan yang begitu kompleks, dapat dilihat pada saat mereka menjadi remaja.<sup>47</sup>

Permainan belajar (*learning games*) yang menciptakan atmosfer menggembarakan dan membebaskan kecerdasan penuh dan tidak terhalang dapat memberi banyak sumbangan, dan jika dimanfaatkan secara bijaksana dapat:

- 1) Meningkatkan keseriusan yang menghambat.
- 2) Menghilangkan stress dalam lingkungan belajar.
- 3) Mengajak orang terlibat penuh.
- 4) Meningkatkan proses belajar.

Permainan merupakan sarana mencapai tujuan yaitu meningkatkan pembelajaran. Jika permainan menghasilkan peningkatan dalam pembelajaran, maka pantas digunakan. Agar efektif dan dapat menambah nilai nyata pada proses belajar maka permainan belajar tersebut diusahakan agar:

- a. Terkait langsung dengan tempat kerja. Dapat memberi pengetahuan, meningkatkan sikap, dan mendorong tindakan yang penting bagi sebuah keberhasilan.

---

<sup>47</sup> Conny R. Semiawan, *Op Cit* hlm.20

- b. Mengajari cara berpikir, mengakses informasi, bereaksi, memahami, berkembang dan menciptakan nilai dunia nyata bagi diri mereka sendiri maupun organisasi mereka secara terus-menerus.
- c. Menyenangkan dan mengasyikkan, namun tidak membuat pembelajar merasa bodoh dan dangkal.
- d. Membebaskan pembelajar untuk bekerja sama.
- e. Menantang, namun tidak sampai membuat orang kecewa dan kehilangan akal.
- f. Menyediakan cukup waktu untuk merenung, memberikan umpan balik berdialog dan berintegrasi.<sup>48</sup>

Menurut Piaget anak yang berusia kurang lebih 7 sampai 12 tahun dimana saat tersebut umumnya anak berada di bangku sekolah dasar di sebut masa operasional kongkrit dalam pembelajaran berkenaan dengan:

- 1) Perkembangan kemampuan membedakan antara berbagai aspek penting dalam lingkungan
- 2) Koordinasi dari berbagai pengetahuan dalam operasi yang bersifat kongkrit.
- 3) Pencapaian dari kemampuan berpikir sebab dan akibat.<sup>49</sup>

Dengan mengetahui berbagai karakteristik pembelajaran pada masa usia sekolah dasar, dapat dipahami bahwa pada masa tersebut, bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak. Dengan merancang pelajaran

---

<sup>48</sup> Meier, Dave, *The Accelerated Learning Handbook Panduan Kreatif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*, Penerjemah Rahmani Astuti, Penyunting Hernowo( Bandung: Kaifa, 2002) hlm.206.

<sup>49</sup> Conny R. Semiawan *Op Cit* hlm.50.

tertentu untuk dilakukan sambil bermain, maka anak belajar sesuai dengan tuntutan taraf perkembangannya. Materi yang disampaikan dengan metode bermain akan lebih menimbulkan gairah belajar pada peserta didik sehingga pesan dalam materi pelajaran yang disalurkan lewat permainan akan memberikan kesan mendalam, lebih mudah memahami materi tersebut.

#### 4. Tinjauan Media Permainan Kartu.

Sebagaimana telah dijelaskan diatas, bahwa dalam memilih sebuah media hendaknya memperhatikan ketersediaan sumber setempat, tenaga atau fasilitas, faktor yang mempengaruhi kepraktisan, juga efektifitas biaya dalam jangka waktu yang panjang. Secara umum, kartu yang digunakan sebagai sarana bermain, khususnya dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab, meskipun hal ini tergantung jenis maupun model permainan, namun minimal dalam kartu tersebut disamping memuat kosa kata yang hendak diajarkan, sebaiknya juga terdapat gambar yang disesuaikan yang bermanfaat untuk menarik perhatian peserta didik. Menurut studi menunjukkan bahwa siswa pada pendidikan dasar lebih meminati gambar terutama gambar-gambar berwarna, sederhana dan relisme, sebab keterbacaan visual anak dilihat dari tingkat kematangan anak. Oleh karena itu berbagai macam gambar yang dipasang di dinding di kelas dapat membuat siswa bersemangat dalam belajar.

Berkaitan dengan hal ini, Levie dan Lentz (1982) mengemukakan fungsi dari media visual yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif dan kompensatoris. Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian

siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan sehingga kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar. Fungsi afektif dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Fungsi kognitif dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing-lambang visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Sedangkan fungsi kompensatoris yaitu mengakomodasi siswa yang lemah dalam memahami pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal.<sup>56</sup> Menambahkan visual pada pelajaran maka akan menaikkan ingatan dari 14% ke 38% (Pike 1989) juga menunjukkan perbaikan sampai 200% ketika kosakata diajarkan dengan menggunakan alat visual, waktu untuk menyampaikan konsep berkurang 40 % ketika visual ditambahkan untuk menambah presentasi verbal. Sebuah gambar barangkali tidak bernilai ribuan kata namun tiga kali lebih efektif dari pada kata-kata saja.<sup>57</sup>

Media kartu ini dapat dibuat oleh siapa saja, karena bahan yang dibutuhkan sederhana, sehingga tidak mengeluarkan banyak biaya. Hendaknya dibuat sedemikian rupa agar praktis, efektif dan dapat digunakan di berbagai tempat.

Media permainan kartu Bingo yang digunakan oleh penulis adalah salah satu strategi dalam buku *Active Learning* bertujuan membantu

---

<sup>56</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002) hlm.16-17

<sup>57</sup> Mel Silberman, *Op.Cit*, hlm. 3

memperkuat istilah-istilah yang dipelajari dalam mata pelajaran oleh siswa. Dengan tujuan untuk mempermudah permainan, maka penulis mencoba mengadakan variasi dalam format permainan kemudian mengaplikasikan media permainan kartu Bingo ini ke dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab di tingkat sekolah dasar karena melihat bahwa asumsi dasar yang dibangun adalah bagaimana membuat peserta didik aktif sejak dini dan agar belajar tidak lupa. Kecenderungan yang muncul adalah dengan memanfaatkan makna “kebersamaan peran” untuk membangkitkan stimulus belajar aktif.

Prosedur dari permainan kartu Bingo sebagaimana tercantum dalam buku *Active Learning* adalah sebagai berikut:

Ciptakan suatu pelajaran yang disampaikan dengan ceramah dengan sekitar 9 poin kunci.

1. Kembangkan satu kartu Bingo yang berisi poin-poin pokok ini dalam satu kisi-kisi 3 x 3. Tempatkan sebuah poin berbeda dalam tiap-tiap dari kotak ini.
2. Buatlah beberapa kartu Bingo tambahan dengan poin-poin kunci yang sama namun tempatkan poin-poin itu dalam kotak-kotak yang berbeda.
3. Bagikan kartu Bingo kepada peserta didik, perintahkan peserta didik bahwa ketika presentasi anda mulai dari poin ke poin maka mereka hendaknya menempatkan sebuah titik pada kartu-kartu tersebut untuk tiap poin yang anda diskusikan.

4. Ketika peserta didik mengumpulkan tiga titik vertikal, horizontal atau diagonal dalam satu lajur maka mereka berteriak “Bingo”<sup>52</sup>. Namun disini penulis berusaha mengadakan variasi sehingga permainan tidak sama persis seperti prosedur diatas.
5. Pembelajaran Kosa kata Bahasa Arab.
  - a. Teknik-teknik Pembelajaran Kosa kata.

Belajar merupakan proses menemukan dan membangun makna atau pengertian oleh si pembelajar terhadap informasi dan pengalaman yang di saring melalui persepsi, pikiran dan perasaan si pembelajar. Ini merupakan proses internal yang kompleks yang melibatkan seluruh proses mental meliputi ranah-ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, pengaktualisasian ranah-ranah tersebut tertuju pada bahan-bahan belajar tertentu.<sup>53</sup>

Interaksi antara guru dengan siswa tersebut hendaknya terjadi dalam situasi yang menyenangkan (nyaman) untuk belajar. Sebagai makhluk sosial sejak lahir manusia telah belajar bahasa, khususnya bahasa keluarganya yang diperlukan untuk berkomunikasi dengan masyarakat sekitarnya. Pemerolehan bahasa pertama atau bahasa ibu adalah suatu hal yang wajar dan alami sementara belajar bahasa yang bukan bahasa pertama (bahasa asing) tentunya memerlukan strategi tertentu.<sup>54</sup> Disinilah kemudian

---

<sup>52</sup> Mel silberman, Alih bahasa Barmawy Munthe, *Active Learning 101 Strategies to Teach Any Subject* (YAPPENDIS,2000) hlm.106.

<sup>51</sup> Dimiyati dan Mulyono, *Op. Cit*, hlm. 18.

<sup>54</sup> Sri Utami Subyakto Nababan, *Op. Cit*, hlm. 3

pentingnya sebuah metodologi khususnya dalam proses pembelajaran kosa kata bahasa Arab.

Ada beberapa metode yang dapat digunakan untuk menambah perbendaharaan kosa kata. Menurut Hasbullah Thabrany, metode untuk menambah kosa kata adalah:

- 1) Mencatat setiap kata baru yang ditemukan, hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan kartu yang dapat dimasukkan ke dalam saku.
- 2) Usahakan untuk mencari arti kata tersebut dalam bahasa itu sendiri.
- 3) Membawa kartu tersebut dan sering membacanya dimana ada kesempatan.
- 4) Selalu menggunakan kata-kata yang baru didapatkan tersebut.<sup>55</sup>

Sedangkan menurut Rahmat Taufiq Hidayat, ada beberapa cara untuk menghafal kata-kata secara efektif yaitu:

- 1) Menyisakan sedikit waktu setiap hari untuk menghafalkan kosa kata.
- 2) Untuk mengontrol perbendaharaan kata, dapat digunakan sistem kartu.
- 3) Dalam menambah perbendaharaan kata, dapat dibuat daftar kata dengan cara mencari persamaannya, memberi batasan pengertian dari kata tersebut, atau mencari lawan katanya.<sup>56</sup>

---

<sup>55</sup> Hasbullah Thabrany, *Rahasia Sukses Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1995) hlm. 101

<sup>56</sup> Rahmat Taufiq Hidayat, *Kosa kata Bahasa Inggris, Kiat memperkaya Bahasa Inggris Untuk Pelajar*, Mahasiswa Umum (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1999) hlm. 1-4.

Dari berbagai kiat menambah kosa kata yang ditawarkan oleh para ahli diatas, media kartu di pandang merupakan salah satu cara efektif yang dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan terhadap kata tersebut. Kemudian ketika diaplikasikan penerapannya bagi anak usia sekolah dasar, maka akan lebih baik jika di format dalam bentuk permainan.

Oleh karena itu, pembelajaran kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan media permainan kartu Bingo ini, berusaha mengatasi kejenuhan dalam proses belajar mengajar sehingga diharapkan disamping dapat meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab pada siswa, juga meningkatkan keharmonisan hubungan antar siswa dalm permainan yang dilakukan dengan berkelompok.

## I. Sistematika Pembahasan

Pada penelitian ilmiah, pembahasan isi dari keseluruhan isi dari penelitian disusun secara sistematis agar lebih mudah dipahami. Demikian juga dalam skripsi ini, penulis mengklasifikasikan menjadi lima bab dimana masing-masing bab tidak berdiri sendiri namun seluruh bab tersebut merupakan satu kesatuan yang utuh. Rangkaian sistem pembahasan skripsi ini adalah sebagai berikut:

Pada **bab pertama** berisi landasan filosofis dari penelitian ini, dalam bab ini terdapat *penegasan istilah* bertujuan mengarahkan tema dari penelitian tersebut. Asumsi dasar tentang akar permasalahan diadakannya penelitian dijelaskan dalam *latar belakang masalah*, kemudian permasalahan tersebut ditegaskan dalam *rumusan masalah*, kemudian karena penelitian ini bersifat

eksperimen yang perlu dibuktikan kebenarannya, maka terdapat *hipotesis* sebagai dugaan sementara. Hal lain yang harus diperhatikan adalah *tujuan dan kegunaan* diadakannya penelitian, sehingga nantinya hasil penelitian tersebut memberi kontribusi baik bagi masyarakat dan khususnya bagi dunia pendidikan. Prosedur atau langkah-langkah dalam melakukan penelitian dijelaskan dalam *metode penelitian*, dilanjutkan dengan *telaah pustaka* yang menjelaskan tentang penelitian sebelumnya maupun buku-buku yang digunakan. Rujukan teori yang melandasi tema penelitian tercantum dalam *kerangka teori* dan bagian akhir dari bab ini adalah teknik pembahasan hasil penelitian berupa *sistematika pembahasan*. Bagian-bagian yang diklasifikasikan dalam bab pertama tersebut dinamakan dengan pendahuluan.

Pembahasan selanjutnya adalah menggambarkan tentang sekolah yang dijadikan sebagai tempat penelitian yaitu SDIT Luqman Al Hakim Yogyakarta. Penggambaran ini meliputi *letak geografis, sejarah berdirinya, struktur organisasi* lembaga tersebut, *keadaan guru dan karyawan, keadaan siswa* serta *sarana dan prasarana* sekolah. Dalam pembahasan tentang lokasi penelitian ini, adalah gambaran secara nyata kondisi umum dari sekolah tersebut sehingga pada bab kedua ini dapat ditemukan titik korelasi dengan bab pertama bahwa terdapat alasan tertentu peneliti mengambil lokasi penelitian di sekolah tersebut. Penjabaran tentang lokasi yang dijadikan tempat penelitian tersebut terangkum dalam **bab kedua** yaitu gambaran umum SDIT Luqman Al Hakim Yogyakarta.

Setelah dipaparkan tentang kondisi sekolah, selanjutnya memasuki **bab ketiga** berisi tentang sistem pembelajaran bahasa Arab di SDIT Luqman Al

Hakim Yogyakarta. Penulis membahas hal ini dalam bab tersendiri agar diperoleh gambaran yang lebih jelas tentang pembelajaran bahasa Arab yang menjadi fokus penelitian. Pada bab ketiga ini terdiri dari *tujuan pembelajaran, metode yang digunakan, program pembelajaran, prestasi siswa dan sistem evaluasi yang digunakan*. Uraian tentang dasar-dasar penelitian pada bab pertama, gambaran umum sekolah pada bab kedua, juga sistem pembelajaran bahasa Arab pada bab ketiga akan mengantarkan untuk memasuki **bab keempat** yang menjelaskan tentang *proses pelaksanaan eksperimen media permainan kartu Bingo*, diuraikan didalamnya tentang teknik analisa data, juga pegujian hipotesis.

Rangkaian dari bab pertama sampai bab keempat disusun secara sistematis yang mencerminkan keterkaitan antara satu bab dengan bab lainnya, selanjutnya dapat ditarik kesimpulan yang didalamnya akan menjawab rumusan masalah yang telah dikemukakan. Penulis menguraikan *kesimpulan* ini pada bab terakhir yaitu **bab kelima** adalah penutup yang didalamnya juga memuat *saran-saran* bagi pihak yang terkait dalam pendidikan khususnya di sekolah tersebut.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Setelah memaparkan seluruh hasil eksperimen, maka sebagai akhir dari pembahasan penelitian ini ada beberapa kesimpulan yang dapat penulis kemukakan sebagai berikut:

1. Dari hasil penelitian dan eksperimen yang penulis lakukan menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kosa kata bahasa Arab siswa yang menggunakan media kartu Bingo dengan siswa yang tidak menggunakan media kartu Bingo. Dari hasil uji “t” terbukti bahwa  $t_{hit}$  atau  $t_o$  yang diperoleh sebesar 3,655, kemudian dikonsultasikan dengan tabel nilai “t” yang menggunakan df terdekat dengan 78 yaitu df sebesar 80 diperoleh  $t_{tab}$  sebagai berikut:

Pada taraf signifikansi 5% :  $t_{tab} = 1,99$

Pada taraf signifikansi 1% :  $t_{tab} = 2,64$

Sehingga harga “t” observasi atau  $t_o$  yang diperoleh lebih besar dari harga “t” tabel atau “t” t, baik pada taraf signifikansi 5% maupun pada taraf signifikansi 1% yaitu  $1,99 < 3,655 > 2,64$ .

2. Kemudian penelitian tersebut menunjukkan harga  $t_{hit}$  sebesar 3,655 dan dikonsultasikan dengan harga  $t_{tab}$  adalah  $1,99 < 3,655 > 2,64$  menunjukkan bahwa  $t_{hit}$  jauh lebih besar dari pada  $t_{tab}$  sehingga perbedaan tersebut tergolong sangat signifikan atau dapat dikatakan bahwa perbedaan tersebut merupakan perbedaan yang berarti.

Dengan demikian dapat dapat dipahami bahwa hasil belajar kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan media permainan kartu Bingo lebih efektif dibandingkan dengan hasil belajar bahasa Arab tanpa menggunakan media permainan kartu tersebut.

## **B. Saran-saran**

Saran disini hanya bersifat sumbangan pemikiran berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan.

### **1. Saran kepada Kepala Sekolah.**

- Hendaknya memberi keleluasaan bagi setiap guru bidang studi untuk membuat program kreatifitas dalam setiap pembelajaran.
- Mengusahakan penyediaan media maupun sarana prasarana yang memadai guna menunjang kelancaran proses belajar mengajar.

### **2. Saran kepada guru bidang studi bahasa Arab.**

- Hendaknya selalu meningkatkan kreatifitas serta mengusahakan adanya variasi dalam pembelajaran bahasa Arab, mengingat usia para siswa yang masih tergolong anak-anak sehingga dapat mengurangi kejenuhan mereka.
- Senantiasa mencari inovasi dalam penggunaan media sebagai salah satu sarana penunjang dalam pembelajaran, dan tidak ada salahnya jika dapat menciptakan sendiri media tersebut.
- Hendaknya menggunakan media kartu sebagai salah satu model pembelajaran kosa kata bahasa Arab sebagai bahasa asing.

### **C. Kata Penutup.**

Segala puji bagi Allah yang senantiasa mencurahkan kasih sayang terhadap seluruh hamba-Nya, karena berkat bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan serangkaian kegiatan penulisan ini. Disamping itu penulis juga penulis sampaikan terima kasih yang tak terhingga kepada seluruh pihak yang dengan penuh keikhlasan telah turut berpartisipasi memberikan sumbangannya dalam penyelesaian skripsi ini, semoga mendapat balasan yang lebih baik dari-Nya.

Penulis telah berusaha untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, namun dengan segala keterbatasan dan kelemahan yang penulis miliki, penulis sadar bahwa masih banyak yang harus dibenahi dalam penulisan ini. Oleh karena itu besar harapan penulis akan adanya saran dan kritik sebagai sumbangan pemikiran dari pembaca agar menjadi bahan pertimbangan dalam penulisan selanjutnya.

Dan memang tidak ada tempat berserah diri kecuali hanya kepada-Nya, semoga skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi penulis dan bagi semua pihak pada umumnya.

Yogyakarta 3 April 2004  
Penyusun



Robingatun

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharismi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta, PT. Rineka Cipta, 1993.
- Arikunto Suharsimi, *Manajemen Penelitian*, Jakarta, PT Rineka Cipta, 1993.
- Akrom, A. Malibary, *Pedoman Pengajaran Bahasa Arab pada Perguruan Tinggi*, Jakarta, PSDA Depag, 1976.
- Arsyad, Azhar, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2003.
- Azwar, Saifudin, MA. *Metode Penelitian*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2001.
- Bahry, Syaiful, Djamarah dan Azwar Zein, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta, PT. Rineka Cipta, 1996.
- Conny R. Suniawan, *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini*, Jakarta, Preskalindo, 2002.
- Daniel, Jos, Parera, *Linguistik Edukasional Pendekatan Konsep dan Teori Pengajaran Bahasa*, Jakarta, Erlangga, 1987.
- Depdikbud RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, Balai Pustaka, 1989.
- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta, PT. Rineka Cipta, tt.
- Guntur, Henry, Tarigan, *Prinsip-Prinsip Dasar Metode Research Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa*, Bandung, Angkasa, 1993.
- Hadi, Sutrisno, *Metode Research II*, Yogyakarta, Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi UGM, 1989.
- Hadi, Sutrisno, *Metodologi Research I*, Yogyakarta, Andi Offset, 1989.
- Hamalik, Oemar, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta, Bina Aksara, 1999.
- Hamalik, Oemar, *Media Pendidikan*, Bandung, PT. Citra Aditya Bakti, 1994.
- Intisari, September, 1998
- Moloeng, Lexy J., *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung, Rosda Karya, 1991.
- Nasution, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*, Jakarta, Bumi Aksara, 1996.

- Poerwadarminta, WJS., *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta, Balai Pustaka, 1984.
- Sukandi, Ujang dkk., *Belajar Aktif dan Terpadu*, Jakarta, The British Council, 2001.
- Sudijono, Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 1996.
- Sudijono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2000.
- Sofyan, Masri S. Efendi, *Metodologi Penelitian Survei*, Jakarta, LP3ES, 1989.
- Sudjana, Nana, Ahmad Rifai, *Media Pengajaran*, Bandung, CV. Sinar Baru, 1991.
- Sumardi, Mulyanto, *Pengajaran Bahasa Asing; Sebuah Tinjauan dari Segi Metodologi*, Jakarta, Bulan Bintang, 1974.
- Utari, Sri, Subyakto Nababan, *Metodologi Pengajaran Bahasa*, Jakarta, Depdikbud, 1988.
- Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, Bandung, Sinar Baru Algensindo, 2001
- Arief Furchan, *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*, Surabaya, Usaha Nasional, 1982.
- Makalah oleh Syamsul Hadi Thubany, Diskusi Buku KsiP 23 Nopember 2001.
- Meier, Dave, *The Accelerated Learning Handbook Panduan Kreatif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*, Bandung, Kaifa, 2002.
- Mel Silberman, Alih bahasa Barmawy Munthe, *Active Learning, 101 Strategies To Teach Any Subject* Yappendis, 2000.
- Hasbullah Thabrany, *Rahasia Sukses Belajar*, Jakarta, Raja Grafindo Persada, 1995.
- Rahmat Taufiq Hidayat, *Kosakata Bahasa Inggris Kiat Memperkaya Bahasa Inggris untuk Pelajar, Mahasiswa dan Umum*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 1999.
- Usman, M. Basyiruddin-Asnawir, *Media Pembelajaran*, Jakarta, Ciputat Pers, 2002.
- Sadiman, S. Arif dkk *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 1996.
- Guntur, Henry, Tarigan, *Pengajaran Kosakata*, Bandung, Angkasa, 1986.