

PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MTsN MODEL

PARAKAN TEMANGGUNG

(Perspektif Edutainment)



SKRIPSI

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

Disusun Oleh:

ITSNA IFTAYANI

NIM. 03420253

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNANKALIJAGA
YOGYAKARTA
2007**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Itsna Iftayani
NIM : 03420253
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

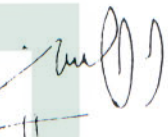
menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini **tidak terdapat karya serupa yang diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi lain** dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan meniru dari hasil skripsi karya orang lain.

Yogyakarta, 28 Februari 2007

Yang menyatakan

6000
Tgl. 20/02/07

METERAI TEMPEL


Itsna Iftayani
NIM. 03420253

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Drs. Zaenal A. M. Ag.
Dosen Fakultas Tarbiyah
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi
Saudari Itsna Iftayani

Kepada
Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr.wb.

Setelah memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka selaku pembimbing saya menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Itsna Iftayani
NIM : 03420253
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Judul : PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MTSN MODEL
PARAKAN TEMANGGUNG (Perspektif Edutainment)

telah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam.

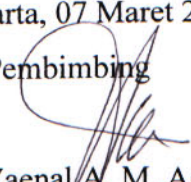
Harapan saya semoga saudara tersebut segera dipanggil untuk mempertanggung jawabkan skripsinya dalam sidang munaqosah.

Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 07 Maret 2007

Pembimbing


Drs. Zaenal A. M. Ag.
NIP. 150247913

Drs. H. Muallif Syahlani, M. Pd
Dosen Fakultas Tarbiyah
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

NOTA DINAS KONSULTAN

Hal : Skripsi
Saudari Itsna Iftayani

Lamp :
Kepada
Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku konsultan berpendapat bahwa skripsi saudari:

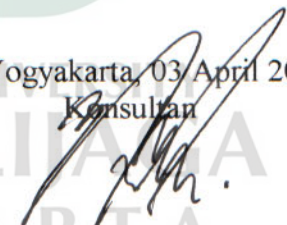
Nama	: Itsna Iftayani
NIM	: 03420253
Jurusan	: Pendidikan Bahasa Arab
Judul	: PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MTsN MODEL PARAKAN TEMANGGUNG (PERSPEKTIF EDUTAINMENT)

sudah dapat diterima sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam pada Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang disahkan oleh dewan sidang munaqosyah.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr. Wb.

Yogyakarta, 03 April 2007
Konsultan


Drs. H. Muallif Syahlani, M. Pd
NIP. 150046323



**DEPARTEMEN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS TARBIYAH**

Jln. Laksda Adisucipto, Telp. : (0274) 513056, Fax. (0274) 519734 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN

Nomor : UIN/02/DT/PP.01/01/22/07

Skripsi dengan judul :

**PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MTsN MODEL PARAKAN TEMANGGUNG
(PERSPEKTIF EDUTAINMENT)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

ITSNA IFTAYANI

NIM : 03420253

Telah dimunaqosyahkan pada :

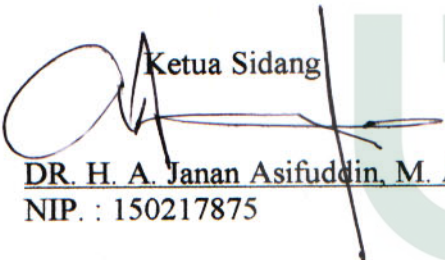
Hari : Jum'at

Tanggal : 30 Maret 2007

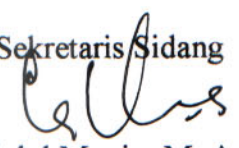
Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga

SIDANG DEWAN MUNAQOSYAH

Ketua Sidang

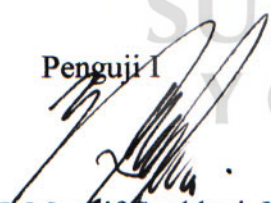

DR. H. A. Janan Asifuddin, M. A
NIP. : 150217875

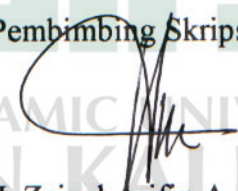
Sekretaris Sidang


Abdul Munip, M. Ag
NIP. : 150282519

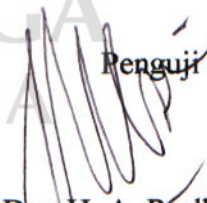
Pembimbing Skripsi

Penguji I


Drs. H. Muallif Syahlani, M. Pd
NIP. : 150046323


Drs. H. Zainal Arifin A, M. Ag
NIP. : 150247913

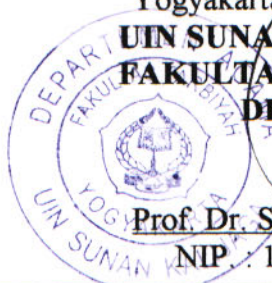
Penguji II


Drs. H. A. Rodli, M. Pd
NIP. : 150235954

Yogyakarta, 11 April 2007

**UIN SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS TARBIYAH
DEKAN**


Prof. Dr. Sutrisno, M. Ag
NIP. : 150240526



MOTTO

صَدِّيقُكَ مِنْ صَدَقَّكَ وَلَا صَدَقَّكَ

*Teman Terbaikmu Adalah Orang Yang Berkata Benar Bukan Orang Yang
Selalu Membenarkan Perkataanmu
(PT Thoha Putra Semarang)*

*When we think we are capable of processing 1200-1600 words each minute.
When we write we can at best manage 25-35 words each minute.
which skill should we develop?**

*In learning you will teach
In teaching you will learn
(Phill Collins, "Son Of Man")*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

* Adi W. Gunawan, *Genius Learning Strategy*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2003.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada
**"FAKULTAS TARBIYAH
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA"**
(PENDIDIKAN BAHASA ARAB)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAKS

Itsna Iftayani. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui relevansi pembelajaran bahasa Arab di MTsN Model Parakan Temanggung dengan prinsip-prinsip edutainment khususnya untuk kelas VII. Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap proses pembelajaran bahasa Arab dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, khususnya untuk MTsN Model Parakan Temanggung sebagai tempat dilakukannya penelitian ini dan secara umum untuk madrasah-madrasah di seluruh Indonesia.

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian pengembangan yang mana penulis mengembangkan teori edutainment atau prinsip-prinsip edutainment (yang diperoleh dari berbagai buku). Data diperoleh dari observasi, dokumentasi, dan wawancara, serta angket sebagai data pendukung. Data yang diperoleh di lapangan disesuaikan dengan prinsip-prinsip edutainment yang sudah dirumuskan.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab di MTsN Model Parakan Temanggung cukup relevan dengan prinsip-prinsip edutainment, karena pembelajaran bahasa Arab di kelas VII MTsN Model Parakan Temanggung mengutamakan kesenangan siswa dan sangat menyesuaikan dengan kemampuan dan kemauan siswa, selain itu suasana akrab, hangat, dan demokratis juga tercipta di sana. Menurut siswa, pembelajaran bahasa Arab yang selama ini mereka alami memang menyenangkan, karena guru selalu mempunyai cara-cara yang unik dan menarik dalam menyampaikan materi, meskipun terkadang mereka takut dengan hukuman yang guru berikan. Hasil angket menunjukkan 56,25% siswa mengaku pembelajaran bahasa Arab menyenangkan, dan dari hasil wawancara mereka mengaku tidak menginginkan adanya perubahan, cukup adanya pengurangan hukuman yang selama ini diberikan.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على اسرف الانبياء والمرسلين سيدنا و مولنا محمد
و على اله والصحبه اجمعين.

Segala puji dan syukur penulis haturkan kehadiran Allah swt atas segala limpahan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kehadiran nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya serta umat yang senantiasa mengikuti sunnahnya.

Terwujudnya skripsi ini tidak lepas dari peran dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis patut menyampaikan terimakasih dan penghargaan yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ketua dan Sekertaris Jurusan Pendidikan Bahasa Arab (PBA), Drs. Asrori Saud, M. Si selaku pembimbing akademik serta segenap dosen pengajar yang telah membimbing dan mendidik penulis selama menjadi mahasiswa.
3. Kasubag dan segenap karyawan TU Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberi pelayanan memuaskan kepada penulis
4. Drs. Zaenal Arifin, M. Ag selaku pembimbing yang telah merelakan waktunya untuk membimbing, mengarahkan, berdiskusi serta memberi banyak referensi selama proses penyelesaian skripsi ini.

5. Drs H. Syukron, M. Ag selaku kepala MTsN Model Parakan Temanggung dan Drs Abdul Karim Selaku kepala TU yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian di MTsN Model Parakan Temanggung.
6. Ibu Sri Susiyati selaku guru bahasa Arab kelas VII MTsN Model Parakan Temanggung yang telah memberikan waktu, tenaga, dan berbagi pengalaman sehingga terselesainya penelitian, serta siswa-siswi kelas VIIA-VIIF yang telah memberikan informasinya.
7. Ayah (M. Busyro) dan Bunda (Chalimah) yang dengan tulus telah memberikan kasih sayang, memanjakan dan memberikan semua yang aku butuhkan. Terima kasih telah menjadi sahabat, teman berdiskusi dan tempat berbagi serta telah memberikanku pendidikan yang menyenangkan di istana keluarga.
8. Kakanda Iin dan Mas Ichang yang telah memberikan support dan telah menemani hari-hariku di Yogyakarta. Terima kasih selalu mengajarku untuk lebih dewasa.
9. Alm kakek R. K.H Nahrowi dan nenek Syarfi'ah, meski kau telah tiada tapi kisah hidupmu telah membuatku termotivasi, aku merindukan kalian dan ingin sekali seperti kalian.
10. Seseorang yang telah menjadi sahabatku selama aku di Yogyakarta, semoga kelak kita bisa mencapai cita-cita kita dan terima kasih diskusinya, referensinya, antar jemputnya dan segalanya. Jadilah orang yang bijaksana dan dewasa.

11. Sahabatku Diefa Ardistian, Herry, Imah, Hadi, Rima kalian sahabat terbaikku, semoga tak akan putus tali silaturahmi kita.

12. Rizka, Upie, Mbak Umu, Mbak Tanti, Srie, Nita, Dine, Suryani, Ndari kalian adalah warna yang mencerahkan hidupku di Yogyakarta serta teman-teman PBA'1 03 dan teman-teman Hibrida ladies house, teman-teman di Pare (Dewi House), anak-anak BEM PBA yang telah menunjukkan kepada penulis akan realita kehidupan.

13. Kepada Syaikh misterius yang hadir dalam mimpiku, terima kasih atas nasehatmu, maafkan aku yang belum benar-benar menjalankan apa yang kau perintahkan tapi aku akan selalu berusaha untuk menjalankannya.

Kepada mereka penulis hanya dapat mengucapkan terima kasih teriring doa semoga amal perbuatannya menjadi amal sholeh dan diterima disisi Allah SWT.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini dalam isi maupun muatan keilmuannya masih jauh dari sempurna dan tentu banyak kekurangan, oleh karena itu saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan demi sempurnanya skripsi ini

Semoga skripsi ini bermanfaat. Amiin.

Yogyakarta, 28 Februari 2007

Penulis



Itsna Iftayani
03420253

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN NOTA DINAS KONSULTAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian.....	5
D. Metodologi Penelitian.....	6
E. Kajian Pustaka.....	9
F. Kerangka Teori.....	10
G. Sistematika Penulisan.....	33

BAB II	GAMBARAN UMUM MTsN MODEL PARAKAN	
	TEMANGGUNG.....	35
	A. Letak Geografis	35
	B. Sejarah Berdiri Dan Perkembangan.....	36
	C. Struktur Organisasi.....	39
	D. Keadaan Guru Dan Siswa.....	40
	E. Fasilitas Dan Prestasi.....	47
BAB III	HASIL DAN ANALISIS.....	53
	A. Suasana Pembelajaran.....	56
	B. Metode Pembelajaran.....	63
	C. Media Pembelajaran.....	70
	D. Materi Pembelajaran.....	71
	E. Evaluasi Pembelajaran.....	77
BAB IV	PENUTUP.....	85
	A. Kesimpulan.....	85
	B. Saran-Saran.....	87
	C. Kata Penutup	88
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

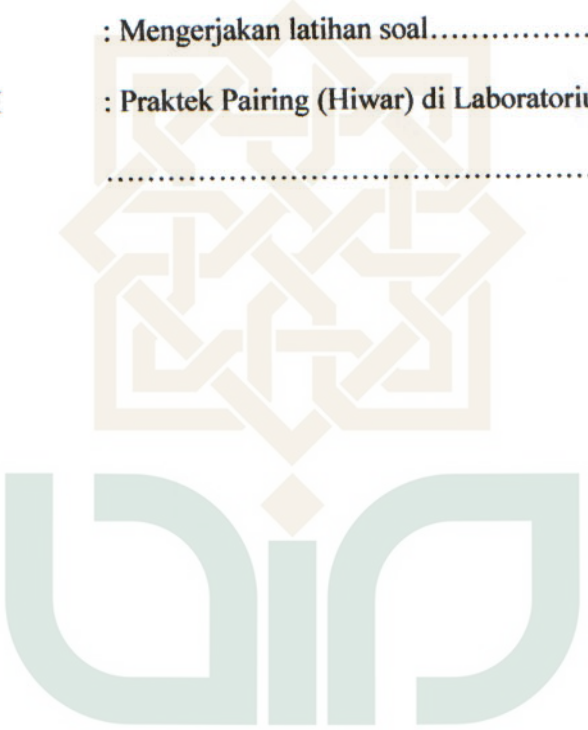
DAFTAR TABEL

Tabel I	: Data Guru dan Karyawan Berdasarkan Pendidikan dan Status kepegawaian.....	41
Tabel II	: Daftar guru MTsN Model Parakan Temanggung berdasarkan bidang studi yang diampu.....	42
Tabel III	: Daftar siswa MTsN Model Parakan Temanggung berdasarkan jenis kelamin.....	46
Tabel IV	: Keadaan gedung MTsN Model Parakan Temanggung....	47
Tabel V	: Hasil Ujian Nasional 4 tahun terakhir.....	51
Tabel VI	: Hasil penelitian berdasarkan prinsip-prinsip edutainment	54
Tabel VII	: Hasil angket siswa pembelajaran bahasa Arab kelas VII di MTsN Model Parakan Temanggung.....	80

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR I	: Praktek Hiwar di Perpustakaan.....lampiran
GAMBAR II	: Praktek Hiwar didepan Perpustakaan..... lampiran
GAMBAR III	: Nonton Film Sindibad II..... lampiran
GAMBAR IV	: Nonton Film Sindibad II..... lampiran
GAMBAR V	: Mengerjakan latihan soal..... ..lampiran
GAMBAR VI	: Praktek Pairing (Hiwar) di Laboratorium Bahasa..... lampiran



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan tidak akan pernah kering dari masalah, baik masalah yang berasal dari luar seperti mahalnya biaya pendidikan, banyaknya ijazah palsu dan beberapa masalah yang lain. Selain itu banyak juga masalah yang berasal dari dalam, seperti terus bergantinya kurikulum dari kurikulum 1994, KBK hingga KTSP yang banyak sekali menimbulkan pro dan kontra.

Pada hakekatnya semua perubahan yang dilakukan oleh pemerintah adalah demi tercapainya pendidikan yang semakin baik dan sempurna meskipun kenyataannya belum bisa seperti yang diharapkan. Seperti konsep KBK yang lebih menekankan adanya hasil dan dampak yang diharapkan muncul pada diri peserta didik melalui serangkaian pengalaman belajar yang bermakna.¹ Sedangkan KTSP bertujuan menyempurnakan KBK menekankan pada pengaturan jam belajar seperti pengurangan jam belajar disekolah, memperhatikan ketuntasan belajar serta menambah mata pelajaran yang dapat mengembangkan bakat pribadi siswa dengan mata pelajaran pengembangan diri.²

Dengan adanya perubahan kurikulum yang semakin kedepan diharapkan semakin baik, terutama dalam menempatkan siswa tidak lagi sebagai obyek

10. ¹Wina Sanjaya, *Pembelajaran Dalam Implementasi KBK*, (Jakarta: Kencana, 2005), hlm.

²Sosialisasi KTSP di MTsN Maguwoharjo, Kamis, 24 Agustus 2006.

didik yang harus menguasai materi pelajaran dan menganggap mereka sebagai bahan pasif yang belum memahami apa-apa sehingga melalui proses pembelajaran mereka dituntut untuk memahami segala sesuatu yang diberikan oleh guru. Jenis informasi dan pengetahuan yang harus dipelajari tidak berpijak dari kebutuhan siswa, baik dari segi pengembangan bakat maupun minat siswa, akan tetapi berangkat dari pandangan apa yang menurut guru dianggap baik dan bermanfaat.³

Di sinilah siswa tidak mempunyai kesempatan untuk mengembangkan diri karena guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif (berbicara, bertanya atau mencari apa yang ingin ia ketahui). Karena hal tersebut maka proses pembelajaran menjadi kaku, siswapun harus duduk diam di bangku berjejer dan guru di depan menjelaskan.

Hal ini masih banyak terjadi di sekolah-sekolah baik sekolah umum maupun sekolah agama di Indonesia. Masih banyak guru yang mengajar dengan menggunakan metode ceramah. Dengan metode ini dari awal hingga akhir pelajaran guru menjelaskan materi pelajaran, tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk berbicara, bertanya atau bahkan mencatat intisari materi yang didapat sehingga siswa malah mengantuk dan malas mendengarkan. Selain itu kadang seorang guru bersikap apriori dengan hanya memberikan seabreg tugas yang harus diselesaikan dalam waktu tertentu tanpa mau tau apakah siswa mampu atau tidak dalam mengerjakan soal tersebut sehingga siswapun menjadi bosan dan stress.

³Wina Sanjaya, *Opcit*, hlm. 75.

Kasus lain dapat dilihat ketika seorang guru menyuruh siswa mengerjakan PR padahal materi tersebut belum disampaikan dengan alasan waktu pembelajaran di sekolah tidak cukup untuk menjelaskan materi tersebut. Akhirnya PR dibebankan kepada siswa dan kemudian siswa yang tidak mampu mengerjakan akhirnya dihukum di depan kelas/tidak diperbolehkan masuk.

Keadaan yang demikian tentunya menjadikan siswa dengan semua kemampuan yang ada harus memenuhi perintah guru, mengerjakan soal dari guru dan yang pasti harus mendengarkan penjelasan guru dengan baik. Sedangkan siswa sendiri mempunyai kemampuan yang berbeda-beda sehingga siswa yang belum paham tidak diberi kesempatan untuk bertanya dan siswa yang sudah paham juga mau tidak mau harus mendengarkan guru yang menjelaskan suatu materi secara berulang-ulang.

Pendidikan selama ini tidak menempatkan anak sebagai subyek. Padahal, (1) Setiap peserta didik adalah unik. Peserta didik mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing. Oleh karena itu, proses penyeragaman dan penyamarataan akan membunuh keunikan tersebut. Keunikan harus diberi tempat dan dicarikan peluang agar dapat lebih berkembang; (2) Anak bukan orang dewasa dalam bentuk kecil. Jalan pikir anak tidak selalu sama jalan pikir orang dewasa. Orang dewasa harus dapat menyelami cara merasa dan berpikir anak-anak. Kenyataan yang terjadi justru sebaliknya, pendidik memberikan materi pelajaran lewat ceramah seperti yang mereka peroleh dari bangku sekolah yang pernah diikuti; (3) Dunia anak adalah dunia bermain

tetapi materi pelajaran banyak yang tidak disajikan lewat permainan. Hal ini salah satunya disebabkan oleh pemberian materi pembelajaran yang jarang di aplikasikan melalui permainan yang mengandung nuansa filsafat pendidikan; (4) Usia anak merupakan usia yang paling kreatif dalam hidup manusia. Namun, dunia pendidikan tidak memberikan kesempatan bagi kreativitas.⁴

Maka dari itu inovasi atau pembaharuan dalam pembelajaran sangat diharapkan, tidak hanya perubahan kurikulum secara terus menerus (dan tidak menghasilkan apa-apa), akan tetapi kesadaran dari guru untuk peduli terhadap apa yang diinginkan siswa. Agar siswa tidak merasa bosan dan lelah belajar, agar mereka mau dan mampu belajar secara menyenangkan sehingga tidak ada beban dan tidak ada lagi paksaan.

Apalagi dalam mata pelajaran yang dianggap siswa sulit (dalam hal ini bahasa Arab). Selama ini bahasa Arab selalu menjadi momok bagi siswa karena mereka menganggap bahasa Arab sulit dan mungkin kadang membosankan. Padahal bahasa Arab adalah bahasa Al-Qur'an, yang tentunya bahasa ini wajib untuk dipelajari oleh seluruh umat Islam, oleh karena itu banyak dikatakan bahwa bahasa Arab adalah bahasa Surga artinya bahasa yang akan mengantarkan kita ke surga.

Sejalan dengan hal tersebut maka penulis ingin mengadakan penelitian di MTsN Model Parakan Temanggung, yang mana usia MTs adalah usia transisi dimana pada hakekatnya siswa masih cenderung menyukai permainan seperti saat usia SD/MI, dan MTsN Model Parakan Temanggung ini merupakan MTs

⁴ Suyatno, *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, (Jakarta: PT Grasindo, 2005), hlm. viii.

yang telah menggunakan sistem KBK dan juga memiliki fasilitas belajar yang tergolong lengkap.

Oleh karena itu dari latar belakang di atas peneliti merasa terpanggil untuk meneliti bagaimana pembelajaran bahasa Arab di MTsN Model Parakan Temanggung dipandang dari perspektif *edutainment* dan bagaimana pembelajaran bahasa Arab yang menyenangkan menurut siswa MTsN Parakan Temanggung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi masalah yang penulis uraikan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagaimana pola pembelajaran bahasa Arab di MTsN Model Parakan Temanggung?
2. Sejauh mana pola pembelajaran bahasa Arab di MTsN Model Parakan Temanggung sesuai dengan prinsip-prinsip *edutainment*?

C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui bagaimana pola pembelajaran bahasa Arab di MTsN Model Parakan Temanggung.
- b. Untuk mengetahui sejauh mana pola pembelajaran bahasa Arab di MTsN Model Parakan Temanggung sesuai dengan prinsip-prinsip *edutainment*.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Memberikan kontribusi yang nyata terhadap proses belajar mengajar Bahasa Arab khususnya dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.
- b. Menambah wawasan keilmuan penulis tentang pembelajaran Bahasa Arab yang berkaitan dengan metode, media dan suasana pembelajaran Bahasa Arab.

D. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

- a. Ditinjau dari segi tempat, penelitian ini termasuk penelitian lapangan (*field research*) yang mana penelitian ini dilaksanakan di MTsN Model Parakan Temanggung.
- b. Ditinjau dari sifat data, penelitian ini termasuk penelitian kualitatif.
- c. Ditinjau dari segi tujuan, penelitian ini termasuk penelitian pengembangan (*Developmental Research*) yang mana peneliti mengembangkan teori yang ada (*edutainment*) untuk meneliti bagaimana pembelajaran yang menyenangkan di lapangan.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan survey. Penulis meneliti secara umum bagaimana pembelajaran bahasa Arab di MTsN Model Parakan Temanggung dipandang dari perspektif *edutainment* (pembelajaran yang menyenangkan).

3. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini meliputi:

- a. Kepala Sekolah/kepala TU, dijadikan sumber data mengenai gambaran umum madrasah.
- b. Guru bahasa Arab kelas VII MTsN Model Parakan Temanggung.
- c. Siswa kelas VII, dijadikan sumber data dalam mengetahui pembelajaran bahasa Arab yang menyenangkan menurut siswa.

4. Metode Pengumpulan Data

- a. Observasi

Peneliti secara langsung turun ke lapangan untuk mengetahui kondisi madrasah serta untuk mencari data baik mengamati bagaimana pembelajaran bahasa Arab di MTsN Model Parakan Temanggung, membagikan angket maupun wawancara.

- b. Dokumentasi.

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa sejarah berdirinya sekolah, struktur organisasi, keadaan guru, keadaan siswa, latar belakang siswa serta dokumentasi lainnya yang digunakan untuk kelengkapan data.

- c. Wawancara.

Wawancara digunakan untuk mengumpulkan data berupa pembelajaran bahasa Arab, meliputi metode, media, evaluasi, materi yang dipakai oleh guru serta suasana belajar serta untuk mengetahui bagaimana pembelajaran yang menyenangkan menurut siswa MTsN

Model Parakan Temanggung. Selain itu juga untuk mendapatkan data-data tentang sekolah yang belum lengkap/belum ditemukan dengan dokumentasi.

d. Angket.

Angket merupakan data pendukung. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup dengan bentuk soal pilihan ganda.

5. Metode Analisis Data

a. Analisis Data Kualitatif

Analisa data kualitatif digunakan untuk menganalisa data-data tentang konsep dasar *edutainment* (pembelajaran yang menyenangkan) baik yang bersumber dari buku, majalah, internet maupun sumber lain.

b. Analisis data kuantitatif

Analisa data kuantitatif digunakan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran bahasa Arab di MTsN Model Parakan Temanggung yang menyenangkan menurut siswa. Untuk data kuantitatif dianalisa dengan rumus statistik sederhana yaitu:

$$P = f / N \times 100\%^5$$

Keterangan:

P : angka persentase.

F : Frekuensi yang sedang dicari

N : Jumlah frekuensi/jumlah individu

⁵Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Press, 2003), hlm. 40-41.

E. Kajian Pustaka

Pembahasan (skripsi) mengenai *edutainment* (pembelajaran yang menyenangkan) secara umum sejauh pengamatan penulis belum pernah ada yang meneliti, namun ada beberapa penelitian yang membahas tentang beberapa bagian dari *edutainment* diantaranya yaitu:

1. *Konsep dasar active learning dan relevansinya terhadap pembelajaran Qiro'ah untuk pemula* oleh Enung Nugrahati. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa konsep active learning menawarkan beberapa strategi pembelajaran yang dipandang cukup relevan dengan pembelajaran secara umum. Active learning ini didasarkan pada penelitian mengenai cara belajar efektif yang memandang bahwa belajar itu sesungguhnya bukanlah dengan cara menghafal melainkan keterlibatan siswa sangat diperlukan seperti melalui menjawab pertanyaan, mencari informasi untuk menyelesaikan masalah atau menyelidiki cara untuk melakukan pekerjaan. Perumusan tujuan active learning dipandang relevan dengan pembelajaran qiro'ah yaitu bahwa dalam merumuskan tujuan pembelajaran harus mengedepankan kondisi peserta didik dan membebaskannya untuk berekspresi.
2. *Pendekatan accelerated learning dalam pengajaran bahasa Arab sebagai bahasa Asing* oleh Muchlis. Dalam skripsi ini dijelaskan bahwa pendidik adalah fasilitator dalam membantu dan membangun konsep diri dan jati diri bagi subyek didik, maka dari itu dalam proses belajar mengajar mereka diberi pengalaman belajar, diakui, diterima dan diperhatikan dan

dimanusiakan. Pada gilirannya subyek didik berpersepsi optimis untuk dapat sukses. Dalam pembelajaran bahasa Arab dengan pendekatan *accelerated learning* siswa dibawa dalam suasana yang nyaman dan media yang menarik sehingga dengan sendirinya siswa akan dapat menikmati pembelajaran dengan baik.

F. Kerangka Teori

1. Pembelajaran Bahasa Arab

Dalam pembelajaran bahasa asing terdapat empat ketrampilan yang ingin dicapai yaitu: ketrampilan mendengar (*listening skill*), ketrampilan berbicara (*speaking skill*), ketrampilan membaca (*reading skill*) dan ketrampilan menulis (*writing skill*).⁶ Begitu juga dengan bahasa Arab ada empat ketrampilan berbahasa yang ingin dicapai yaitu: bercakap/berbicara (*Al-Kalam*), menyimak (*Al-Istima'*), membaca (*Al-Qiro'ah*) dan menulis (*Al-Kitabah*).⁷

Ada beberapa metode yang sering dipakai untuk mengajarkan Bahasa Arab baik di madrasah maupun di pondok pesantren. Ahmad Fuad Effendy membagi metode pengajaran Bahasa Arab menjadi enam. Metode-metode tersebut adalah sebagai berikut: (1) Metode Gramatika Terjemah yang mendorong siswa untuk menghafal teks-teks klasik berbahasa asing dan menerjemahkannya ke dalam bahasa siswa. (2) Metode Langsung yang mengutamakan kemampuan berbicara dan

⁶Henry Guntur Tarigan, *Berbicara Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 1981), hlm. 1.

⁷Tim Penyusun, *Kurikulum 2004 (Standar Kompetensi Madrasah Tsanawiyah)*, (Jakarta: Departemen Agama RI, 2004), hlm. 123.

menyimak. (3) Metode Membaca yang berasumsi bahwa kemampuan membaca merupakan tujuan yang paling realistis ditinjau dari kebutuhan pembelajar bahasa asing. (4) Metode Audiolingual yang berasumsi bahwa bahasa adalah ujaran dan kebiasaan. (5) Metode Komunikatif yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi pelajar berkomunikasi dengan bahasa target dalam konteks komunikatif yang sesungguhnya atau dalam situasi kehidupan nyata. (6) Metode Eklektik yang menggabungkan beberapa macam metode. Seiring dengan diberlakukannya KBK (Kurikulum Berbasis Kompetensi) yang dapat dikatakan sebagai inovasi kurikulum yang menekankan kepada ketercapaian kompetensi siswa baik secara individual maupun klasikal maka diperlukan kesesuaian antara kurikulum dan metode.

Tidak ada satu metodepun yang paling benar dan paling baik. Setiap metode mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Pemilihan metode dalam pembelajaran tergantung pada konteksnya (*kontekstual*), dalam artian bahwa metode dapat dikatakan baik atau tidak jika didasarkan pada komponen-komponen pembelajaran seperti guru, siswa, media serta sarana dan prasarana.

2. Edutainment

a. Pengertian Edutainment

Kata *edutainment* merupakan gabungan dari dua suku kata, yaitu *education* dan *entertainment*. Berawal dari dua suku kata tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa *edutainment* merupakan pendidikan

yang dikemas sedemikian rupa sehingga memberi nuansa *fun*, menghibur dan memberi kenyamanan bagi pelaku pendidikan baik guru maupun peserta didik.⁸

Senada dengan hal tersebut di atas, Sutrisno dalam bukunya berjudul "Revolusi Pendidikan di Indonesia" menyatakan bahwa "*Edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan".

Pembelajaran yang menyenangkan bisa dilakukan dengan permainan (*game*). Bermain peran (*role play*) dan demonstrasi, akan tetapi dapat juga dilakukan dengan cara yang lain yang penting siswa sebagai obyek didik dapat merasa senang saat belajar.

Sementara itu, menurut Dave Meier, menyenangkan atau membuat suasana belajar dalam keadaan gembira bukan berarti menciptakan suasana ribut dan hura-hura. Ini tidak ada hubungannya dengan kesenangan yang sembrono dan kemeriahan yang dangkal. Kegembiraan di sini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh serta terciptanya makna, pemahaman (penguasaan atas materi

⁸Barnawi, *Edutainment Pendidikan yang Menyenangkan*, Rindang XXXI, 05 Desember 2005, hlm. 19.

yang dipelajari) dan nilai-nilai yang membahagiakan pada diri si pembelajar.⁹

Dari definisi yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa *edutainment* mengandung pengertian "pembelajaran yang dikemas sedemikian rupa sehingga memberikan nuansa *fun* akan tetapi tetap menyeimbangkan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis.

Jadi dalam *edutainment*, pembelajaran mengutamakan kesenangan pada diri anak, karena dalam suasana yang menyenangkan ia akan dapat menerima pelajaran dengan nyaman dan dapat memahami pelajaran dengan lebih mudah.

Ketika anak belajar dalam suasana menyenangkan hatinya, maka otaknya akan terkondisi untuk menyerap informasi secara optimal. Ada banyak cara untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, akan tetapi secara umum ada dua hal yang harus diperhatikan yaitu:¹⁰

- 1) Kegiatan belajar itu harus sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak pada usianya. Untuk anak usia yang lebih rendah dan yang lebih tinggi tentu memiliki cara, materi, dan pendekatan yang berbeda. Dan hal itu sangat penting untuk diperhatikan karena kemampuan anak untuk menerima informasi pun akan berbeda untuk setiap rentan usia.

⁹Hernowo, *Menjadi Guru yang Mau dan Mampu Mengajar Secara Menyenangkan*, (Bandung; MLC, 2006), hlm.17.

¹⁰Irawati Istadi, *Agar Anak Asyik Belajar*, (Jakarta: Pustaka Inti, 2005), hlm. 7

- 2) Kegiatan belajar yang menyenangkan hanya bisa diciptakan melalui beragam kreatifitas baik dalam pemilihan waktu, tempat, penataan suasana hingga pemakaian metode pembelajarannya. Kreatifitas dapat menghilangkan kejenuhan dan menimbulkan gairah keingintahuan, tantangan serta semangat baru.

b. Prinsip-Prinsip *Edutainment*

Untuk mengetahui gambaran secara umum tentang prinsip-prinsip *edutainment* yang telah penulis kumpulkan dari beberapa buku, dibawah ini penulis sajikan sebuah tabel:

TABEL I

PRINSIP-PRINSIP EDUTAINMENT

NO	Pendidikan Yang Patut & Menyenangkan	PR Dan Pelajaran Sulit Jadi Menyenangkan	Mengubah Sekolah	Theaching Through Play	Edutainment "Pendidikan yang Menyenangkan"
2.	Pendidikan yang melibatkan 4 komponen dasar yang ada pada diri anak yaitu pengetahuan (knowledge), ketrampilan (skill), sifat alamiah (disposition), dan perasaan (feelings).				
3.	Pendidikan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak / usia. Hal ini digunakan untuk mengetahui aktifitas, materi, pengalaman dan interaksi sosial yang sesuai, menarik, aman, mendidik dan menantang bagi anak			Pendidikan yang memadai secara developmental	
4.	Pendidikan yang sesuai dengan latar belakang sosial dan budaya dapat menjadi bahan acuan guru dalam mempersiapkan materi pelajaran yang relevan dan berarti bagi kehidupan anak				
5.	Pendidikan yang sesuai dengan bakat,	Memenuhi	Bangkitnya	Pembelajaran	

	minat, kelebihan, kekurangan dan pengalaman yang berbeda-beda	minat dan kebutuhan anak	minat	yang membuat anak berminat, termotivasi, penuh tujuan dan tak begitu berantakan	
6.	Pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang bebas tekanan dan ancaman, tetapi tetap menantang bagi anak untuk mencari tahu lebih banyak	Merangsang anak untuk belajar bebas mengembangkan variasi kreatif	Bebas dari suasana mengancam, dan ketakutan dan ketidak berdayaan	Pembelajaran yang menyinkronkan ketakutan dan rasa tidak aman	Pembelajaran yang memberi kenyamanan bagi pelaku pendidikan baik guru maupun peserta didik
7.	Melibatkan pengalaman kongkret	Siswa aktif terlibat dalam kegiatan Pengalaman belajar yang kongkret dan bermakna	Terciptanya makna		
8.	Pendidikan yang melibatkan aspek multi sensori manusia (dapat dilihat, dirasakan, didengar dan dipegang)				
9.	Pendidikan yang melibatkan peran aktif fisik	Pembelajaran aktif melalui kegiatan-	Keterlibatan penuh		

		kegiatan fisik				
10.		Pembelajaran yang berpusat pada anak				
11.		Kontekstual				
12.			Penguasaan atas materi			
13.			Nilai yang membahagiakan	Pendidikan yang membuat siswa bahagia	Pembelajaran yang memberi nuansa fun dan menghibur	
14.			Bermanfaat		Pembelajaran yang menghindarkan dari suasana bosan dan kesan susah	

Dari tabel di atas, prinsip-prinsip *edutainment* dapat dikelompokkan ke dalam lima aspek penting dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1) Suasana pembelajaran

Dalam *edutainment* ada tiga hal yang termasuk dalam suasana yaitu berkenaan dengan tempat, perasaan siswa (perasaan bahagia) dan hubungan antara siswa dengan guru. Suasana belajar sangat besar pengaruhnya terhadap terciptanya pembelajaran yang menyenangkan. Ketika anak berada $\pm$ 5 jam dalam ruang kelas berukuran 6x6m, harus belajar dengan mendengarkan penjelasan guru, terfokus melihat ke papan tulis dan tidak boleh banyak bergerak maka wajar saja jika sekolah membuat siswa jenuh, malas bahkan mengantuk.

Berkaitan dengan belajar, bahagia adalah keadaan yang bebas dari tekanan, ketakutan, dan ancaman. Rasa bahagia yang dapat muncul di dalam diri si pembelajar bisa saja terjadi karena dia merasa mendapatkan makna ketika mempelajari sesuatu. Dirinya jadi berharga. Dirinya jadi tumbuh berkembang dan berbeda dengan sebelum-sebelumnya. Atau dia merasa bahagia karena selama menjalani pembelajaran dia diteguhkan sebagai seorang yang berpotensi dan dihargai jerih payahnya dalam memahami sesuatu.¹¹

Mendapatkan suasana yang menyenangkan saat belajar adalah hak setiap anak. Ketika anak belajar - dan dia merasa senang dan nyaman - pasti dengan sendirinya dia akan dapat menyerap informasi dengan baik

¹¹ Hernowo, *Opcit*, hlm. 23.

sehingga apapun yang dia pelajari akan dirasa mudah dan tidak membosankan.

Fakta otak terbaru menyatakan bahwa otak manusia lebih mampu bekerja optimal manakala berada dalam suasana santai dan kreatif, yang lain dari biasanya. Kalau biasanya di kelas, maka sesekali perlu belajar diluar kelas. Kebun, saung dan aneka tempat rekreatif di alam terbuka bisa menjadi alternatif pilihannya.¹²

Jika guru susah menghadirkan suasana saung atau kebun, maka guru bisa menggantinya dengan masjid yang mempunyai suasana tenang dan religius. Perpustakaan yang penuh buku sehingga bisa menarik anak untuk membaca atau bisa juga di halaman sekolah yang rindang.

Dengan memakai halaman sekolah atau masjid, belajarpun tidak harus dengan duduk di kursi dan terfokus ke papan tulis, belajar bisa dilakukan dengan lesehan. Dengan begitu suasana demokratis akan terjadi disitu karena siswa tidak lagi harus duduk manis dan tidak bergerak-gerak akan tetapi mereka bisa duduk dengan nyaman sesuka hati, bisa berdiskusi dan yang pasti merasakan hal yang berbeda dari biasanya. Pembelajaran ini sangat cocok untuk pembelajaran yang tidak menggunakan banyak tulis menulis seperti diskusi, game (permainan) atau praktek (eksperimen).

Dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, peran guru menjadi sangat penting. Siswa akan menyukai mata pelajaran yang diajarkan oleh guru yang baik dan dengan sendirinya siswa akan bekerja

¹² Irawati Istadi, *Opcit*, hlm. 67.

keras untuk memahami pelajaran yang diajarkan. Namun ketika diajar oleh guru yang galak dan mudah marah maka siswa akan bosan dan takut, jangankan untuk menerima pelajaran yang disampaikan, seluruh pikiran dan tenaga pasti akan terkuras karena tegang dan takut. Suasana pembelajaran yang menyenangkan tentu saja akan mendorong siswa untuk senang berangkat sekolah. Tidak takut terhadap siapa dan apapun termasuk tidak takut salah, ditertawakan ataupun dianggap sepele

2) Metode pembelajaran

Seperti yang telah kita ketahui, di Indonesia banyak sekali metode pembelajaran yang sering digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran di sekolah. Namun tidak semua metode-metode yang selama ini dipakai dapat menciptakan suasana yang menyenangkan tanpa membuat siswa merasa bosan, tertekan atau takut. Prinsip-prinsip yang diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah sebagai berikut:

- a) Sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak pada usianya dan sesuai dengan latar belakang sosial dan budaya anak.

Belajar merupakan kebutuhan bagi setiap anak namun kebutuhan belajar untuk anak disetiap perkembangan usia akan berbeda. Sebagai contoh anak TK memiliki kebutuhan belajar yang berbeda dengan anak SD baik secara materi, metode atau medianya. Secara umum, tahapan perkembangan anak dapat memberikan pengetahuan tentang aktivitas

materi, pengalaman dan interaksi sosial apa saja yang sesuai, menarik, aman dan menantang bagi anak.¹³

b) Melibatkan peran aktif fisik/melibatkan aspek multisensori manusia.

Melibatkan peran aktif fisik sangat diperlukan dalam menunjang agar pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan. Kegiatan bermain fisik tidak kalah penting dari aktifitas lain, bahkan sangat dianjurkan karena menunjang perkembangan sosial, moral dan kepekaan terhadap lingkungan sekitar serta sesungguhnya menunjang proses belajar.¹⁴

Menurut Dra. Mayke S Tedjasaputra, bermain fisik menajamkan kemampuan perseptual anak, yaitu ketajaman dalam melakukan pengamatan visual, kedalaman, figure ground, visual motor coordination, serta sang anak dapat menjadi lebih peka dan tanggap.

Belajar secara aktif melalui kegiatan-kegiatan fisik akan menyenangkan karena ada unsur bermain di sana. Selain itu juga bakal merangsang anak untuk kreatif, berpikir dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Ketika mata pelajarannya tidak menarik, sering kali kegembiraan dalam kegiatan belajar aktif bisa membuat siswa senang dan memotivasi mereka untuk menguasai pelajaran yang

¹³ Ratna Megawangi dkk, *Pendidikan Yang Patut dan Menyenangkan*, (Cimanggis: Indonesian Heritige Foundation, 2004), hlm.5.

¹⁴ Nuriwan, "*Jangan Takut Anak Kotor*", Seputar Indonesia (Jakarta), 29 April, 2006, hlm.29.

paling menjenuhkan sekalipun.¹⁵ Belajar akan lebih menyenangkan lagi jika melibatkan seluruh aspek multisensori. Jadi apa yang dipelajari dapat dilihat, dirasakan, didengar, dan dipegang. Ini berarti belajar dengan mempraktekannya secara langsung akan lebih bermakna dan lebih mudah diingat oleh anak.

Berikut ini akan coba penulis paparkan beberapa alternatif metode pembelajaran yang menyenangkan, yaitu:

a) Permainan

Permainan atau (*Game*) biasanya digunakan untuk memperagakan atau menirukan suatu keadaan yang sebenarnya. Keadaan tersebut tidak dapat dihadirkan langsung di dalam ruang atau tempat latihan.¹⁶

Permainan sangat besar peranannya dalam pembelajaran. Permainan dalam pembelajaran bukan berarti permainan yang sifatnya hanya bersenang-senang, akan tetapi permainan di sini merupakan salah satu cara untuk mengemas suatu mata pelajaran (proses pembelajaran) agar dapat terlihat menarik dan tidak membosankan.

Manfaat permainan dalam pembelajaran sangat banyak sekali, diantaranya:¹⁷

- (1) Menyingkirkan keseriusan yang menghambat
- (2) Menghilangkan stres dalam lingkungan belajar

¹⁵ Tim Pustaka Familia, *PR dan Pelajaran Sulit Jadi Menyenangkan*, (Yogyakarta: Kanisius, 2006), hlm.104.

¹⁶ Suyatno, *Opcit*, hlm.12.

¹⁷ *Ibid*, hlm.14.

- (3) Mengajak orang terlibat penuh
- (4) Meningkatkan proses belajar
- (5) Membangun kreatifitas diri
- (6) Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran
- (7) Meraih makna belajar melalui pengalaman
- (8) Memfokuskan siswa sebagai subyek belajar

Tidak dapat dipungkiri, bahwa permainan tidak hanya dibutuhkan anak-anak usia pra sekolah (TK) dan SD saja, akan tetapi permainan juga masih dibutuhkan oleh anak usia SMP, SMU bahkan orang dewasa, namun jenis permainannya berbeda-beda sesuai dengan tingkat perkembangan usia.

Permainan-permainan edukatif yang digunakan dalam pembelajaran yang digunakan setiap jenjang usia berbeda-beda. Piaget (1962) membagi tahap bermain menjadi empat, yaitu:¹⁸

- (1) *Sensory Motor play* ($\pm 3/4$ bulan - $1/2$ tahun)

Pada masa ini, anak menyukai mainan-mainan yang bisa bergerak dan berbunyi, seperti mainan yang tergantung diatas tempat tidur.

- (2) *Symbolic atau make believe play* ($\pm 2-7$ tahun)

Pada masa ini anak sudah mulai banyak bertanya dan menjawab, mencoba permainan yang berkaitan dengan konsep ruang dan angka.

¹⁸ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, 2005), hlm.24.

(3) *Social play games with rules* (± 8 tahun-11 tahun)

Dalam bermain, anak pada usia ini banyak menggunakan simbol yang lebih banyak diwarnai nalar, logika yang bersifat obyektif dan permainan yang dikendalikan oleh aturan.

(4) *Games with rules sports* (11 tahun keatas)

Pada usia ini kegiatan yang paling banyak adalah olah raga dan kartu.

b) Mind Map

Metode Mind Map semula ditemukan oleh Tony Buzan untuk keperluan mencatat (mengingat). Hampir sebagian besar proses belajar digunakan untuk menyimpan hal-hal baru yang sedang dipelajari oleh seorang yang sedang belajar. Biasanya, dalam suatu periode tertentu, hal-hal baru itu perlu dimunculkan lagi guna memecahkan masalah atau sekedar untuk ditampilkan. Lewat metode temuan Buzan ini mencatat atau mengingat sesuatu menjadi mudah dan menyenangkan.¹⁹

Buzan mencoba menggabungkan dua proses merekam yang dilakukan oleh dua belahan otak yang masing-masing belahan memiliki fungsi yang berbeda. Selain menggunakan bentuk yang sesuai dengan bentuk neuron yang berupa cabang-cabang, Buzan juga menambahkan aspek warna ke dalam bentuk peta pikiran tersebut sehingga proses mengingat bisa lebih menyenangkan.

¹⁹Hernowo, *Mengubah Sekolah, Opcit*, hlm.43-44.

Ada beberapa langkah yang disarankan Buzan dalam membuat Mind Map, yaitu sebagai berikut:²⁰

- 1) Mulailah di tengah-tengah sebuah kertas kosong dengan sisi terpanjangnya diletakkan mendatar
- 2) Pilihlah sebuah gambar sebagai gagasan sentral kita
- 3) Gunakan warna selama proses ini
- 4) Hubungkan cabang-cabang utama dengan gambar sentral
- 5) Buatlah cabang yang melengkung, bukan garis lurus
- 6) Gunakan satu kata untuk setiap cabang
- 7) Gunakan gambar diseluruh proses tersebut

Metode mind map ini akan sangat efektif jika digunakan dalam proses pembelajaran. Ketika siswa mendapatkan penjelasan dari guru atau membaca buku dan siswa tersebut menuangkan apa yang ia tangkap ke dalam mind map tentunya siswa akan tertarik untuk membaca, mengingat atau mempelajarinya kembali saat siswa membutuhkannya-misalnya saat ulangan harian atau ujian- karena ia dapat belajar dari peta pikiran yang bentuknya unik dan penuh warna.

c) Ambak

Ambak merupakan akronim dari "Apa manfaatnya bagiku?".

Ambak pertama kali diperkenalkan dalam buku *quantum learning*.

Menurut *quantum learning*, AMBAK yang sangat jelas dan spesifik, akan dapat memotivasi seseorang untuk melakukan suatu kegiatan

²⁰Tony Buzan, *The Power of Creative Intelligence (10 cara jadi orang yang jenius kreatif)*, terj Susi Purwoko, (Jakarta: Gramedia, 2003), hlm.38-39.

secara hebat. Apapun yang ingin anda lakukan, jika yang anda lakukan itu tidak memberikan manfaat, ada kemungkinan besar anda akan ogah-ogahan melakukannya.²¹

Begitu pula dengan belajar, anak akan dapat belajar dengan baik jika ia tahu manfaat apa yang akan ia peroleh setelah mempelajari hal tersebut. Tentunya jika apa yang ia pelajari mempunyai manfaat baginya untuk saat ini atau untuk masa mendatang, maka ia akan termotivasi untuk mempelajarinya dan dengan sendirinya anak tersebut akan merasa senang saat belajar.

Menurut seorang psikolog, ada dua macam motivasi. Dua macam motivasi itu adalah motivasi internal dan motivasi eksternal. Motivasi internal adalah motivasi yang diciptakan dari dalam, sementara motivasi eksternal adalah motivasi yang tercipta akibat pengaruh dari luar. Biasanya, motivasi internal akan membuat seseorang dapat melakukan suatu kegiatan yang bermanfaat bagi dirinya secara awet. Motivasi eksternal akan dapat mendorong seseorang melakukan suatu kegiatan yang bermanfaat secara awet apabila dapat diubah menjadi motivasi internal.²²

Oleh karena itu motivasi sangat diperlukan untuk membuat belajar menjadi menyenangkan karena pada hakekatnya setiap kegiatan yang bermanfaat pasti akan ada beban - yang biasanya berupa kendala-

²¹ Hernowo, *Menjadi Guru Yang Mau Dan Mampu Mengajar Secara Menyenangkan*, Opcit, hlm. 41.

²² *Ibid*, hlm. 43.

kendala untuk melakukannya - maka dari itu semakin besar manfaat yang kita ketahui maka siswa akan semakin bersemangat dalam melakukannya. Ambak dapat dirumuskan dalam bentuk kata-kata yang menggugah yang dapat ditempel di setiap dinding rumah yang dianggap efektif. Apabila pikiran siswa selalu disusupi dengan kata-kata yang bermanfaat itu, maka pikiran siswa tersebut akan mampu mendorong tubuh dan seluruh komponennya untuk melakukan kegiatan yang memberdayakan dirinya.

d) Musik dan Lagu

Kehidupan manusia tak bisa dipisahkan dengan irama. Denyut nadi dan degup jantung manusia pun memiliki irama khusus. Belahan otak kanan, menunjukkan aktivitas kerja ketika diperdengarkan musik. Dan seperti apa reaksi yang akan diperlihatkan otak, tergantung dari jenis musik yang mempengaruhinya.²³

Musik banyak diyakini dapat melejitkan imajinasi dan memunculkan hal-hal yang tersembunyi yang disimpan oleh diri seseorang. Menurut Dra. Tjipto Susana, M. Si, musik itu dapat merangsang koneksi antar neuron. Jadi ketika seseorang mendengarkan musik itu berarti ada bagian syaraf tertentu yang dirangsang untuk selalu berkoneksi.²⁴ Ketika seseorang mendengarkan musik - terutama musik-musik yang lembut seperti Mozart dan

²³ Irawati Istadi, *Agar Anak Asyik Belajar*, Opcit, hlm.48.

²⁴ Tim Pustaka Familia, *Warna-warni kecerdasan anak dan pendampingannya*, (Yogyakarta: Kanisius, 2006), hlm.169.

Bethoven - biasanya dapat menjadikan suasana menjadi nyaman dan saat otak merasa nyaman inilah biasanya otak akan bekerja secara maksimal.

Hal ini dapat diaplikasikan untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah, misalnya saat anak-anak mengerjakan ulangan harian, memakai musik sebagai latar belakang tentunya menjadi sangat efektif karena sistem syaraf anak yang tegang maka akan mengendur dan otak akan dapat bekerja dengan baik sehingga ulanganpun menjadi saat-saat yang menyenangkan bagi anak.

Musik juga dapat diperdengarkan ketika istirahat, sebelum menginjak pelajaran berikutnya, anak perlu dirangsang untuk menggerakkan badan supaya otot-otot badan tidak kaku. Dengan diperdengarkan musik ceria, anak akan dapat terbawa oleh suasana dan mereka pun akan menari atau setidaknya menggerakkan badannya sehingga saat anak mengikuti pelajaran berikutnya, anak telah merasa segar kembali.

Selain dengan metode di atas, ada juga metode yang dirasa cukup efektif untuk digunakan agar belajar terasa menyenangkan, yaitu belajar dengan lagu atau bernyanyi. Dengan memasukkan materi-materi seperti menghafal kosa-kata, rumus kimia atau nama negara dan mata uangnya ke dalam sebuah lagu yang disukai anak, maka dengan sendirinya anak akan dengan mudah menghafalkannya, selain itu anak juga akan merasa bersemangat ketika menghafal bersama teman-

temannya di dalam kelas. Meskipun metode ini sering diasumsikan sebagai metode yang dipakai untuk anak pra sekolah, namun metode ini dirasa cukup efektif digunakan untuk semua usia, karena tidak dapat dipungkiri hampir semua orang suka menyanyi.

3) Materi pembelajaran

Materi pembelajaran biasanya telah ditentukan oleh kurikulum DEPAG, namun bukan berarti materi yang disampaikan kepada siswa hanya berpacu pada kurikulum tersebut. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, materi yang akan disampaikan kepada siswa pun harus relevan dengan prinsip-prinsip *edutainment* berikut ini:

- a. Materi harus memenuhi kebutuhan siswa akan pengetahuan dan ketrampilan.

Materi harus disesuaikan dengan latar belakang sosial dan budaya anak, karena dengan mengetahui latar belakang sosial dan budaya anak seorang guru dapat menyesuaikan materi pelajaran yang relevan dan berarti bagi kehidupan anak.

Misalnya saja untuk memberikan contoh tentang nama orang tidak perlu digunakan nama Robert atau Avrille, akan lebih mudah diingat bila nama yang dipakai adalah nama siswa yang ada dikelas tersebut.

- b. Sesuai dengan bakat, minat, kelebihan dan kekurangan serta pengalaman yang ada pada diri anak.

Anak adalah individu yang unik, setiap anak mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Oleh karena itu proses penyeragaman

dan penyamarataan akan membunuh keunikan tersebut. Keunikan harus diberi tempat dan dicarikan peluang agar dapat lebih berkembang.

Dalam belajar pun, anak harus mendapatkan pengetahuan yang sesuai dengan bakat dan minat yang ada pada diri anak, karena setiap anak mempunyai bakat, minat dan pengalaman yang berbeda-beda.

Bakat, secara umum dipahami sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi pada diri seseorang yang masih harus diasah lebih lanjut, dikembangkan dan dilatih, agar dapat diwujudkan dengan nyata.²⁵

Bakat pada masing-masing anak sangat beragam dan berbeda-beda, misalnya bakat di bidang seni, olah raga, sains, teknik dan lain sebagainya. Bakat belum terlihat apabila tidak disertai dengan kemampuan, yaitu daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Bakat dan kemampuan kemudian akan menentukan prestasi seseorang.

Selain bakat, minat atau *interest* juga sangat penting untuk diperhatikan agar bisa tercapai pembelajaran yang menyenangkan. Minat atau *interest* adalah kecenderungan anak menyukai sesuatu dalam bidang tertentu dan hal ini sangat mungkin dipengaruhi faktor dari luar.

²⁵ Tim Pustaka Familia, *Warna-Warni Kecerdasrakan Anak dan Pendampingannya*, Opcit, hlm.113.

Minat atau *interest* merupakan sumber motivasi yang mendorong anak untuk melakukan apa yang ia inginkan bila ia bebas memilih. Minat turut menentukan keunikan pribadi masing-masing anak karena dianggap sebagai sesuatu yang dipilih anak untuk menunjukkan eksistensi dirinya. Munculnya minat melibatkan mental anak secara kognitif maupun afektif. Secara kognitif, jika kegiatan yang dilakukan anak merupakan tempat anak belajar tentang hal-hal yang menimbulkan rasa ingin tahu. Termasuk dalam kegiatan ini adalah mempelajari bidang tertentu di sekolah. Secara afektif, jika kegiatan yang dilakukan memberikan pengalaman yang menyenangkan.²⁶ Contoh, karena pengalaman yang menyenangkan dengan teman-teman dalam bermain bola maka minat terhadap kegiatan ini akan semakin menguat.

- c. Materi harus kontekstual. Dalam hal ini materi harus disesuaikan dengan kehidupan anak-anak sehari-hari.

4) Media pembelajaran

Dalam pembelajaran, media merupakan salah satu hal yang sangat diperlukan guna meningkatkan minat anak untuk belajar, memberikan data yang terpercaya dan untuk memudahkan menafsirkan data. Media sangat diperlukan untuk menggambarkan suatu benda yang tidak dapat dihadirkan didalam kelas, misalnya untuk menggambarkan binatang

²⁶ *Ibid*, hlm.129-130.

seperti gajah, onta atau untuk menggambarkan beberapa keajaiban di dunia, di sinilah media sangat dibutuhkan.

Media pembelajaran yang memenuhi prinsip *edutainment* adalah media yang dapat dilihat, dirasakan, didengar dan dipegang (melibatkan aspek multisensori).

Media pembelajaran yang biasa digunakan sangat bervariasi, media bisa berupa gambar, alat peraga seperti miniatur dan poster. Ada pula media audiovisual yang sangat efektif digunakan seperti TV, tape recorder, VCD/DVD dan komputer. Media-media tersebut dapat digunakan secara bergantian agar anak tidak jenuh dalam belajar.

Poster merupakan salah satu media yang cukup efektif untuk digunakan. Menurut Stockwell, poster adalah perangsang perifer. Kehadirannya yang konstan di ruang kelas akan menyampaikan muatannya ke dalam memori anda, walaupun anda tidak menyadarinya. Dia juga menekankan pentingnya psikologi warna. Merah adalah warna peringatan, biru melambangkan kesejukan, kuning warna kecerdasan, hijau dan coklat memiliki efek menenangkan, hangat dan ramah.

Warna menjadi sangat penting dalam pembelajaran. Media yang berwarna-warni akan menarik siswa untuk melihatnya dan dengan sendirinya akan tertarik untuk mempelajarinya. Sebagaimana yang dikatakan oleh Irawati Istadi, seorang pakar pendidikan anak, bahwa kreatifitas memainkan warna yang mensuasanakan lingkungan belajar anak akan memberikan kesegaran pada otak anak. Permainan warna ini

akan menjadi santapan lezat bagi otak kanan sehingga menjadi penyeimbang otak kiri yang sedang mengerjakan tugas belajar. Ini bermanfaat untuk penyegaran, motivasi serta menghilangkan kejenuhan.

5) Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi merupakan suatu ukuran atau taraf untuk menilai keberhasilan siswa dan keberhasilan guru dalam mengajar. Evaluasi tidak hanya dilakukan pada akhir Bab atau tema tertentu, akan tetapi dilaksanakan sepanjang proses pembelajaran berlangsung. Evaluasi tidak harus berlangsung dalam waktu tertentu dengan suasana tegang dan penuh konsentrasi, evaluasi akan dapat dilakukan secara efektif pada saat proses belajar mengajar sehingga siswa tidak merasa dinilai, sehingga hasilnya pun akan lebih maksimal.

G. Sistematika Penulisan

Pembahasan skripsi ini terdiri dari lima bab, masing-masing bab terdiri dari sub bab pembahasan. Pembagian ini dimaksudkan untuk mempermudah pembahasan, analisa masalah dan problem solving. Sebelum memasuki halaman pembahasan skripsi ini diawali dengan halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar dan daftar isi.

Adapun sistematika pembahasan skripsi adalah sebagai berikut:

Bab pertama berisi tentang pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, metode penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teoritis dan sistematika pembahasan.

Bab kedua berisi tentang gambaran umum madrasah, meliputi sejarah singkat berdiri dan perkembangan, letak geografis, struktur organisasi, keadaan guru dan siswa serta fasilitas dan prestasi.

Bab ketiga berisi tentang konsep dasar *edutainment*, meliputi: teori yang melandasi *edutainment*, pengertian *edutainment* dan prinsip-prinsip *edutainment* ditinjau dari lima aspek pembelajaran yaitu metode, media, suasana, materi dan evaluasi.

Bab keempat berisi tentang relevansi pola pembelajaran bahasa Arab di MTsN Model Parakan Temanggung dengan prinsip-prinsip *edutainment* dari lima aspek pembelajaran meliputi: metode, media, suasana, materi dan evaluasi.

Bab kelima berisi penutup yang meliputi kesimpulan dan saran-saran.

Pada bagian akhir terdiri dari daftar pustaka, daftar riwayat hidup penulis dan lampiran-lampiran.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah penulis paparkan dan penulis analisis secara mendalam tentang Pembelajaran Bahasa Arab kelas VII MTsN Model Parakan Temanggung dipandang dari perspektif *edutainment*, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran bahasa Arab di kelas VII MTsN Model Parakan Temanggung menggunakan metode-metode pembelajaran bahasa Arab yang telah umum dipakai di Indonesia seperti metode komunikatif, gramatikal, metode langsung sebagai metode utama, namun jika ditelusuri kembali ternyata ada banyak sekali hal yang berbeda dan sangat menarik. Sebelum pembelajaran dimulai siswa rutin menyanyikan kata-kata sifat menggunakan lirik lagu yang sedang trend seperti samson atau lagu cicak rowo serta tepuk-tepuk huruf jar. Materipun tidak hanya yang ada buku paket, namun ada materi yang bersifat hiburan seperti film kartun sindibad, mendengarkan kaset dari LIPIA, bermain peran diperpustakaan, praktek pairing di laboratorium bahasa dan belajar kelompok di halaman sekolah. Belajarpun terasa seperti kegiatan sehari-hari di rumah, meskipun untuk mengimbangnya guru juga sering memberikan hukuman-hukuman baik hukuman fisik seperti angkat badan dan juga hukuman mengerjakan tugas tambahan.

2. Pembelajaran bahasa Arab di MTsN Model Parakan Temanggung cukup relevan dengan prinsip-prinsip *edutainment*, karena pembelajaran Bahasa Arab kelas VII MTsN Model Parakan Temanggung mengutamakan kesenangan siswa dan sangat menyesuaikan dengan kemampuan dan kemauan siswa, selain itu suasana akrab, hangat dan demokratis juga tercipta di sana. Untuk menciptakan suasana yang nyaman dan tidak membosankan guru memberikan pembelajaran dengan metode-metode yang unik dan menantang bagi siswa untuk mencoba dan belajar lebih. Metode yang digunakan di kelas VII madrasah tersebut antara lain metode langsung, komunikatif, menghafal dengan lagu, active learning untuk pembelajaran mufrodat, metode audiovisual (eclectic) untuk menonton film *sindibat*, *Istima'* dengan kaset, pairing di laboratorium bahasa dan metode *role play games* untuk praktek hiwar. Tempat belajarpun sangat bervariasi yaitu di perpustakaan, laboratorium bahasa dan halaman sekolah sehingga siswa dapat belajar dengan semangat dan selalu menunggu kejutan dari guru. Menurut siswa, pembelajaran bahasa Arab di kelas VII MTsN Model Parakan Temanggung yang selama ini mereka alami memang menyenangkan, karena guru yang selalu mempunyai cara-cara yang unik dan menarik untuk memberikan pengetahuan tentang bahasa Arab. Meskipun ada hal yang kadang membuat mereka merasa takut karena ada hukuman-hukuman yang sering diberikan guru saat mereka melanggar apa yang diperintahkan oleh guru. Namun hasil angket menunjukkan 56.25% siswa mengaku merasa pembelajaran di kelas VII

MTsN Model Parakan Temanggung menyenangkan dan dari hasil wawancara mereka tidak menginginkan perubahan terhadap cara pembelajaran di madrasah mereka, karena hampir semua keinginan siswa terpenuhi namun mereka hanya melontarkan keinginan mereka agar intensitas hukuman terhadap siswa yang melanggar dikurangi.

B. Saran-saran

Meskipun pembelajaran bahasa Arab di kelas VII MTsN Model Parakan Temanggung dapat dikatakan menyenangkan baik ditinjau dari segi teori dan perspektif siswa yang mengalami sendiri proses belajar mengajar, namun masih ada beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru bahasa Arab di kelas VII MTsN Model Parakan Temanggung

Penerapan metode-metode pembelajaran yang selama ini diterapkan oleh guru bahasa Arab di kelas VII MTsN Model Parakan Temanggung sudah cukup menyenangkan dan hal ini tentunya sangat penting untuk terus dipertahankan dan dikembangkan. Meskipun demikian, diharapkan bagi guru bahasa Arab di kelas VII MTsN Model Parakan Temanggung untuk mengurangi porsi hukuman kepada siswa yang melanggar karena satu hal yang membuat siswa merasa takut dan tidak nyaman adalah hukuman yang sering diberikan, akan lebih baik lagi jika hukuman yang selama ini diberika dialihkan kepada hukuman yang sifatnya lebih ringan misalnya diberi sedikit tugas tambahan atau menghafal mufradat tambahan.

2. Bagi pihak madrasah

Pihak madrasah memang telah memberikan fasilitas yang cukup lengkap, diantaranya ruang laboratorium bahasa lengkap dengan segala peralatannya serta beberapa kaset yang dihadirkan dari lembaga yang mempunyai kualitas tinggi dalam bidang bahasa Arab yaitu LIPIA. Akan tetapi ada beberapa yang perlu diperhatikan yaitu minimnya alat laboratorium sehingga siswa harus bergantian dan menjadi kurang efektif, tidak adanya tenaga pengelola laboratorium khusus dan minimnya buku paket bahasa Arab padahal jumlah siswa terbilang sangat banyak sehingga buku tersebut kurang memadai.

3. Bagi dunia pendidikan secara umum.

Pendidikan yang menyenangkan adalah hal penting untuk diterapkan dalam pendidikan di Indonesia, dalam semua mata pelajaran. Jika semua pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan, maka siswapun akan terbawa ke dalam suasana bahagia dimana disaat bahagia tersebut otak akan bekerja secara maksimal sehingga hasilnya pun akan optimal dan dengan sendirinya pendidikan di Indonesia akan selangkah lebih maju.

C. Kata Penutup

Syukur Alhamdulillah penulis haturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberi kekuatan, kesabaran dan kasih sayang sehingga tulisan ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa apa yang penulis susun ini jauh dari kesempurnaan, meski usaha yang penulis lakukan sudah cukup maksimal.

Adanya kekurangan dan kesalahan dalam tulisan ini semata-mata karena keterbatasan pengetahuan dan wawasan penulis. Untuk itu kritik dan saran konstruktif dari para pembaca senantiasa penulis harapkan dan akan kami terima dengan lapang dada.

Akhirnya, betapapun terbatasnya skripsi ini, harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat. Amin...



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 1992.
- Alwisol, Psikologi Kepribadian, Malang: UMM Press, 2004.
- Barnawi, *Edutainment Pendidikan yang Menyenangkan*, Rindang XXXI, 05 Desember 2005.
- Benet, Neville dkk, *Teaching Through Play (Teacher's Thinking And Classroom Practice)*, terj Frans Kowa, Jakarta: Grasindo, 2005.
- Buzan, Tony, *The Power Intelligence (10 Cara Jadi Orang Yang Jenius Kreatif)*, terj Susi Purwoko, Jakarta: Gramedia, 2003.
- De Porter, Boby & Mike Hernacki, *Quantum Learning (membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan)*, terj Alwiyah Abdurrahman, Bandung: Kaifa, 2006.
- Dryden and Foss, *Revolusi Cara Belajar bag I*, Bandung: Kaifa, 2003.
- _____, *Revolusi Cara Belajar bag II*, Bandung: Kaifa, 2003.
- Effendi, Ahmad Fuad, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, Malang: Misykat, 2004.
- Fatan dan Dinda Desiz, *Bikin Belajar Selezat Coklat*, Yogyakarta: Pro-U Media, 2006.
- Sudijono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Press, 2003.
- Hadi, Sutrisno, *Metode Research II*, Yogyakarta: Andi Offset, 2004.

Hernowo, *Menjadi Guru Yang Mau Dan Mampu Mengajar Secara Menyenangkan*, Bandung: MLC, 2005.

_____, *Mengimpikan Sekolah Imajinasi*, Bandung: MLC, 2005.

_____, *Mengubah Sekolah (Catatan-Catatan Ringan Berbasis Pengalaman)*, Bandung: MLC, 2005.

Istadi, Irawati, *Agar Anak Asyik Belajar*, Jakarta: Pustaka Inti, 2005.

_____, *Agar Hadiah dan Hukuman Efektif*, Jakarta: Pustaka Inti, 2005.

Mallibary LAS, Akrom dkk, *Pedoman Pengajaran Bahasa Arab pada PTAI IAIN*, Jakarta: DEPAG RI, 1976.

Marzuki, M. M Drs, *Metodologi Riset*, Yogyakarta: BFFE UII, 2003.

Megawangi, Ratna dkk, *Pendidikan Yang Patut dan Menyenangkan*, Cimanggis: Indonesian Herritage Foundation, 2004.

Musbikin, Imam, *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*, Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2006.

Nuriwan, *"Jangan Takut Anak Kotor"*, Seputar Indonesia (Jakarta), 29 April 2006.

Rakhmat, Jalaluddin, *Belajar Cerdas (Belajar Berbasis Otak)*, Bandung: MLC, 2005.

Rose, Colin and Malcolm J Nicholl, *Accelerated Learning For The 21st century*, terj Dedy Ahimsa, Bandung: Nuansa, 2006.

Sanjaya, Wina M.Pd, *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Prenada Media. 2005.

Silberman, Melvin L, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Bandung: Nuansa, 2004

Soetopo, Hendyat *Pendidikan Dan Pembelajaran (Teori, Pembelajaran dan Praktek)*, Malang: UMM Press, 2005.

Sutrisno, *Revolusi Pendidikan di Indonesia (Membedah Metode dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi)*, Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2005.

Suyatno, *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, Jakarta: PT Gramdia Widiasarana Indonesia, 2005.

Tarigan, Henry Guntur *Berbicara Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*, Bendung: Angkasa, 1981.

Tedjasaputra, Mayke S, *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Anak Usia Dini*, Jakarta: Grasindo, 2001.

Tim Penulis, *Psikologi Kepribadian*, Yogyakarta: FIP UNY, 1993.

Tim Penyusun, *Kurikulum 2004 (Standar Kompetensi Madrasah Tsanawiyah)*, Jakarta: Departemen Agama RI, 2004.

Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Skripsi Mahasiswa Jurusan PBA Fakultas Tarbiyah*, Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2006.

Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Skripsi, Tesis, dan Disertasi*, Jakarta: UIN Jakarta Press, 2002.

Tim Pustaka Familia, *PR dan Pelajaran Sulit Jadi Menyenangkan*, Yogyakarta: Kanisius, 2005.

_____, *Warna-Warni Kecerdasan Anak Dan Pendampingannya*, Yogyakarta: Kanisius, 2006.

Free Edutainment Games, "<http://plexoft.com/cgi-bin/pascgi?http://www.eslgames.com/edutainment/games.html>"<http://plexoft.com/cgi-bin/pascgi?http://www.eslgames.com/edutainment/games.html>. akses

Teaching English With Song and Music, "<http://plexoft.com/cgi-bin/pascgi?http://www.eslgames.com/edutainment/games.html>"<http://plexoft.com/cgi-bin/pascgi?http://www.eslgames.com/edutainment/games.html>.

Pendidikan Sekolah Belum Menyenangkan, "<http://www.kompas.com/kompas-cetak/0302/28/dikbud/153713.htm>".



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA