

**STRATEGI MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA ARAB
MELALUI *GAMES METHOD* PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI
PUSAT KEGIATAN BELAJAR MASYARAKAT (PKBM)
RIYADHUL JANNAH BOJONGSARI**

SKRIPSI

Skripsi yang Ditulis untuk Memenuhi sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Strata 1



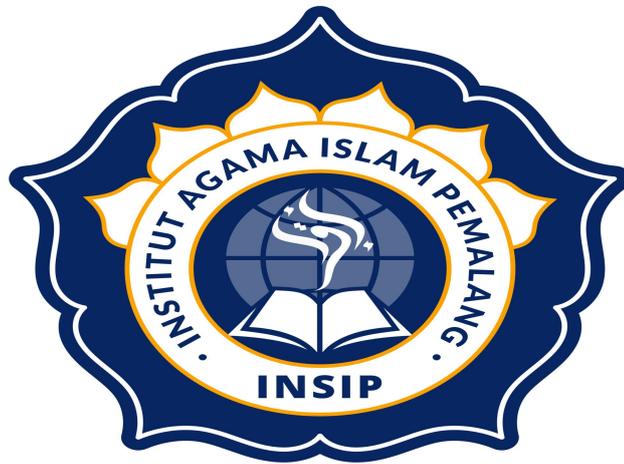
**FARAH RAMAFITRI
NIM: 7200045**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEPENDIDIKAN
INSTITUT AGAMA ISLAM PEMALANG
1445 H / 2024 M**

**STRATEGI MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA ARAB
MELALUI *GAMES METHOD* PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI
PUSAT KEGIATAN BELAJAR MASYARAKAT (PKBM)
RIYADHUL JANNAH BOJONGSARI**

SKRIPSI

Skripsi yang Ditulis untuk Memenuhi sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Strata 1



**FARAH RAMAFITRI
NIM: 7200045**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEPENDIDIKAN
INSTITUT AGAMA ISLAM PEMALANG
1445 H / 2024 M**

ABSTRAK

Salah satu metode pembelajaran Bahasa Arab yang efektif untuk anak SD adalah melalui *games method* atau pendekatan bermain. Dalam pendekatan ini, pembelajaran dilakukan melalui permainan dan aktivitas yang menarik, sehingga anak-anak tidak merasa tertekan dan lebih mudah menyerap materi, karena bermain adalah memang dunianya anak-anak.

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah suatu pendekatan menggunakan keadaan sosial tertentu dengan mendeskripsikan fakta yang ada secara benar, dibantu dengan kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan dan analisis data relevan yang diperoleh dari keadaan alamiah. Penelitian ini diharapkan menarik minat belajar Bahasa Arab pada anak SD di PKBM Riyadhul Jannah setelah diaplikasikan *games method* sebagai metode pembelajaran.

Hasil dari menggunakan *games method* berimplikasi pada meningkatnya minat belajar Bahasa arab peserta didik dan membuat peserta didik menjadi lebih aktif. Hal ini selaras dengan tujuan Pendidikan yang tertuang dalam Pasal 1 Undang-Undang Sisdiknas dan Pasal 19 ayat 1 Peraturan Pemerintah tentang Standar Nasional Pendidikan.

Kesimpulannya adalah bahwa strategi meningkatkan minat belajar bahasa arab untuk anak SD sebagai berikut: 1) Bahan ajar full Arabic 2) Metode pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi Bahasa arab di kelas adalah metode ceramah. Pada penelitian ini *games method* terbukti dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran Bahasa arab. Tahapan dalam metode ini, antara lain: 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan metode yang akan dilaksanakan 2) Guru memberikan aturan dalam bermain 3) Peserta didik memulai permainan 4) Evaluasi dilakukan selama permainan dilakukan 5) Permainan diakhiri setelah sukses ataupun gagal.

Keyword: Strategi, Minat Belajar, *Games Method*

Lembar Pengesahan Kelulusan Skripsi

Skripsi dengan Judul : “Strategi Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Melalui *Games Method* Pada Anak Usia Sekolah Dasar di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Riyadhul Jannah Bojongsari”

Yang disusun Oleh :

Nama : Farah Ramafitri
NIM : 7200045

Telah dipertahankan dalam ujian Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA) Institut Agama Islam Pemalang, Pada Tanggal 22 Juni 2024 dan diterima sebagai syarat untuk menyelesaikan penelitian Skripsi mahasiswa.

Panitia Ujian

Ketua Sidang



Srifariyati, S.Ag. M.S.I
NIDN. 2105067502

Sekretaris Sidang



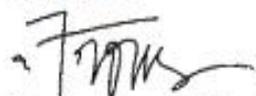
Asrul Faruq, S.Pd.I, M.Pd.I
NIDN. 2127098901

Penguji I



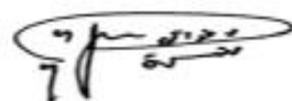
Ibni Trisal Adam, M.Hum
NIDN. 2112028604

Penguji II



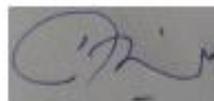
Mochammad Afroni, M.Pd
NIDN. 2104019102

Pembimbing I



Ridwan, S.Th.I., M.Si
NIDN. 2110127801

Pembimbing II



Anas, M. Pd.I.
NIDN. 2108028701

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Strata 1 merupakan hasil karya saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Skripsi ini bukan hasil kerja saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lain sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Pemalang, 5 Juni 2024



FARAH RAMAFITRI

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

فَأَمَّا الْإِنْسَانُ إِذَا مَا ابْتَلَاهُ رَبُّهُ فَأَكْرَمَهُ وَنَعَّمَهُ فَيَقُولُ رَبِّي أَكْرَمَنِ

Adapun manusia apabila Tuhannya mengujinya lalu dia dimuliakan-Nya dan diberi-Nya kesenangan, maka dia akan berkata: "Tuhanku telah memuliakanku".

وَأَمَّا إِذَا مَا ابْتَلَاهُ فَقَدَرَ عَلَيْهِ رِزْقَهُ فَيَقُولُ رَبِّي أَهَانَنِ

Adapun bila Tuhannya mengujinya lalu membatasi rezekinya maka dia berkata:

"Tuhanku menghinakanku"

Teruslah meluruskan niat dalam beramal, lakukan semuanya ikhlas karena Allah agar apa yang kita kerjakan tidak berakhir sia-sia. Dunia ini hanya tempat persinggahan sementara. (Penulis)

Skripsi ini saya persembahkan untuk keluarga tercinta dan PKBM Riyadhul Jannah Curug - Bojongsari Depok. Semoga bisa bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kepada Allah SWT, berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana di jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Institut Agama Islam Pematang. Penulis menyadari penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak.

Dengan demikian, pada kesempatan ini izinkan saya memanjatkan syukur pada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* atas rahmat-Nya dan ketetapanNya saya bisa melangkah sejauh ini. Saya mengucapkan terimakasih kepada jajaran dosen yang telah menyampaikan ilmu kepada saya dan teman-teman mahasiswa selama perkuliahan, khususnya kepada Bapak Ridwan, S.Th.I., M.Si. dan Bapak Anas, M. Pd.I. selaku Dosen Pembimbing.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan adanya penelitian-penelitian selanjutnya yang membahas terkait strategi pembelajaran dalam rangka memperkaya khazanah ilmu pengetahuan kita bersama.

Depok, 8 Juni 2024

Penulis



Farah Ramafitri

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
PENGESAHAN KELULUSAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Pembatasan Masalah	4
C. Perumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Deskripsi Teori	7
1. Hakekat pembelajaran Bahasa Arab	7
2. Strategi Pembelajaran	13
3. Metode Pembelajaran	14
4. Konsep Bermain untuk Perkembangan Bahasa Pada Anak	15
5. Dasar Hukum	17
B. Hasil Penelitian yang Relevan	17
BAB III METODE PENELITIAN	19
A. Desain Penelitian	19
B. Waktu dan Tempat Penelitian	20
C. Subjek dan Objek Penelitian	20
D. Instrumen Penelitian	21
E. Informan Penelitian	21

F. Teknik Pengumpulan Data	22
G. Teknik Analisis Data	22
H. Keabsahan Data	23
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	24
A. Gambaran Umum Sekolah Islam Riyadhul Jannnah	24
B. Temuan Penelitian	27
C. Pembahasan dan Temuan Penelitian	30
BAB V PENUTUP	46
A. Kesimpulan	46
B. Rekomendasi	48
C. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN - LAMPIRAN	51
RIWAYAT HIDUP	58

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Struktur Yayasan Ibnu Abi Hatim	26
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 PKBM Riyadhul Jannah Bojongsari	25
Gambar 4.2 Praktek Mengajar dengan Metode TGT	28
Gambar 4.3 Bahan Ajar Kitab Durusul Lughoh Jilid 1.....	30

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Pedoman Observasi	53
LAMPIRAN 2 Pedoman Wawancara	53
LAMPIRAN 3 Catatan Lapangan Hasil Observasi	54
LAMPIRAN 4 Catatan Lapangan Hasil Wawancara	55
LAMPIRAN 5 Foto sebagai Dokumen Pendukung	56
LAMPIRAN 6 Surat Ijin Praktek Mengajar	59

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap manusia terlahir dengan pembawaan baik dan buruk. Pembentukan watak kepribadian anak dapat berkembang secara optimal apabila didukung oleh faktor lingkungannya. Hal ini sejalan dengan teori pendidikan konvergensi yang dipelopori oleh ahli pendidikan asal Jerman yaitu William Stern (1871-1938). Proses pendidikan yang baik dapat membentuk dan mengembangkan karakter pada setiap orang. Dalam dunia pendidikan, belajar merupakan tindakan-tindakan yang secara sadar dilakukan oleh seseorang yang dapat mengakibatkan bertambahnya pengalaman maupun pengetahuan pada diri orang tersebut.¹

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 menyatakan: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.²

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan.” (Q.S Al-Mujadillah: 11)

¹ Kholifah, Ummi “Implementasi Metode Resitasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas III Di MI NU Nurul Haq Prambatan Kidul” 2021. IAIN KUDUS

² Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Penjelasan dalam Tambahan Lembar Negara Republik Indonesia Nomor 4301

Salah satu proses dari keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari minat peserta didik saat belajar. Kata “minat” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu; gairah; keinginan.³ Menurut Sadirman, minat akan terlihat dengan baik jika mereka bisa dengan cepat menemukan objek yang disukai, serta berhubungan langsung dengan keinginan tersebut. Minat harus memiliki objek yang jelas untuk memudahkan dalam penentuan arah tujuan kemana seseorang harus bersikap.

Menurut Syaiful Bahri, minat merupakan aktivitas atau kegiatan yang menetap dan dilakukan untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas yang disukai baik disengaja atau tidak. Minat merupakan kunci awal bagi peserta didik untuk memperhatikan materi pelajaran. Dalam pembahasan ini, materi pelajaran yang akan menjadi objek penelitiannya adalah materi pelajaran Bahasa Arab.

Sebagaimana kita ketahui bersama bahwa Bahasa Arab merupakan Bahasa pilihan. Allah Sang Pencipta langit dan bumi serta apa yang terkandung di dalamnya yang langsung memilih Bahasa Arab dalam Al-qur’an untuk menyampaikan FirmanNya. Bahasa Arab sebagai bahasa asing di Indonesia memiliki posisi penting karena selain digunakan untuk menjalankan ibadah seperti solat dan tilawatul qur’an, tapi juga menjadi bahasa untuk mengkaji ilmu pengetahuan dan bahasa pergaulan internasional.⁴

Usaha mempelajari Bahasa Arab bagi setiap muslim sama saja merupakan usaha mempelajari agamanya. Tidak berlebihan jika penulis menyatakan bahwa mempelajari Bahasa Arab bagi setiap muslim adalah wajib hukumnya. Bahasa Arab sangatlah penting untuk dipelajari dan dimengerti.⁵ Hal ini sebagaimana sabda Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam:

طَوَّبَ الْعِلْمَ فَرِيضَةً عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

³ <https://kbbi.web.id/minat> diakses pada pukul 21:46 WIB tanggal 16 Februari 2024

⁴ Abdul Murip, *Problematika Penerjemahan Bahasa Arab ke Bahasa Indonesia, dalam Al-Arabiyyah Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 1 No.2 Januari 2005, hlm.1

⁵ Zuhlhannan, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm.

"Menuntut ilmu itu wajib atas setiap muslim." (HR. Ibnu Majah. Dinilai shahih oleh Syaikh Albani dalam Shahih wa Dha'if Sunan Ibnu Majah no. 224).⁶

Apabila peserta didik memiliki minat belajar, maka akan menunjukkan ciri-ciri semangat atau bergairah dalam memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Kurangnya minat peserta didik akan membawa dampak negatif seperti nilai ulangan yang dibawah target pencapaian. Peranan guru berpengaruh dalam proses pembelajaran melalui pemilihan metode pembelajaran yang tepat dengan materi yang diajarkan karena suatu metode belum tentu cocok digunakan untuk setiap pokok bahasan yang berbeda.⁷

Dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, diperlukan metode-metode pembelajaran yang efektif. Penerapan metode pembelajaran yang baik mampu membentuk proses atau kegiatan pembelajaran yang berkualitas. Guru harus memiliki strategi dalam proses pengajaran untuk mencapai fungsi pembelajaran secara optimal. Guru diharapkan memiliki metode pembelajaran dan bisa membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan serta menjadikan peserta didik mampu memahami materi dengan efektif.⁸

Belajar Bahasa Arab sebagai bahasa asing bukanlah hal yang mudah, terutama bagi anak-anak usia Sekolah Dasar (SD) yang baru memulai eksplorasi dunia belajar, namun dengan metode yang tepat, dapat meningkatkan minat mereka. Seperti yang diketahui, anak-anak pada usia SD memiliki ingatan yang kuat serta rasa penasaran yang besar. Oleh karena itu, penting untuk menelisik pendekatan belajar yang kreatif sehingga mampu memperkuat minat mereka dalam mempelajari Bahasa Arab.

Salah satu metode pembelajaran Bahasa Arab yang efektif untuk anak SD adalah melalui *games method* atau pendekatan bermain. Dalam pendekatan ini, pembelajaran dilakukan melalui permainan dan aktivitas yang menarik,

⁶M. Saifudin Hakim, *Setiap Muslim Wajib Mempelajari*, <https://muslim.or.id/18810-setiap-muslim-wajib-mempelajari-agama.html> diakses pada pukul 12:04 WIB tanggal 18 Februari 2024

⁷ Atiq Sabardila and others, 'Peningkatan Antusiasme Dan Pemahaman Peserta didik Dalam PBM Melalui Metode Talking Stick Di MIM Jatisari Kedungdowo, Boyolali', *Buletin KKN Pendidikan*, 1.2 (2020), 56–62 <<https://doi.org/10.23917/bkknndik.v1i2.10765>>.

⁸ Ngalimun, *Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Penerbit Para Ilmu, 2017), hal. 328.

sehingga anak-anak tidak merasa tertekan dan lebih mudah menyerap materi, karena bermain adalah memang dunianya anak-anak.⁹

Berdasarkan hasil pengamatan pribadi peneliti terkait minat belajar Bahasa Arab pada peserta didik setingkat Sekolah Dasar di PKBM Riyadhul Jannah Bojongsari tergolong rendah. Peserta didik merasa bosan karena metode yang digunakan cenderung monoton yaitu dengan menggunakan metode ceramah. Hal ini terlihat dari kurangnya respon dari peserta didik ketika guru memberikan pertanyaan saat pembelajaran berlangsung. Terkadang hilangnya fokus mereka, menjadikan suasana kelas gaduh dan tidak kondusif bagi guru untuk melanjutkan penjelasan materi pelajaran. Pembelajaran menjadi tidak efektif.

Dengan menggunakan pendekatan bermain dalam metode pembelajaran Bahasa Arab, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Arab pada peserta didik di PKBM Riyadhul Jannah Bojongsari. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *games method* diyakini dapat memberikan pengaruh positif yaitu peserta didik menjadi tidak pasif selama pembelajaran.

Metode pembelajaran *games method* adalah pendekatan edukasi yang menggabungkan unsur-unsur permainan ke dalam proses belajar. Dengan memanfaatkan elemen *game* seperti tantangan, kompetisi, dan penghargaan, metode ini mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta dalam belajar.¹⁰

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dalam penelitian ini diputuskan sebuah judul: "*Strategi Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Melalui Games Method Pada Anak Usia Sekolah Dasar di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Riyadhul Jannah Bojongsari*"

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah diatas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

⁹ Apurva, *Metpde Pembelajaran Bahasa Arab yang Menyenangkan Untuk Anak SD*, <https://perpusteknik.com/metode-pembelajaran-bahasa-arab-untuk-anak-sd> diakses pada pukul 22:31 WIB tanggal 16 Februari 2024

¹⁰ *Ibid*

1. *Games method* adalah salah satu metode pembelajaran dengan pendekatan bermain. Usaha memasukkan unsur-unsur permainan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan elemen *game* seperti tantangan, kompetisi, dan penghargaan. *Games method* yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu yang tergabung dalam metode pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning*, untuk menekankan pada kerjasama antar teman dalam suatu kelompok, kolaborasi dalam memecahkan suatu masalah bersama, bukan berkompetisi secara individu per individu;¹¹
2. Peningkatan Minat Belajar Bahasa Arab adalah usaha untuk mendapatkan perhatian atau gairah Belajar Bahasa Arab;
3. Subjek dalam penelitian ini adalah Peserta Didik PKBM Riyadhul Jannah Bojongsari usia Sekolah Dasar.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apa saja faktor yang mempengaruhi minat belajar Bahasa arab pada peserta didik usia sekolah dasar di PKBM Riyadhul Jannah Bojongsari?
2. Bagaimana proses penerapan *games method* dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab pada peserta didik?
3. Bagaimana peningkatan minat belajar Bahasa Arab pada anak usia SD di PKBM Riyadhul Jannah Bojongsari Depok?
4. Bagaimana strategi bertanya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik saat pembelajaran menggunakan *games method* dilangsungkan?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, maka penulis bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui *games method* dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Arab pada anak usia SD di PKBM Riyadhul Jannah Bojongsari Depok;
2. Untuk mengetahui proses penerapan *games method* dalam meningkatkan minat belajar para peserta didik.

¹¹ Ngalimun *Op.cit*

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan permasalahan serta tujuan penelitian, maka manfaat yang diharapkan dari penelitian kualitatif ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Peneliti ingin memberikan masukan sekaligus menambah wawasan tentang cara meningkatkan minat belajar Bahasa Arab pada anak usia SD, khususnya bagi lembaga tempat penelitian ini dilangsungkan, yaitu di PKBM Riyadhul Jannah Bojongsari - Depok, Jawa Barat. Peneliti juga mengharapkan hasil dari penelitian ini bisa diimplementasikan di berbagai sekolah dasar dan dipergunakan oleh para guru untuk mata pelajaran lainnya, tidak hanya terbatas untuk pembelajaran Bahasa arab saja.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Peneliti juga ingin memberikan masukan dan pengalaman langsung bagi guru agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik salah satunya melalui *games method* dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab pada peserta didik.

b. Bagi Penulis

Penulis dapat mengetahui keberhasilan yang dicapai setelah penggunaan metode pembelajaran ini pada pelaksanaan pembelajaran.

c. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan mampu menjadikan peserta didik lebih bersemangat saat proses kegiatan pembelajaran Bahasa Arab, serta mampu memahami mata pelajaran yang disampaikan dengan mudah.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hakekat pembelajaran Bahasa Arab

a. Pengertian Pembelajaran

Menurut Miarso, pembelajaran adalah pendidikan atau usaha yang sengaja dilakukan dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelum dilaksanakannya suatu proses, serta terkendali pelaksanaannya. Menurut Kemp, pembelajaran adalah suatu proses kompleks yang terdiri dari suatu fungsi dan bagian-bagian yang berhubungan satu dengan yang lainnya, serta diselenggarakan dengan logis dalam rangka mencapai keberhasilan dalam mengajar.¹²

Keberhasilan belajar ialah apabila peserta didik dapat menggapai tujuan yang diharapkan dalam kegiatan belajarnya.¹³ Smith dan Ragan mendefinisikan pembelajaran sebagai aktivitas penyampaian informasi dalam membantu peserta didik menggapai tujuannya. Dalam pengertian ini, peran guru adalah untuk membantu, membimbing, juga untuk mengarahkan peserta didik agar memiliki pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman belajar.¹⁴

Para akademisi mendefinisikan makna belajar dengan berbagai macam penjelasan, namun pada hakikatnya terdapat suatu persamaan makna, bahwa arti dan konsep belajar itu adalah menunjukkan pada suatu perubahan perilaku dari pribadi seseorang berdasarkan praktik maupun pengalaman tertentu.¹⁵

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah merupakan suatu upaya untuk mengkondisikan kegiatan belajar dalam

¹² Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), hal. 12-13

¹³ Rusmono, *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2012), hal. 6

¹⁴ *Ibid.*, hal. 6-7

¹⁵ Abin Syamsuddin, *Psikologi Pendidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 157

rangka mencapai tujuan yang diharapkan, agar peserta didik mendapatkan pengalaman belajar.

b. Definisi Bahasa Arab

Bahasa adalah suatu sistem lambang bunyi yang berartikulasi dari hasil alat ucap manusia dengan bersifat sewenang-wenang dan konvensional yang digunakan sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan dan pikiran; perkataan-perkataan yang dipakai suatu bangsa dan perkataan yang baik, sopan santun, tingkah laku yang baik.¹⁶

Dalam KBBI online, definisi bahasa adalah lambang bunyi arbiter yang dipakai oleh sekelompok masyarakat untuk berkomunikasi, bekerja sama dan mengidentifikasi diri. Bahasa Arab adalah merupakan media berinteraksi yang berupa simbol bunyi yang berasal dari ucapan manusia dan digunakan antar anggota masyarakat di wilayah Jazirah Arab.

Beberapa pendapat para ahli bahasa mengenai pengertian Bahasa Arab adalah sebagai berikut:¹⁷

1) Syaikh Mustafa Al-Ghulayayniy berpendapat bahwa:

“Bahasa Arab adalah kalimat yang dipergunakan bangsa Arab dalam mengutarakan pikiran dan perasaan mereka”

2) Ahmad Al-Hashimiy berpendapat bahwa:

“Bahasa Arab adalah suara-suara yang mengandung sebagian huruf hijaiyyah.”

Dapat ditarik kesimpulan bahwa Bahasa Arab adalah suatu kalimat yang digunakan oleh sekelompok masyarakat di jazirah arab untuk menyampaikan maksud dan tujuan dari pikiran dan perasaan mereka, berbentuk huruf hijaiyyah ataupun ucapan dengan suara-suara dalam berkomunikasi dan berinteraksi sosial, baik secara lisan maupun tulisan.

¹⁶ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), hal. 66

¹⁷ Mustafa al-Ghalayyin, *Jami' ad-Durus al-'arabiyah jilid I*, (Beirut: Dar al-kutub al-'ilmiyah, 2005), hal. 7

c. Fungsi Bahasa Arab

Bahasa Arab berfungsi sebagai bahasa ilmu pengetahuan, agama dan juga untuk alat komunikasi antar masyarakat global karena Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa internasional yang diakui oleh badan Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB). Untuk tingkat Sekolah Dasar, pembelajaran Bahasa Arab adalah sebagai permulaan mengenal bahasa asing dan diharapkan peserta didik dapat memiliki modal kata-kata atau mufrodat saat melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya.

Bahasa arab akan membantu peserta didik sebagai individu yang beragama islam untuk dapat memahami pelajaran Agama Islam. Hal ini karena kitab suci umat islam Al-Quran diturunkan dengan Bahasa Arab, begitu juga sumber hukum islam lainnya selain Al-Quran yaitu Hadits, yang mana kitab-kitab yang dijadikan rujukan ilmiah banyak berbahasa arab.

Lingkup Pembelajaran Bahasa Arab di tingkat Sekolah Dasar yang ditetapkan oleh pemerintah terdiri dari empat komponen, yaitu: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Komponen komponen tersebut akan dirangkai dalam satu tema sehingga diharapkan mempunyai pembelajaran bermakna bagi peserta didik. Dalam satu tema, akan disajikan lima aspek:

- 1) Mufrodat atau kosa kata, berupa daftar kata yang digunakan dalam bab tersebut. Peserta didik diharapkan mampu menghafal sejumlah mufrodat tersebut;
- 2) Istima' atau menyimak, berupa cerita atau percakapan yang dibacakan lalu peserta didik dituntut untuk mendengar dan memahami isi bacaan tersebut;
- 3) Muhadatsah atau percakapan, berupa dialog yang dipraktikkan langsung oleh para peserta didik;
- 4) Qira'ah atau membaca, berupa bacaan teks berbahasa arab yang dibimbing oleh guru;

- 5) Kitabah atau menulis, berupa latihan menulis dalam rangkaian huruf-huruf hijaiyyah untuk meningkatkan kemampuan menulis peserta didik dalam Bahasa Arab.¹⁸

Materi pembelajaran Bahasa Arab bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bentuk lisan dan tulisan.

d. Hakekat Minat

1) Pengertian Minat

Minat atau *Interest* adalah kecenderungan yang tinggi atau suatu gairah yang besar terhadap sesuatu.¹⁹ secara etimologi, minat berarti perhatian, kesukaan dan kecenderungan hati pada suatu hal, sedangkan secara terminologi menurut Saiful Bahri Djamarah adalah kecenderungan jiwa yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas.²⁰

Dapat disimpulkan bahwa minat adalah hal yang *crucial* guna meningkatkan perhatian untuk melakukan sesuatu dengan sukarela dan senang hati. Hal ini dikarenakan minat adalah rasa ketertarikan akan sesuatu kegiatan tanpa ada paksaan.²¹

2) Peranan Minat dalam Belajar

Dalam setiap melakukan kegiatan yang kita sukai, maka bisa dikatakan kecenderungan hasilnya akan jauh lebih maksimal dibandingkan dengan ketika kita melakukan kegiatan yang tidak kita sukai atau dengan paksaan. Adanya minat yang tinggi membuat orang mampu mencurahkan seluruh perhatiannya dan sanggup untuk menghabiskan waktu berlama-lama dengan sesuatu yang disukainya,

¹⁸ Ulin Nuha, *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012), hal. 83-108

¹⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 136

²⁰ Saiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal.132

²¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), hal. 182

dengan begitu jika ada minat yang tinggi dalam pembelajaran maka diharapkan peserta didik mampu menyerap ilmu dengan optimal.

Dengan demikian maka minat mempunyai peranan penting dan merupakan salah satu kunci yang harus ada dalam proses belajar agar tercapai tujuan belajar dengan lancar.

3) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Sebelum membahas faktor yang mempengaruhi minat belajar pada anak, mari Bersama kita simak uraian tentang karakteristik anak pada tingkat sekolah dasar. Masa sekolah dasar menurut Suryosubroto dapat dibagi menjadi dua fase, yaitu:²²

a) Masa kelas rendah sekitar usia 6 – 10 tahun.

Beberapa sifat khas anak-anak pada rentan usia ini adalah sebagai berikut:

- (1) adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi sekolah;
- (2) sikap tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang tradisional;
- (3) adanya kecenderungan memuji diri sendiri dan meremehkan orang lain;
- (4) kalau tidak mampu menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting;
- (5) pada masa ini terutama pada usia 6-8 tahun, anak menghendaki nilai rapor yang baik, tanpa mengingat apakah dirinya memang layak diberi nilai baik

b) Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar, kira-kira umur 9 tahun sampai kira-kira umur 13 tahun.

Beberapa sifat khas anak pada masa ini ialah:

- (1) adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, sehingga mulai cenderung membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis;

²² Ahmad Suriansyah, dkk., *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hal. 41

- (2) realistis, ingin tahu dan ingin belajar;
- (3) menjelang akhir masa ini, ada minat pada mata pelajaran khusus;
- (4) sampai sekitar usia 11 tahun anak membutuhkan seorang guru untuk memenuhi keinginannya, setelah usia itu pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan mulai berusaha menyelesaikannya sendiri;
- (5) pada masa ini anak memandang nilai rapor sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi sekolah;
- (6) pada masa ini anak mulai senang berkelompok sebagai sarana bermain bersama.

Pada dasarnya minat yang dimiliki dalam belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal.

a) Faktor Internal

Faktor ini berasal dari dalam diri peserta didik, meliputi:

(1) Faktor Jasmaniah

Semua faktor terkait anggota badan. Hal ini seperti keadaan fisik, kondisi tubuh yang lelah, keadaan fisik sakit, dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik.

(2) Faktor Psikologis

Perhatian penuh yang dicurahkan peserta didik akan menjadikan materi pelajaran diserap dengan baik. Peserta didik akan konsentrasi dalam menerima pelajaran. Dengan demikian, pelajaran akan tersimpan baik dalam memori kognitif peserta didik. Sebaliknya, peserta didik yang tidak mempunyai perhatian dan konsentrasi penuh, maka mereka akan kesulitan menyerap materi pelajaran atau untuk menyimpan materi dalam memori kognitif mereka.

b) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, seperti: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

2. Strategi Pembelajaran

Strategi secara umum adalah suatu garis besar acuan dalam melakukan tindakan untuk mencapai suatu tujuan. Dalam kalangan militer, istilah strategi digunakan untuk merancang operasi peperangan. Dalam dunia pendidikan strategi diartikan sebagai pilihan pola umum dalam kegiatan belajar mengajar yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.²³

Dalam dunia pendidikan, strategi diartikan oleh J.R David sebagai “*a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal* “. Jadi, strategi pembelajaran dapat juga diartikan sebagai suatu perencanaan tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.²⁴

Secara umum Darsono mendefinisikan pengertian belajar sebagai suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku. Dengan demikian, pengertian pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku peserta didik berubah ke arah yang lebih baik.

Secara khusus pembelajaran menurut teori Behavioristik adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan (stimulus).

Memperhatikan beberapa pengertian strategi pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada

²³ Ngalimun, Op.Cit, hal. 2

²⁴ *Ibid.*

akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasai peserta didik pada akhir kegiatan belajar.

3. Metode Pembelajaran

a. Pengertian

Sanjaya mengartikan metode sebagai suatu cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Dapat pula kita katakan bahwa langkah teknis sebagai suatu cara yang digunakan untuk menerapkan strategi pembelajaran yang dipilih disebut sebagai metode pembelajaran.²⁵

Guru menggunakan metode pembelajaran sebagai suatu langkah untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendasari aktivitas antara peserta didik dan guru. Ringkasnya, metode adalah cara menyampaikan materi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri yang disusun berdasarkan prinsip tertentu.

b. Ragam Metode Pembelajaran

Molenda mengelompokkan metode instruksional atau metode pembelajaran dengan melihat pola interaksi antara guru, peserta didik, dan sumber belajar. Berdasarkan interaksi tersebut, metode pembelajaran dikelompokkan sebagai berikut:²⁶

- 1) Tutorial, ditandai dengan terjadinya interaksi dua arah antara tutor dan peserta didik;
- 2) Ceramah/kuliah, dimana informasi hanya terjadi satu arah dari guru sebagai sumber belajar kepada peserta didik;
- 3) Diskusi, jika interaksi terjadi dua arah antara para peserta didik;
- 4) Kegiatan laboratorium, apabila peserta didik berinteraksi dengan sumber belajar berupa alat, bahan dan kejadian;

²⁵ Ridwan Abdulla Sani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Depok: Rajawali Pers, 2019), hal. 100

²⁶ *Ibid*, hal. 167

- 5) Belajar mandiri, dimana peserta didik berinteraksi dengan sumber belajar yang belum pernah dipelajari atau diolah;
- 6) Latihan, dimana peserta didik menggunakan keterampilan yang dimiliki secara berulang.

Metode pembelajaran sangatlah beragam, berkembang mengikuti kebutuhan dari peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai salah satu contoh perkembangan metode pembelajaran adalah *games method* atau metode permainan.

Games Method adalah sebuah metode dimana peserta didik dilibatkan dalam suatu permainan untuk simulasi suatu tugas atau topik tertentu. Tahapan dalam metode ini, antara lain:²⁷

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan metode yang akan dilaksanakan;
 - 2) Guru memberikan aturan dalam bermain;
 - 3) Peserta didik memulai permainan;
 - 4) Evaluasi dilakukan selama permainan dilakukan;
 - 5) Permainan diakhiri setelah sukses ataupun gagal.
4. Konsep Bermain untuk Perkembangan Bahasa Pada Anak

Freeman mengartikan bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan utuh baik fisik, intelektual, emosional, sosial dan moral. Konsep bermain menurut Piaget adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Dapat disimpulkan bahwa dengan bermain, secara alamiah membantu tahap perkembangan pada anak.²⁸

Bahasa dan komunikasi adalah aspek perkembangan yang utama pada anak. Menurut Hart & Risley, perkembangan kompetensi berbahasa yakni kemampuan menggunakan seluruh aturan berbahasa seperti ekspresi atau kemampuan berbicara, maupun interpretasi atau

²⁷ *Ibid*, hal. 173

²⁸ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 144 - 149

kemampuan memberi makna, sangat dipengaruhi dari pengalaman dan lingkungan anak. Menurut Heat (2003), bermain juga dapat menyediakan konteks yang aman dan memotivasi anak untuk belajar Bahasa kedua. Bagi anak di masa kritis yaitu pada awal tahap perkembangan (usia 0-7 tahun), kecenderungan mereka adalah dapat berbicara sebagaimana penutur asli dari Bahasa kedua yang mereka pelajari.²⁹

Beberapa permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan aspek perkembangan Bahasa, yaitu:³⁰

- a. Bermain peran, dimana anak memainkan peran tertentu. Kata yang digunakan tidak terlalu Panjang dan terus diulang-ulang dengan menambahkan improvisasi pada gerakan tubuh;
- b. Kuis kata, dimana anak mencari sebuah kata yang sesuai dengan mengidentifikasi kata yang hilang dari sebuah paragraf atau kalimat. Dapat juga dengan melakukan tebak huruf untuk lebih menguatkan hafalah terhadap kosakata baru;
- c. Cocok kata atau huruf, dimana anak diminta untuk mencocokkan kata dengan gambar, atau dapat juga diminta untuk menata huruf huruf hingga membentuk suatu kata;
- d. Tiru dan lakukan, kegiatan ini diawali dengan kegiatan menyimak. Anak diminta untuk menyimak sebuah cerita, dan anak diminta untuk melakukan perintah yang tertuang dalam cerita tersebut, misal: sang raja tertawa, lalu ia berkata "ambilkan tiga buah balok warna apa saja!". Permainan ini merangsang keterampilan menyimak dan memahami konteks;
- e. Kotak Raba, adalah permainan yang dilakukan sekurang kurangnya oleh dua orang anak. Sediakan sebuah kotak yang berisi berbagai macam benda dengan berbagai jenis ukuran, warna, bentuk dan tekstur, lalu kemudian pemain pertama harus bisa mendeskripsikan salah satu benda

²⁹ *Ibid.*

³⁰ *Ibid.*, hal 150-155

yang ada dalam kotak tersebut kepada teman sebagai pasangannya. Apabila teman pasangannya mampu mengambil benda yang sesuai dengan yang dideskripsikan oleh pemain pertama, maka mereka akan mendapatkan nilai.

5. Dasar Hukum

a. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas

Pada Pasal 1 dinyatakan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Pada Pasal 4 ayat 4 dinyatakan bahwa "Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran".

b. Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.

Pada Pasal 19 ayat 1 dinyatakan bahwa, "Proses pembelajaran pada satuan Pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik."

B. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Upaya Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Dengan Metode Index Card Match Pada Peserta didik Kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Yogyakarta, ditulis oleh Muhammad Agriawan, Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta pada tahun 2017-2018;
2. Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Pada Pelajaran Bahasa Arab dengan Menggunakan Metode Peer Teaching, ditulis oleh Fatah Afif

Dhayfullah, Oking Setia Priyatna, Ikhwan Hamdani, Universitas Ibn Khaldun Bogor pada Juli 2022;

3. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VII Mts. Ddi Parang Siallah, ditulis oleh Saini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Alauddin Makassar pada tahun 2015;
4. Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas Viii Mtsn 2 Buton, ditulis oleh Revingkawati, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Alauddin Makassar pada tahun 2023;

Penulis meyakini bahwa jenis penelitian tentang cara atau strategi meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa arab tidak terbatas hanya apa yang penulis tuliskan, akan tetapi ada perbedaan mendasar yang bisa menjadi pembeda dari penelitian - penelitian sebelumnya.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah tempat dan tahun penelitian yang berbeda, dan objek yang di teliti juga berbeda. Ada dari beberapa penelitian terdahulu yang permasalahannya sama dengan penelitian ini namun metode atau subjek yang digunakan berbeda. Ada pula yang permasalahannya berbeda dengan penelitian ini namun metodenya atau subjek yang digunakan sama.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif. Maksudnya pendekatan kualitatif adalah suatu pendekatan yang menggunakan keadaan sosial tertentu dengan mendeskripsikan fakta yang ada secara benar, dibantu dengan kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan dan analisis data yang relevan yang diperoleh dari keadaan alamiah.³¹

Metode dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan *Metode Pengamatan Terlibat*. Menurut Prof. Parsudi Suparlan, keterlibatan peneliti dibedakan menjadi 4 kelompok:

- a. pasif
- b. setengah-setengah
- c. aktif
- d. penuh.

Dari klasifikasi diatas, dalam penelitian ini, penulis tergolong dalam *keterlibatan setengah-setengah*, karena penulis sempat melakukan praktek mengajar bahasa arab yang mana menjadi bagian dari bentuk observasi. Hanya saja keterlibatan dalam praktek langsung di lapangan ini terjadi bukan dalam rentang waktu penelitian dilaksanakan.³²

Pengumpulan data juga menggunakan wawancara kualitatif, artinya pertanyaan yang diajukan penulis tidak terikat oleh suatu susunan pertanyaan tertentu, tapi tetap menggunakan panduan wawancara sebagai alat untuk memudahkan dalam penggalian data.

Lebih spesifiknya, dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini pada akhirnya diharapkan dapat lebih mengetahui strategi pembelajaran yang tepat untuk menarik Arab pada anak usia SD di PKBM Riyadhul Jannah Bojongsari

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 222

³² Hamid Patilima, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2007), hal. 2

Depok khususnya setelah diaplikasikan *games method* sebagai salah satu metode pembelajaran.

Hal ini sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan cara menjelaskan situasi subjek dan objek yang diteliti. Data yang dianalisis sesuai dengan realita yang ada lalu dihubungkan dengan berbagai teori yang ada untuk mendukung pembahasan sehingga dapat ditarik kesimpulan sebagai suatu gambaran utuh yang dapat dipahami dengan jelas dan gamblang.

Berdasarkan analisis data, penelitian ini disebut penelitian kualitatif karena penelitian ini menampilkan data dalam bentuk verbal dan data dinyatakan tanpa menggunakan teknik statistik

Sebelum merencanakan penelitian, maka peneliti memerlukan kajian awal berupa renungan atau refleksi awal sebagai studi pendahuluan. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui semua gejala. Pengamatan dalam penelitian ini peneliti dibantu oleh guru melakukan pengamatan yang bertujuan untuk memperoleh gambaran secara cermat tentang kegiatan yang sedang dilakukan.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini secara resmi dilaksanakan pada bulan Februari tahun 2024 sebagai usaha Penulis memenuhi tugas akhir dari perkuliahan, akan tetapi Penulis telah mengamati atau mengobservasi terkait proses pembelajaran di PKBM Riyadhul Jannah Bojongsari Depok untuk pembelajaran Bahasa Arab sejak akhir tahun 2022.

Pada November 2022 Penulis membuat makalah untuk memenuhi tugas akhir mata kuliah Bahasa Indonesia dengan judul *Buku Durusul Lughoh dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Dasar Islam Riyadhul Jannah Bojongsari*.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini ialah seluruh peserta didik pada tingkat SD di PKBM Riyadhul Jannah Bojongsari Depok, sedangkan objek penelitian ini ialah upaya meningkatkan minat belajar Bahasa Arab pada peserta didik tingkat Sekolah Dasar di PKBM Riyadhul Jannah Bojongsari dengan menggunakan *Games Method*.

D. Instrumen Penelitian

Dalam Penelitian jenis kualitatif, instrumen atau alat penelitian adalah diri peneliti itu sendiri. Dengan demikian, peneliti sebagai instrumen harus divalidasi sebagai bentuk menjaga kualitas dari penelitian itu sendiri sebelum peneliti terjun langsung ke lapangan. Setelah instrumen utama yaitu si peneliti itu sendiri, maka selanjutnya harus didukung dengan instrumen penelitian sederhana untuk melengkapi data, menganalisis dengan pengamatan atau observasi lapangan dan juga wawancara narasumber terkait, dan selanjutnya menganalisa perbandingan antara data yang di dapat dengan teori yang ada.³³

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan instrumen observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data yang relevan dengan pembahasan dalam penelitian ini.

E. Informan Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, tidak digunakan istilah populasi, karena penelitian dimulai dari mengangkat pembahasan untuk kasus tertentu pada keadaan situasi tertentu dan hasil kajiannya tidak akan diterapkan pada populasi, namun ditransfer pada tempat lain yang memiliki kesamaan keadaan sosialnya terhadap masalah yang dikaji.

Sampelnya bukan dinamakan responden melainkan narasumber atau partisipan. Informan dalam penelitian kualitatif ini adalah informan kunci, informan utama, dan informan tambahan.

Informan kunci dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik tingkat SD di PKBM Riyadhul Jannah Bojongsari dan akan dipilih perwakilan dari setiap kelas yang ada. Peserta didik tingkat SD di PKBM Riyadhul Jannah Bojongsari saat ini berjumlah 100 orang dan baru sampai setingkat kelas 4 saja.

Selanjutnya, yang akan menjadi informan utama adalah 1 orang guru pengampu pembelajaran Bahasa Arab, dan untuk informan tambahan adalah

³³ *Ibid.*, hal. 222-223

Ketua Yayasan Ibnu Abi Hatim yang menaungi pendirian PKBM Riyadhul Jannah Bojongsari Depok.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan:

1. Observasi, yaitu dengan pengamatan langsung dari setahun sebelum resmi penelitian ini dilangsungkan sampai dengan saat telah resmi penelitian ini dilangsungkan;
2. Wawancara, yaitu dengan melakukan tanya jawab langsung pada informan kunci dan informan utama serta informan tambahan guna mendukung data pada penelitian ini;
3. Dokumentasi, yaitu dengan meminta laporan hasil pembelajaran dari saat pra-penelitian, saat dilangsungkan penelitian dan pasca dilakukan penelitian, serta merekam beberapa kegiatan terkait melalui rekaman video.

G. Teknik Analisis Data

1. Reduksi Data

Data dari lapangan yang telah dicatat dan dirinci selanjutnya dianalisis untuk kemudian dipilah hanya yang relevan dengan pembahasan dalam penelitian ini saja. Semakin lama observasi dilakukan, maka otomatis kuantitas dan kualitas data semakin banyak dan kompleks, maka data perlu direduksi.

Mereduksi data berarti meringkas dengan memilah data yang ada setelah dianalisis untuk dapat memberikan gambaran atau pembahasan yang jelas.

2. Penyajian data

Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk essay yang berupa narasi singkat, bagan, hubungan antar kategori, dsb. Dalam penelitian ini data akan disajikan dalam bentuk teks yang bersifat naratif untuk memudahkan dalam memahami kondisi yang ada untuk selanjutnya dikerucutkan dalam bentuk saran untuk memecahkan solusi dari masalah yang dibahas.

3. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan awal yang masih bersifat sementara akan disandingkan dengan data yang didapat dan kemudian dianalisis lebih lanjut. Kesimpulan sementara dapat berubah manakala tidak ditemukan bukti yang kuat dan mendukung saat pengumpulan data pada tahap berikutnya, akan tetapi bilamana kesimpulan yang disampaikan sementara pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat pengumpulan data, maka kesimpulan sementara tadi menjadi suatu kesimpulan akhir yang kredibel atau teruji.³⁴

H. Keabsahan Data

Dalam penelitian ini, keabsahan data dilakukan melalui 2 uji keabsahan, yaitu:

1. Uji Kredibilitas Data dengan Menggunakan Bahan Referensi

Maksud referensi adalah pendukung dalam membuktikan data yang sudah didapat oleh peneliti. Contohnya, data yang didapat dari hasil wawancara, maka peneliti membuktikannya dengan pedoman wawancara dan catatan lapangan hasil wawancara. Apabila data tersebut tentang keadaan di lapangan terkait interaksi manusia atau gambaran keadaan sosial tertentu, maka didukung dengan bukti foto.

Alat bantu perekam dalam penelitian kualitatif dapat berupa kamera digital, ponsel, dan alat bantu lainnya yang dapat *men-support* kegiatan penelitian dilapangan, sehingga hasil penelitian menjadi lebih otentik dan kredibel.

2. Uji Kredibilitas Data dengan *Member Check*

Maksud dari *Member Check* adalah menguji keabsahan penelitian dengan membandingkan dengan penelitian yang pernah ada sebelumnya yang serupa tentunya, untuk kemudian dianalisis poin kuat perbedaannya agar hasil penelitian jauh dari plagiasi.³⁵

³⁴ *Ibid.*, hal 247-249

³⁵ *Ibid.*, hal 275-276

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Sekolah Islam Riyadhul Jannah

Sekolah Islam Riyadhul Jannah Bojongsari - Depok adalah sebuah sekolah dengan status kelembagaannya berupa Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat atau PKBM. Sekolah ini tergolong masih baru, namun perkembangannya terbilang pesat. Sampai dengan tahun 2024, sekolah ini terhitung sudah berjalan hampir 5 tahun, dengan tingkat Pendidikan setara SD - SMP - SMA.

Berdasarkan hasil wawancara Penulis dengan Ketua Yayasan PKBM, disampaikan bahwa sekolah Riyadhul Jannah (RJ) awalnya hanya menyelenggarakan program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dengan jumlah peserta didik di tahun 2017 sebagai tahun pertama berdiri sebanyak 40 peserta didik untuk TK A dan TK B.

Pada tahun berikutnya meningkat menjadi 65 peserta didik. Berdasarkan penjelasan Bapak Faozan selaku Ketua Yayasan, beliau menyampaikan bahwa kurikulum yang telah dilaksanakan di PAUD berhasil memotivasi wali peserta didik untuk mendesak sekolah membuka jenjang Pendidikan berikutnya yaitu tingkat Sekolah Dasar.

Atas pertimbangan tersebut, pada tahun 2019 terkumpul dana yang juga merupakan dukungan dari donatur, untuk kemudian dibelikan tanah di daerah Curug dengan luas 500 m², dan dibentuklah kepengurusan Yayasan dengan legalitasnya bernama YAYASAN IBNU ABI HATIM (YIAH) yang disahkan dengan Akta Notaris Muhammad Ali, S.H., M.Kn. pada tanggal 20 Juli 2020.

Pada tahun 2020, diputuskan bahwa legalitas Sekolah Islam Riyadhul Jannah akan mengambil jalur pendidikan non formal, yaitu jalur Pendidikan diluar Pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang dengan nomor ijin operasional:

421.10/0014/PKBM/SIMPOK/DPMPTSP/IV/2022

dan NPSN: P9998292 untuk tingkat PAUD, Paket A (setara SD), Paket B (Setara SMP), dan Paket C (Setara SMA).

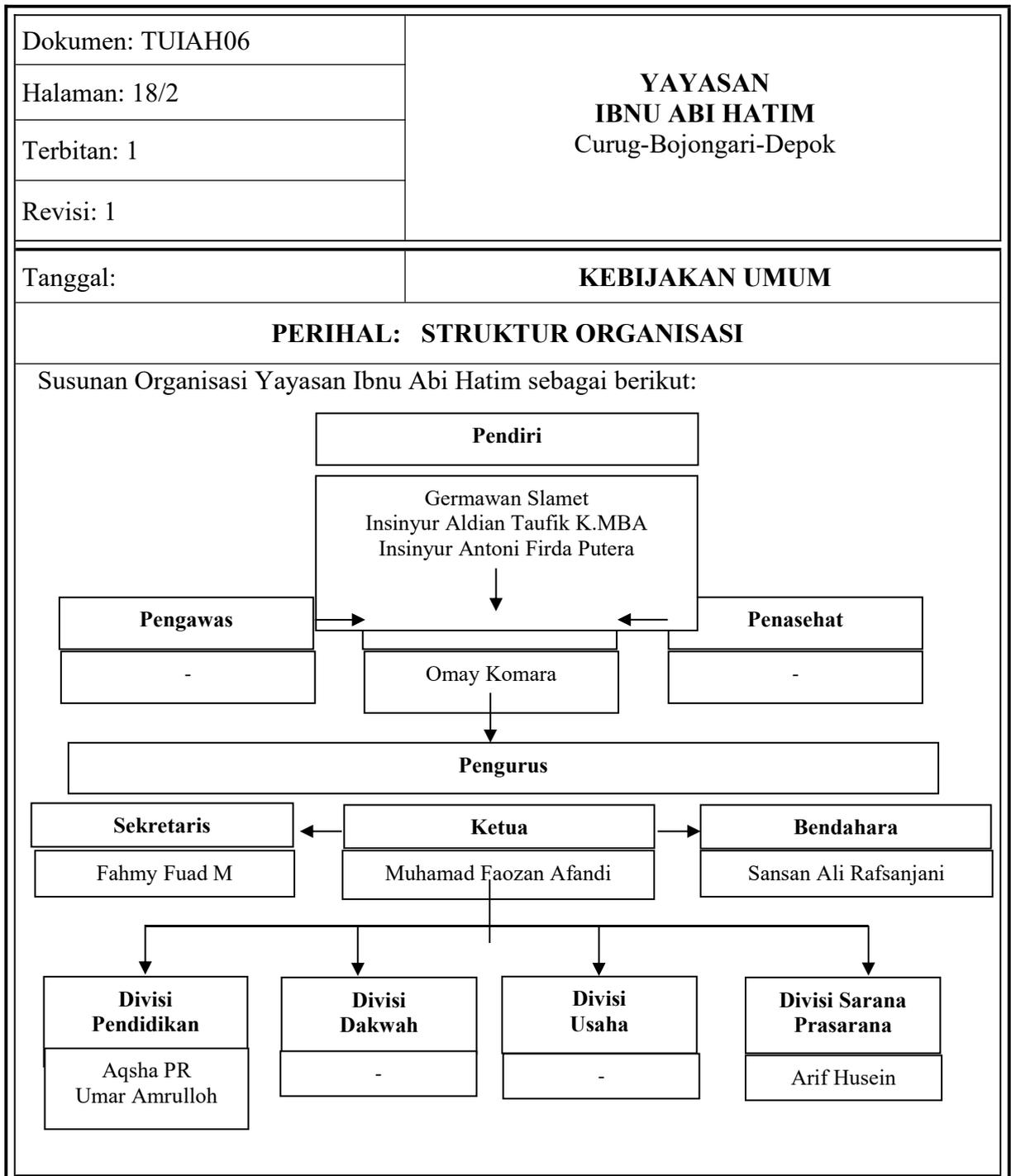
Pada akhir tahun 2023 sampai pada awal tahun 2024, Sekolah Islam Riyadhul Jannah telah melalui proses akreditasi oleh Dinas Pendidikan dengan penilaian cukup baik.

1. Visi Misi Sekolah Islam Riyadhul Jannah

SD RJ memiliki visi: mencetak generasi robbani berakhlakul karimah dan terampil berdasarkan Al-Quran dan Assunnah sesuai manhaj sahabat Nabi Shalallahu'alaihi wasallam. Adapun misi dari sekolah ini termuat dalam tujuh poin, yaitu:

- a. Mewujudkan sekolah yang dikelola dengan nilai-nilai islam berdasarkan Al Qur'an dan Assunnah sesuai manhaj sahabat Nabi;
- b. Mencetak generasi robbani yang beraqidah dan beribadah berdasarkan Al Qur'an dan Assunnah sesuai manhaj sahabat Nabi;
- c. Mendidik peserta didik agar berakhlakul karimah;
- d. Mendidik peserta didik mampu membaca dan menghafal Al Qur'an dengan baik dan benar;
- e. Mendidik peserta didik untuk menguasai dan menghafal kitab-kitab dasar bahasa arab serta mempraktekannya;
- f. Mendidik peserta didik mencintai ilmu dan ahli ilmu;
- g. Mengembangkan potensi dan bakat yang dimiliki peserta didik secara optimal.

2. Struktur Organisasi Sekolah



Tabel 4.1 Struktur YIAH

3. Identitas Sekolah Islam Riyadhul Jannah

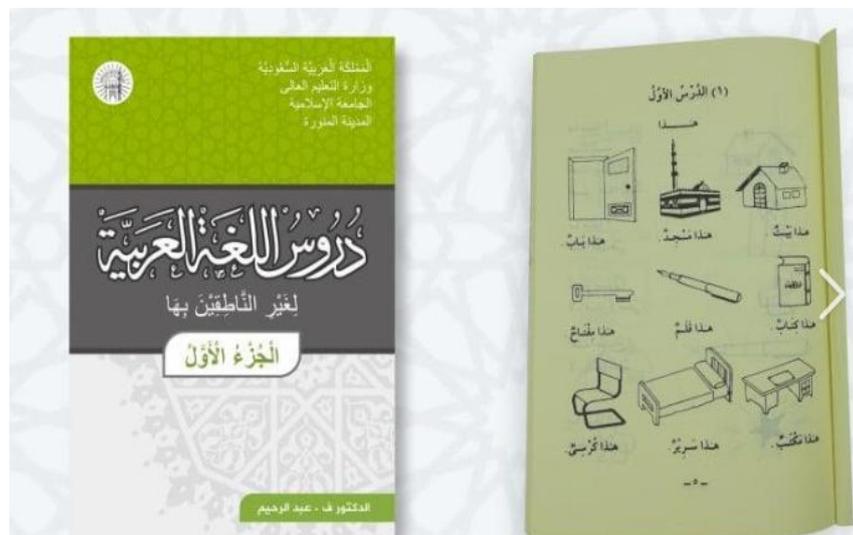
- a. Nama Lembaga : PKBM Riyadhul Jannah Bojongsari
- b. Unit : Tingkat SD (Setara SD)
- c. Alamat Lembaga : Jl. Raya Curug Gg. Rukun 4 Kav. Pertamina
- d. Desa/Kelurahan : Curug
- e. No. tlp : -
- f. Email : riyadhuljannah2021@gmail.com
- g. Kecamatan : Bojongsari
- h. Kota : Depok
- i. Provinsi : Jawa Barat
- j. No. Ijin Operasional : 421.10/0014/PKBM/SIMPOK/DPMPTSP/IV/2022
- k. Tanggal SK : 28 April 2022
- l. Kode Pos : -
- m. NPSN : P9998292
- n. Status Lembaga : Swasta
- o. Waktu Belajar : Pagi
- p. NPWP : -
- q. Tahun Didirikan : 2020
- r. Tahun Beroperasi : 2020

B. Temuan Penelitian

Program pembelajaran Bahasa arab pada PKBM Riyadhul Jannah Bojongsari setingkat SD, awalnya menggunakan bahan ajar kitab *durusul lughoh* dan kurikulum K13. Hal ini berjalan sampai dengan tahun keempat. Untuk kelas 1 pada tahun ajaran 2023/2024, diputuskan untuk mengganti bahan ajar dari sebelumnya menggunakan kitab *durusul lughoh* menjadi menggunakan buku paket terbitan darsyafii. Hal ini sebagai hasil evaluasi dari pihak PKBM dan juga saran dari beberapa wali peserta didik.

Beberapa peserta didik mengeluhkan akan sulitnya mengerjakan pekerjaan rumah untuk mata pelajaran Bahasa arab dengan menggunakan kitab *durusul lughoh*. Selain itu, penyampaian materi Bahasa arab pada tingkat kelas 1 SD juga dianggap monoton sehingga anak mudah teralihkan

perhatiannya saat guru menerangkan pelajaran di kelas. Dengan demikian, penggunaan buku paket yang baru, diharapkan dapat mempermudah anak-anak dalam pembelajaran Bahasa arab.



mbar 4.3 Bahan Ajar Kitab Durusul Lughoh Jilid 1

Setelah berjalan hampir satu tahun, ternyata penggantian buku paket Bahasa arab belum menunjukkan perubahan yang signifikan dalam menarik minat belajar anak terhadap Bahasa arab, walaupun buku yang sekarang sudah lebih jelas gambarnya dan juga ada keterangan dalam Bahasa Indonesianya. Metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara umum adalah dengan metode klasik yaitu ceramah. Bagi peserta didik tingkat SD khususnya di SD RJ, terlihat mereka sering mengantuk atau mengganggu teman saat guru menyampaikan pelajaran, dan ketika diberikan tugas, hanya sedikit yang mampu menyelesaikan tepat waktu.

Problem paling serius yang harus dibenahi dalam kaitan dengan pembelajaran Bahasa arab adalah tentang minat atau keseriusan itu sendiri. Artinya, ketika ada seseorang yang belajar karena keterpaksaan (tidak serius), misalnya, karena harus mengikuti struktur kurikulum, maka bisa dipastikan bahwa hasilnya akan sangat minim.

Ketiadaan keseriusan dalam pembelajaran adalah sumber masalah yang paling serius, karena kesuksesan dalam pembelajaran tidak akan mungkin tercapai tanpa melibatkan unsur fisik dan psikis sekaligus.³⁶

Dari hasil wawancara dengan Bapak Aqsha sebagai guru mata pelajaran Bahasa arab, diketahui bahwa tujuan dari pembelajaran Bahasa Arab di PKBM Riyadhul Jannah Bojongsari adalah untuk mengenalkan kepada anak-anak Bahasa Arab sebagai Bahasa Asing yang memiliki nilai penting mengingat Bahasa Arab adalah bagian dari Agama Islam.

Peserta didik diharapkan mampu menguasai kosa kata Bahasa Arab sebagaimana yang tercantum dalam buku ajar. Hal ini sebagai ukuran minimal target pencapaian. Untuk itu, dalam pembelajaran Bahasa Arab di PKBM Riyadhul Jannah Bojongsari peran guru sangatlah penting untuk menjadikan peserta didiknya tertarik dalam mempelajari Bahasa Arab sebagai Bahasa Asing, karena jika hanya mengacu pada buku Durusul Lughoh sebagai buku acuan dalam mengajar tanpa diiringi kreatifitas guru dalam menyampaikan materi, maka sulit untuk dapat mencapai target pembelajaran yang diharapkan.

Dalam sepekan, alokasi waktu belajar Bahasa Arab di kelas adalah 2 jam pembelajaran, dimana 1 jam nya berdurasi 35 menit, sehingga total alokasi durasi pembelajaran Bahasa Arab di kelas adalah selama 70 menit per pekan.

Untuk mengejar target pencapaian pembelajaran Bahasa Arab, pihak sekolah mengalokasikan waktu pembelajaran Bahasa Arab di luar jam pelajaran di kelas, yaitu setiap pagi di hari selasa dan kamis selama 15-30 menit untuk membiasakan percakapan harian dalam Bahasa Arab kepada anak-anak sebelum jam belajar di kelas dimulai.

Pada saat penulis menempuh mata kuliah Strategi Pembelajaran, penulis melakukan praktek *micro teaching* di PKBM Riyadhul Jannah Bojongsari untuk mengajar Bahasa arab kelas 4 akhwat. Peserta didik akhwat

³⁶ Aziz Fahrurrozi, dkk., *Pembelajaran Bahasa Arab*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama, 2012), hal. 5

dan Ikhwan mulai kelas 4 sudah dipisah ruang kelasnya. Untuk kelas 4 peserta didik akhwat berjumlah sembilan orang. Pada saat penulis melakukan praktek mengajar, penulis memadukan metode visual dan metode pembelajaran TGT atau *Team Games Tournament* untuk tema pembelajaran *Al-Mihnah*, tentang profesi.

Penulis membagi kelompok menjadi 3 kelompok dengan masing-masing peserta 3 orang per kelompok. Materi yang penulis ajarkan adalah tentang profesi dalam Bahasa arab.

Setelah penulis menjelaskan kosa kata tentang profesi dalam Bahasa arab, penulis membacakan cerita pendek tentang profesi dalam Bahasa arab lalu kemudian dimulailah TGT dengan bentuk cerdas cermat dan dengan rekognisi berupa hadiah pulpen untuk setiap peserta dari grup yang menang, tentunya yang memperoleh skor tertinggi.

Melihat antusias para peserta didik dalam menjawab soal dan juga berdiskusi bersama teman, membuat penulis semakin yakin bahwa metode pembelajaran akan mempengaruhi minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Mengingat subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik SD dimana dunia seorang anak adalah dunia bermain, maka penulis memilih untuk membatasi pembahasan pada metode pembelajaran berupa metode permainan atau *games method*.

Metode permainan sangat berimplikasi positif terhadap minat belajar anak. Dunia anak adalah dunia bermain, ini ungkapan yang terbukti kebenarannya. Pada saat peserta didik ditantang untuk menyelesaikan soal dalam bentuk permainan cerdas cermat, mereka terlihat lebih aktif, dan ketika dievaluasi pada akhir pembelajaran, terbukti banyak kosa kata Bahasa arab yang terserap dengan baik oleh peserta didik.

C. Pembahasan dan Temuan Penelitian

Pada umumnya karakteristik peserta didik SD adalah senang belajar sesuatu yang baru, termasuk belajar bahasa dengan cara melakukan sesuatu (*learning by doing*), misalnya dengan bermain, bernyanyi, dan menggerakkan anggota tubuh. Pada umumnya anak-anak memiliki sikap *egocentric*, yaitu

ada kecenderungan mereka suka menghubungkan apa yang mereka pelajari dan apa yang mereka lakukan dengan diri mereka sendiri.³⁷ Mereka akan menyukai segala hal dalam pelajaran bahasa yang ada hubungannya dengan kehidupan mereka dengan dunia sekelilingnya. Dalam proses perkembangannya anak akan mengalami perubahan. Perubahan fisik karena mereka tumbuh dan perubahan sifat dan perilakunya. Menginjak usia 7-11 Tahun, mereka mengalami proses perubahan yang tadinya *egocentric* menuju kehubungan timbal balik, yaitu tidak hanya berpusat pada dirinya, tetapi sudah memperhatikan orang lain yang tadinya berfokus pada dirinya (...عندي, ...انا) sekarang mulai terbuka untuk yang lain, misalnya sudah memperhatikan انت yaitu temannya. Pada tahap ini, anak memasuki tahap Operasional Kongkrit. Mereka sudah mulai mengembangkan pikiran logis dan mulai memahami sejumlah konsep.³⁸

Hasil temuan dari penelitian yang peneliti lakukan di Sekolah Islam Riyadhul Jannah Bojongsari Depok, adalah sebagai berikut:

1. Faktor yang mempengaruhi tingkat kebosanan anak dalam pelajaran Bahasa arab di SD RJ:
 - a. Bahan ajar *full Arabic*;
 - b. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi Bahasa arab di kelas adalah metode ceramah.
 - c. Strategi guru dalam bertanya.
2. Strategi guru dalam meningkatkan minat belajar Bahasa arab melalui *games method* pada anak tingkat sekolah dasar

Pada setiap tahap perkembangan anak di dalam dunia pendidikan, ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan karena menjadi acuan untuk menilai sejauh mana kemajuan perkembangan anak tersebut. Faktor – faktor yang penting tersebut adalah aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

³⁷ Aziz, *Op.Cit.*, hlm 25

³⁸ Ngubaidillah, *Op. Cit.*, hlm 183

Konsep tentang kognitif, afektif, dan psikomotorik ini juga dikenal dengan nama Taksonomi Bloom, yang dicetuskan oleh Benjamin Bloom pada tahun 1956. Benjamin Bloom adalah seorang psikolog bidang pendidikan yang meneliti dan mengembangkan mengenai kemampuan berpikir seseorang dalam suatu proses pembelajaran.

Aspek kognitif menjadi aspek utama dalam banyak kurikulum pendidikan dan menjadi tolok ukur penilaian perkembangan anak. Kognitif yang berasal dari bahasa latin *cognitio* memiliki arti pengenalan, yang mengacu kepada proses mengetahui maupun kepada pengetahuan itu sendiri.

Dengan kata lain, aspek kognitif merupakan aspek yang berkaitan dengan nalar atau proses berpikir, yaitu kemampuan dan aktivitas otak untuk mengembangkan kemampuan rasional.

Ranah afeksi adalah materi yang berdasarkan segala sesuatu yang berkaitan dengan emosi seperti penghargaan, nilai, perasaan, semangat, minat, dan sikap terhadap sesuatu hal.

Psikomotorik adalah domain yang meliputi perilaku gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan fisik seseorang. Keterampilan yang akan berkembang jika sering dipraktikkan ini dapat diukur berdasarkan jarak, kecepatan, teknik dan cara pelaksanaan.

Apabila kita menjadikan teori *taksonomi bloom* sebagai tolok ukur keberhasilan pendidikan pada anak, maka *games method* bisa menjadi pilihan metode pembelajaran yang tepat untuk diimplementasikan pada anak SD khususnya. Para peserta didik bisa tumbuh berkembang dengan bermain sambil belajar.

Dalam metode pendidikan lama, pengukuran pencapaian materi pengajaran hanya ditekankan kepada hasil, dan hanya pada aspek kognitif sehingga kerap kali mengabaikan aspek lainnya. Sehingga sering kali hasilnya tidak efektif, karena untuk dapat mencapai tingkat pengetahuan

tertentu yang diperlukan justru sebuah proses dan pengertian tentang konsep yang dapat dicapai dengan juga memperhatikan aspek afektif dan psikomotorik anak.

Ketiga aspek atau domain ini sangat berperan besar dalam pendidikan anak, karena digunakan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran terhadap anak. Ketiga aspek ini diperlukan untuk mengevaluasi sejauh mana materi pendidikan dapat diserap oleh anak dengan mengacu kepada kategori - kategori di dalam tiga domain utama tersebut.

Ketiganya masing-masing memiliki fungsi berbeda untuk mengetahui sejauh mana kemajuan proses belajar dan kemampuan anak dalam menyerap materi pembelajaran tertentu, dan juga sejauh mana efektivitas metode pengajaran yang digunakan.

Ketiga aspek atau domain ini memiliki hubungan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan. Sebelum sampai kepada aspek psikomotorik, terlebih dulu anak akan mengalami tahap kognitif dan afektif. Pada tahap penerimaan, anak terlebih dulu perlu memiliki suatu perhatian untuk dapat menerima materi yang diberikan. Dengan adanya perhatian, maka akan mudah bagi anak untuk menerima pengetahuan tersebut dan seterusnya.

Dalam setiap aspek afektif, terbukti memiliki aspek kognitif didalamnya untuk saling mendukung. Setelah anak melalui tahap kognitif dan afektif, maka ia akan siap untuk melanjutkan kepada tahap psikomotorik berdasarkan apa yang sudah dipelajarinya di kedua tahap sebelumnya.

Beberapa permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan aspek perkembangan Bahasa, yaitu:³⁹

- a. Bermain peran, dimana anak memainkan peran tertentu. Kata yang digunakan tidak terlalu Panjang dan terus diulang-ulang dengan

³⁹ Lilis Madyawati, *loc.cit*

menambahkan improvisasi pada gerakan tubuh. Langkah-langkah pembelajaran yaitu:

- 1) Guru menyusun skenario atau naskah;
- 2) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran;
- 3) Guru membagikan naskah untuk dipelajari;
- 4) Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari naskah beberapa hari sebelum berlangsungnya KBM;
- 5) Menunjuk beberapa peserta didik untuk memainkan peran di depan peserta didik lainnya;
- 6) Peserta didik yang telah dipilih maju ke depan dan mulai memainkan peran sesuai naskah;
- 7) Peserta didik lainnya yang menonton melakukan pengamatan untuk kemudian melakukan evaluasi peran masing-masing tokoh;
- 8) Setelah selesai penampilan, setiap peserta didik dibagikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing;
- 9) Setiap kelompok menyampaikan kesimpulannya;
- 10) Peserta didik merefleksi kegiatan bersama;
- 11) Guru memberikan kesimpulan secara umum.

Contoh topik pembelajaran Bahasa arab yang sesuai dengan metode bermain peran atau *role playing* misalnya tentang jual-beli, profesi, alamat, berkenalan dengan teman baru, dsb.

- b. Kuis kata, dimana anak mencari sebuah kata yang sesuai dengan mengidentifikasi kata yang hilang dari sebuah paragraf atau kalimat. Dapat juga dengan melakukan tebak huruf untuk lebih menguatkan hafalah terhadap kosakata baru;
- c. Cocok kata atau huruf, dimana anak diminta untuk mencocokkan kata dengan gambar, atau dapat juga diminta untuk menata huruf huruf hingga membentuk suatu kata;

- d. Tiru dan lakukan, kegiatan ini diawali dengan kegiatan menyimak. Anak diminta untuk menyimak sebuah cerita, dan anak diminta untuk melakukan perintah yang tertuang dalam cerita tersebut, misal: sang raja tertawa, lalu ia berkata "ambilkan tiga buah balok warna apa saja!". Permainan ini merangsang keterampilan menyimak dan memahami konteks;
- e. Kotak Raba, adalah permainan yang dilakukan sekurang-kurangnya oleh dua orang anak. Sediakan sebuah kotak yang berisi berbagai macam benda dengan berbagai jenis ukuran, warna, bentuk dan tekstur, lalu kemudian pemain pertama harus bisa mendeskripsikan salah satu benda yang ada dalam kotak tersebut kepada teman sebagai pasangannya. Apabila teman pasangannya mampu mengambil benda yang sesuai dengan yang dideskripsikan oleh pemain pertama, maka mereka akan mendapatkan nilai.⁴⁰

Mengingat metode permainan sangatlah bervariasi, maka penulis ingin mengurai beberapa metode pembelajaran dengan *games method* atau metode permainan agar dapat dipraktikkan dalam proses pembelajaran di lingkungan sekolah dasar.

Beberapa metode permainan yang dapat dijadikan sebagai referensi metode pembelajaran di lingkungan sekolah dasar diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. *Talking Stick* atau *Talking Doll*

Prosedur dalam melakukan metode ini adalah:

- 1) Guru menyiapkan sebuah tongkat pendek atau sebuah boneka kecil yang lembut;
- 2) Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, lalu guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk membaca dan mempelajari materi;

⁴⁰ *Ibid.*

- 3) Setelah selesai mempelajari materi, peserta didik menutup buku sebagai bahan ajar;
- 4) Guru mengambil tongkat atau boneka dan memberikan kepada salah seorang peserta didik. Kemudian guru memberikan pertanyaan dan peserta didik yang memegang tongkat tersebut diminta untuk menjawab pertanyaan;
- 5) Peserta didik yang telah menjawab pertanyaan memberikan tongkat atau melempar bola kepada temannya, dilanjutkan dengan pertanyaan lain oleh guru yang harus dijawab oleh peserta didik yang memegang tongkat atau boneka
- 6) Tongkat disampaikan secara estafet pada peserta didik yang lain atau boneka dilempar pada peserta didik yang lain, disertai dengan kegiatan tanya jawab, sampai sebagian peserta didik mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru;
- 7) Guru membimbing peserta didik membuat kesimpulan;
- 8) Guru melakukan evaluasi pada akhir pembelajaran

b. *Beach Ball*

Perbedaan metode ini dengan *talking stick* adalah dari sisi cara menyampaikan bola. Sama seperti metode *talking stick*, *beach ball* digunakan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam berbicara dan mencegah peserta didik lain untuk menguasai pembicaraan. Tahapan dalam metode ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan topik yang akan didiskusikan. Guru menyampaikan aturan dalam melakukan diskusi dengan menggunakan *beach ball*;
- 2) Guru mempersiapkan sebuah bola yang kemudian memberikannya pada seorang peserta didik yang diminta untuk memulai mendiskusikan topik yang telah ditetapkan;

- 3) Peserta didik lain yang ingin berbicara harus mengangkat tangan untuk meminta bola dan berbicara jika bola telah dipegangnya;
- 4) Diskusi dilanjutkan sampai batas waktu yang ditetapkan atau beberapa konsep penting telah disampaikan oleh peserta didik;
- 5) Guru membimbing peserta didik membuat kesimpulan;
- 6) Guru melakukan evaluasi pada akhir pembelajaran.

c. Lempar Bola Salju

Prosedur dalam menggunakan metode ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan materi yang disajikan;
- 2) Guru membentuk kelompok – kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi;
- 3) Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan isi dari materi yang telah disampaikan oleh guru;
- 4) Kemudian masing-masing peserta didik diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok;
- 5) Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu peserta didik pada peserta didik lain selama +/- 15 menit;
- 6) Setelah peserta didik memperoleh satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian;
- 7) Guru melakukan evaluasi pada akhir pembelajaran;

d. Bola Salju

Metode berbeda dengan metode lempar bola salju. Pada metode ini, peserta didik tidak membentuk kelompok. Jumlah kelompok terus bertambah sampai semua peserta didik dalam satu kelas menjadi satu kelompok besar. Tahapan pelaksanaan metode ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, dan menyajikan informasi atau prosedur yang perlu dikuasai dalam pembelajaran;
- 2) Guru memberikan pertanyaan yang bersifat divergen atau permasalahan yang perlu diselesaikan;
- 3) Masing-masing peserta didik menulis solusi atau pendapatnya untuk penyelesaian masalah;
- 4) Peserta didik membentuk kelompok yang terdiri dari dua orang dan mendiskusikan jawaban mereka. Jawaban yang disetujui ditulis pada kertas kerja kelompok;
- 5) Pasangan peserta didik membentuk kelompok yang terdiri dari empat orang dan mendiskusikan jawaban yang tepat. Jawaban yang disetujui ditulis pada kertas kerja kelompok yang baru;
- 6) Dua kelompok bergabung dan membentuk kelompok baru yang terdiri dari delapan orang. Kelompok mendiskusikan jawaban dan jawaban yang disetujui ditulis dalam kertas;
- 7) Penggabungan kelompok dilakukan sampai semua peserta didik dalam satu kelas tergabung menjadi satu kelompok dan mendiskusikan jawaban atas pertanyaan yang disampaikan oleh guru;
- 8) Guru memantau perkembangan yang dilakukan kelompok dan berdiskusi tentang jawaban yang disampaikan oleh juru bicara kelas;
- 9) Guru melakukan evaluasi untuk mengecek pemahaman peserta didik.

Metode ini dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik. Menurut penulis, metode ini cocok diterapkan untuk kelas dengan jumlah peserta didik yang terbilang tidak banyak mengingat dengan berkumpulnya seluruh peserta didik pada akhir pembelajaran untuk berdiskusi terkait materi pembelajaran dikhawatirkan akan menjadi gaduh dan tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Apabila jumlah peserta didik dalam kelas relatif kecil, maka metode ini akan membuat mereka saling bersinergi. Diskusi antar peserta didik diharapkan dapat membantu peserta didik yang kognitifnya rendah dan juga melatih peserta didik yang unggul untuk terampil menyampaikan pendapatnya.

e. Lingkaran Kecil dan Lingkaran Besar

Guru mengatur dan membagi peserta didik dalam dua kelompok, dimana separuh kelas diminta berdiri membentuk lingkaran kecil dengan menghadap keluar. Sedangkan kelompok lainnya membentuk lingkaran di luar lingkaran pertama, dengan menghadap kedalam.

- 1) Dua peserta didik yang berpasangan dari lingkaran kecil dan lingkaran besar berbagi informasi. Pertukaran informasi ini bisa dilakukan oleh semua pasangan dalam waktu yang bersamaan;
- 2) lalu peserta didik berada di lingkaran kecil diam di tempat, sementara peserta didik yang berada di lingkaran besar bergeser satu atau dua langkah searah jarum jam;
- 3) Selanjutnya giliran peserta didik yang berada di lingkaran besar yang membagi informasi;
- 4) Pergeseran peserta didik di lingkaran besar dilanjutkan dan disertai pertukaran informasi antar peserta didik yang berhadapan.

Metode ini bisa diaplikasikan untuk materi pembelajaran Bahasa arab yang berkaitan dengan praktek percakapan. Misalkan mempraktekan perkenalan untuk menanyakan nama satu sama lain dengan Bahasa arab.

f. Tari Bambu

Prosedur dalam metode ini mirip dengan prosedur dalam metode lingkaran kecil dan lingkaran besar, hanya saja perbedaannya ada pada cara peserta didik berhadapan, jika pada metode lingkaran kecil dan lingkaran besar peserta didik membentuk lingkaran, sedangkan dalam metode tari bambu peserta didik dibagi menjadi dua kelompok dengan

berdiri sejajar dan saling berhadapan. Lebih jelasnya, prosedur dalam metode ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membagi peserta didik dalam dua kelompok atau empat kelompok jika jumlah peserta didik cukup banyak;
- 2) satu kelompok peserta berdiri berjajar di depan kelas, sedangkan kelompok kedua berdiri berjajar menghadap kelompok yang pertama;
- 3) Dua peserta didik yang saling berhadapan dari kedua jajaran tersebut saling berbagi informasi;
- 4) Salah satu jajaran bergeser ke kiri atau ke kanan, dan peserta didik berdiri di ujung salah satu jajaran dan tidak mendapat pasangan yang berhadapan harus pindah ke jajaran di depannya, sehingga memperoleh pasangan. Pergeseran dilakukan dengan memastikan bahwa masing-masing peserta didik mendapat pasangan yang baru untuk berbagi informasi;
- 5) Dua peserta didik yang saling berhadapan saling berbagi informasi yang telah didapatkan dari pasangan sebelumnya. Pergeseran dapat dilanjutkan menyesuaikan dengan kebutuhan.

g. *Make a match*

Metode ini merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dengan sintaks sebagai berikut:

- 1) guru membuat kartu soal dan kartu jawaban, selanjutnya melakukan pengarahan dan menyajikan materi;
- 2) setiap peserta didik mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal;
- 3) peserta didik mengerjakan soal, berusaha menjawabnya;
- 5) peserta didik mencari kartu jawaban yang cocok dengan persoalannya;
- 6) peserta didik yang benar mendapat nilai sebagai *reward*;
- 7) kartu dikumpulkan lagi dan dikocok kembali;
- 8) babak berikutnya dilakukan seperti babak pertama;

- 9) melakukan refleksi dengan cara melakukan evaluasi dan penyimpulan materi pembelajaran.
3. Implikasi penggunaan metode bermain atau *games method* dalam pembelajaran Bahasa arab di PKBM Riyadhul Jannah Bojongsari

Berdasarkan hasil observasi peneliti, setelah guru mata pelajaran Bahasa arab merubah metode pengajaran dari yang sebelumnya menggunakan metode ceramah, lalu beralih menggunakan *games method*, perhatian peserta didik terlihat meningkat. Hal ini dapat diamati dari beberapa faktor seperti: kurangnya kegaduhan dikelas, peserta didik dapat menyelesaikan tugas yang diberikan tepat waktu, dan ketika diberikan quiz mereka dapat menjawab dengan baik.

Seperti yang telah penulis sampaikan dalam pembatasan masalah, bahwa dalam penelitian ini peneliti membatasi untuk menelaah *games method* yang berbasis pada pendekatan pembelajaran kooperatif. Pada usia anak level sekolah dasar, salah satu keterampilan sebagai kebutuhan mendasar para peserta didik adalah keterampilan untuk bekerjasama dalam sebuah kelompok. Hal ini untuk mengasah kemampuan mereka bekerja dalam teamwork.

Adapun bentuk dan macam jenis permainan yang digunakan oleh guru sebagai metode pembelajaran disesuaikan dengan topik materi akan dipelajari. Pada intinya, segala bentuk jenis permainan yang digunakan dan melibatkan lebih dari satu orang peserta didik untuk mencapai tujuan bersama, tidak terbatas hanya pada apa yang dipaparkan dalam tulisan ini, maka dapat disebut sebagai *games method* yang cocok untuk anak usia sekolah dasar dengan memilih model pembelajaran kooperatif agar sekaligus melatih skill sosial anak untuk dapat bekerjasama dan berkolaborasi.

Elaborasi lebih ditekankan untuk anak level SD. Titik tekan perbedaan elaborasi dan kolaborasi ialah pada bimbingan atau arahan dari guru. Peserta didik mampu bekerjasama atau berkolaborasi tapi tetap perlu

pendampingan guru untuk membimbing mereka agar mencapai tujuan pembelajaran, inilah yang disebut elaborasi.

Elaborasi pada metode permainan dalam pembelajaran peserta didik SD lebih diutamakan dibanding dengan jenis permainan dengan bentuk perlombaan antar individu, karena ini akan menjadikan anak lebih terpusat perhatiannya terhadap ambisi dan egonya semata tanpa terasah kemampuan untuk berempati terhadap teman dan lingkungan sekitarnya, dikhawatirkan akan berdampak pada buruknya pembentukan mental dan karakternya ketika telah beranjak dewasa.

Ketika seorang anak bisa saling mengenal karakter masing-masing individu, mereka akan belajar berempati dan saling mendukung. Antusias para peserta didik di PKBM Riyadhul Jannah Bojongsari saat bekerjasama dalam sebuah permainan terbukti meningkatkan minat dan fokus mereka, sehingga pembelajaran yang terkandung dalam permainan tersebut dapat lebih terserap yang dibuktikan dengan pencapaian yang baik saat diberikan lembar kerja.

Para peserta didik mampu menyelesaikan tugas pada waktunya, dan juga ketika dilakukan evaluasi pada akhir pembelajaran dapat menjawab dan menghafal kosa kata baru dalam Bahasa arab. Adanya interaksi, kerjasama tim, menstimulasi para peserta didik menjadi lebih aktif dan semangat.

Pembelajaran dapat dikatakan menyenangkan, hal ini dapat diamati dari semaraknya partisipasi peserta didik saat menjawab tantangan dan soal yang diberikan oleh guru. Hal ini selaras dengan apa yang disampaikan oleh Zainal Aqib dalam bukunya Kupas Tuntas Strategi PAKEM, bahwa ditinjau dari kegiatan peserta didik, pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat membuat peserta didik berani mencoba dan berbuat, berani bertanya, mengemukakan pendapat, dan berani mempertanyakan gagasan orang lain.

Ditinjau dari kegiatan guru, pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang menuntut guru agar dapat membuat suasana belajar

menyenangkan yang ditandai dengan tidak adanya rasa takut atau khawatir pada peserta didik dalam mencoba sesuatu yang baru dipelajarinya.⁴¹

Hasil dari menggunakan *games method* berimplikasi pada meningkatnya minat belajar Bahasa arab peserta didik dan membuat peserta didik menjadi lebih aktif. Hal ini selaras dengan tujuan Pendidikan yang tertuang dalam Pasal 1 Undang-Undang Sisdiknas dan Pasal 19 ayat 1 Peraturan Pemerintah tentang Standar Nasional Pendidikan.

Dalam Pasal 1 Undang-Undang Sisdiknas dinyatakan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik **secara aktif mengembangkan potensi dirinya** untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Pada Pasal 19 ayat 1 Peraturan Pemerintah tentang Standar Nasional Pendidikan dinyatakan bahwa, "Proses pembelajaran pada satuan Pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, **menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif**, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik".

Dalam prakteknya, ketika guru menjalankan metode pembelajaran dengan metode permainan, ada hal yang tidak boleh terluput untuk selalu diimplementasikan didalam pembelajaran, yaitu aktivitas bertanya.

Bertanya merupakan aktivitas yang kadang disepelekan oleh sebagian guru, padahal memiliki dampak yang besar untuk peserta didik dalam menstimulasi perhatian dan pemikiran mereka. Kemampuan bertanya adalah alat untuk mengajar.⁴²

Beberapa tujuan dalam mengajukan pertanyaan adalah sebagai berikut:

⁴¹ Zainal Aqib, *Kupas Tuntas Strategi PAKEM*, (Yogyakarta: ANDI, 2022), hal. 52

⁴² Ridwan Abdullah Sani, *Loc. Cit*

1. Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran;
2. Mengevaluasi kesiapan peserta didik dalam menerima materi yang akan diajarkan dan mengecek pekerjaan tugas yang diberikan jika ada;
3. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis;
4. Memberikan arah dalam pemecahan suatu masalah atau *problem solving*;
5. Merangkum pelajaran yang telah diberikan;
6. Mendorong pemahaman yang mendalam;
7. Membantu peserta didik menemukan keterkaitan antara konsep dan ide;
8. Menilai pencapaian tujuan pembelajaran;
9. Mengevaluasi kesulitan peserta didik dalam belajar;
10. Merangsang peserta didik untuk menggali pengetahuan bagi dirinya

Dari tujuan diatas, guru dituntut untuk berusaha mencari strategi bertanya yang baik. Pertanyaan yang baik akan membuat kelas menjadi interaktif, namun kesalahan dalam bertanya dapat membuat pembelajaran menjadi tidak menarik.

Keterampilan dasar yang perlu dimiliki atau diperhatikan oleh guru dalam bertanya adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan kalimat yang dapat dipahami peserta didik. Pemilihan kata yang disesuaikan tingkat Pendidikan peserta didik;
- b. Pertanyaan diajukan berstruktur dengan urutan yang sesuai. Mendahulukan pertanyaan yang mudah baru pertanyaan yang sulit;
- c. Pertanyaan dilakukan bergilir pada peserta didik dalam rangka mengupayakan partisipasi semua peserta didik;
- d. Pendistribusian pertanyaan dilakukan secara acak;
- e. Pemberian waktu tunggu karena setiap peserta didik memiliki kemampuan berpikir dan berbicara yang berbeda-beda;
- f. Menjaga antusiasme;
- g. Menuntun peserta didik untuk memberikan jawaban yang tepat.

Hal yang sebaiknya dilakukan oleh guru jika jawaban peserta didik benar atau hampir benar adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan penghargaan, misal dengan berucap "*Good Job*";
- b. Memberikan petunjuk jika jawaban telah mengarah ke jawaban yang benar;
- c. Menunjukkan antusiasme atas jawaban peserta didik;
- d. Tidak berusaha menentang atau mematahkan semangat peserta didik dalam menjawab pertanyaan

Hal yang sebaiknya dilakukan guru jika jawaban peserta didik salah adalah sebagai berikut:

- a. Memberi petunjuk agar peserta didik dapat menjawab pertanyaan;
- b. Tidak berucap "jawaban kamu salah" karena dapat mematahkan semangat peserta didik;
- c. Tidak menjadikan jawaban peserta didik sebagai lawakan;
- d. Mengganti pertanyaan yang lebih mudah.

Hal yang sebaiknya dilakukan guru jika tidak mengetahui jawaban atas pertanyaan yang diajukan peserta didik adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan peserta didik lainnya kesempatan untuk menjawab;
- b. Mengapresiasi pertanyaan peserta didik tersebut;
- c. Tidak merendahkan pertanyaan atau peserta didik yang bertanya;
- d. Menawarkan untuk menjawab pertanyaan tersebut di lain waktu sambil meminta untuk bersama-sama mempelajari lagi permasalahan yang ditanyakan tersebut.

Secara umum, beberapa strategi yang dapat digunakan oleh guru dalam merespon pertanyaan peserta didik yakni: menjawab secara langsung, menunda untuk menjawab, mengalihkan pertanyaan yang tidak relevan, dan mengakui jika belum mampu menjawab.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi minat peserta didik usia sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa arab di PKBM Riyadhul Jannah adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar *full Arabic*;
2. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi Bahasa arab di kelas adalah metode ceramah;
3. Strategi bertanya.

Tahapan penerapan *games method*, antara lain:

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan metode yang akan dilaksanakan;
2. Guru memberikan aturan dalam bermain;
3. Peserta didik memulai permainan;
4. Evaluasi dilakukan selama permainan dilakukan;
5. Permainan diakhiri setelah sukses ataupun gagal

Beragam macam bentuk permainan dalam *games method*. Beberapa bentuk permainan yang dibahas dalam penelitian ini ialah:

1. Bermain peran;
2. Kuis kata;
3. Cocok kata;
4. Tiru dan lakukan;

5. Kotak raba;
6. *Talking stick*;
7. *Beach ball*;
8. Lempar bola salju;
9. Bola salju;
10. Lingkaran kecil lingkaran besar;
11. Tari bambu;
12. *Make a match*.

Setelah diimplementasikan *games method* dalam pembelajaran Bahasa arab di PKBM Riyadhul Jannah Bojongsari untuk peserta didik setingkat sekolah dasar, dapat dilihat peningkatan minat belajar yang signifikan saat pembelajaran berlangsung.

Hal ini dapat diamati dari beberapa faktor seperti: peserta didik dapat menyelesaikan tugas yang diberikan tepat waktu padahal sebelumnya banyak diantara peserta didik yang tidak bisa menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai pada waktunya, dan ketika diberikan quiz mereka dapat menjawab dengan baik, serta untuk pekerjaan rumah mereka mampu menyelesaikannya dengan baik.

Hal ini menjadi bukti bahwa dengan pembelajaran yang menyenangkan melalui *games method* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Adapun kegaduhan di kelas saat pembelajaran dengan *games method* terkadang menjadi lebih gaduh tetapi dengan jenis kegaduhan yang berbeda. Sebelum diterapkan *games method* kelas gaduh tanpa arah tidak berhubungan dengan proses pembelajaran, akan tetapi ketika diterapkan *games method* kelas gaduh sebagai konsekuensi dari partisipasi aktif para peserta didik yang melibatkan diri dalam pembelajaran.

Dalam menjalankan *games method* saat pembelajaran, strategi bertanya yang perlu diperhatikan guru untuk meningkatkan minat belajar pada peserta didik diantaranya sebagai berikut:

1. Penggunaan kalimat yang dapat dipahami peserta didik. Pemilihan kata yang disesuaikan tingkat Pendidikan peserta didik;

2. Pertanyaan diajukan berstruktur dengan urutan yang sesuai. Mendahulukan pertanyaan yang mudah baru pertanyaan yang sulit;
3. Pertanyaan dilakukan bergilir pada peserta didik dalam rangka mengupayakan partisipasi semua peserta didik;
4. Pendistribusian pertanyaan dilakukan secara acak;
5. Pemberian waktu tunggu karena setiap peserta didik memiliki kemampuan berpikir dan berbicara yang berbeda-beda;
6. Menjaga antusiasme;
7. Menuntun peserta didik untuk memberikan jawaban yang tepat.

B. Rekomendasi

Setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Tidak ada metode pembelajaran yang paling benar ataupun salah, hanya saja guru perlu menyesuaikan metode pembelajaran dengan karakteristik peserta didik, dan materi yang akan dipelajari, guna mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk mendalami efektivitas dari suatu metode pembelajaran, penulis merekomendasikan agar dilakukan penelitian lebih lanjut dan lebih konkret untuk suatu topik dari materi pelajaran Bahasa arab pada tingkat kelas tertentu dengan menggunakan metodologi penelitian tindakan kelas.

Penggunaan *games method* pada peserta didik SD di sekolah Riyadhul Jannah Bojongsari yang berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik, diharapkan dapat juga diterapkan bagi peserta didik SD di sekolah lainnya. Meningkatnya minat belajar peserta didik diharapkan dapat mengoptimalkan penyerapan ilmu.

C. Saran

Dalam proses pembelajaran di lingkungan sekolah hendaknya peserta didik dipandang sebagai subjek pembelajaran dan guru sebagai fasilitator atau pembimbing kegiatan pembelajaran.

Guru diharapkan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dengan mengurangi penggunaan metode ceramah dan menerapkan *games method* khususnya bagi peserta didik setingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, 2022, *Kupas Tuntas Strategi PAKEM*, Yogyakarta: ANDI
- Djamarah, Saiful Bahri, 2002, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta
- Fahrurroza, Aziz dkk, 2012, *Pembelajaran Bahasa Arab*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama
- Madyawati, Lilis, 2017, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, Jakarta: Kencana,
- Mustafa al-Ghalayyin, 2005, *Jami' ad-Durus al-'arabiyah jilid I*, Beirut: Dar al-kutub al-'ilmiyah
- Ngalimun, 2017, *Strategi Pembelajaran*, Yogyakarta: Penerbit Para Ilmu
- Nuha, Ulin, 2012, *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Diva Press
- Patilima, Hamid, 2007, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta
- Rusmono, 2012, *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu*, Bogor: Ghalia Indonesia
- Sani, Ridwan Abdullah, 2019, *Strategi Belajar Mengajar*, Depok: Rajawali Pers
- Siregar, Eveline dan Nara, Hartini, 2010, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Bogor: Ghalia Indonesia
- Slameto, 1991, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono, 2010, *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Suriansyah, Ahmad dkk, 2014, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers
- Syamsuddin, Abin, 2012, *Psikologi Pendidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Syah, Muhibbin, 2011, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Zulhannan, 2014, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*, Jakarta: Rajawali Pers

Kholifah dan Umami, 2021, *Implementasi Metode Resitasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas III Di MI*

NU Nurul Haq Prambatan Kidul, Penelitian tidak diterbitkan, Kudus: IAIN KUDUS

Munip, Abdul, 2005, *Problematika Penerjemahan Bahasa Arab ke Bahasa Indonesia, dalam Al-'Arabiyah Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

Sabardila, Atiqa, dkk., 2020, *Peningkatan Antusiasme Dan Pemahaman Peserta didik Dalam PBM Melalui Metode Talking Stick Di MIM Jatisari Kedungdowo, Boyolali*, Buletin KKN Pendidikan, Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta

<https://kbbi.web.id/minat> diakses pada pukul 21:46 WIB tanggal 16 Februari 2024

Apurva, 2023, Metode Pembelajaran Bahasa Arab yang Menyenangkan Untuk Anak SD, <https://perpusteknik.com/metode-pembelajaran-bahasa-arab-untuk-anak-sd> diakses pada pukul 22:31 WIB tanggal 16 Februari 2024

Hakim, M. Saifudin, *Setiap Muslim Wajib Mempelajari Agama*, <https://muslim.or.id/18810-setiap-muslim-wajib-mempelajari-agama.html> diakses pada pukul 12:04 WIB tanggal 18 Februari 2024

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Penjelasan dalam Tambahan Lembar Negara Republik Indonesia Nomor 4301

Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 1999, *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia Yang Disempurnakan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

LAMPIRAN - LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Pedoman Observasi

PEDOMAN OBSERVASI

Observasi ditujukan untuk mengamati proses pembelajaran Bahasa arab dan tingkat minat anak dalam belajar di sekolah.

1. Letak dan keadaan geografis
2. Situasi dan kondisi sekolah
3. Kegiatan pembelajaran Bahasa arab di sekolah
4. Sarana dan prasarana

LAMPIRAN 2 Pedoman Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA

Latar Belakang:

- SD Islam Riyadhul Jannah (SD RJ) sebagai Sekolah dengan status PKBM (Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat) yang baru didirikan dengan Angkatan pertamanya yang baru duduk di bangku kelas 4 SD. Peserta didik SD RJ memiliki ragam latar belakang dari sisi sosial, ekonomi, dan budaya. SD RJ Memiliki Visi untuk mencetak generasi yang berpemahaman sesuai dengan Al-Qur'an dan As-Sunnah dengan Pemahaman para Sahabat. Program pendidikan Bahasa Arab sebagai Bahasa asing menjadi pelajaran yang penting karena dapat dijadikan bekal bagi para peserta didik untuk dapat memahami Agama Islam dengan baik di jenjang Pendidikan berikutnya.
- Penggunaan kitab Durusul Lughoh sebagai acuan bahan ajar Bahasa Arab menjadi suatu tantangan tersendiri mengingat di dalam kitab ini semua teks nya ber Bahasa arab tanpa terjemahan Bahasa Indonesia, padahal Bahasa ibu para peserta didik SD RJ sebagai Bahasa komunikasi dasar mereka adalah Bahasa Indonesia.
- Pada penelitian ini diharapkan nantinya penulis dapat meberikan analisis metode pembelajaran yang sesuai.

Daftar Pertanyaan:

1. Bagaimana latar belakang para peserta didik terhadap Bahasa arab?
2. Bagaimana minat para peserta didik dalam pelajaran Bahasa arab?
3. Apakah alasan pihak sekolah memilih kitab Durusul Lughoh sebagai bahan ajar para peserta didiknya? (keunggulan kitab ini dari kitab lainnya)
4. Bagaimana kompetensi dasar pembelajaran Bahasa arab dan apa target pencapaian yang diharapkan dari para peserta didik SD RJ?
5. Berapa jam pembelajaran untuk Bahasa arab dalam sepekan untuk para peserta didik SD RJ dan bagaimana cara bapak menyampaikan materi pembelajaran di kelas?
6. Kesulitan apa yang dialami oleh guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didiknya?
7. Usaha apa saja yang telah ditempuh oleh guru untuk memberikan pemahaman materi kitab Durusul Lughoh kepada peserta didiknya?
8. Apakah menurut Bapak, saat ini peserta didik sudah sesuai dengan target pencapaian pembelajaran secara keseluruhan?

LAMPIRAN 3 Catatan Lapangan Hasil Observasi

Hasil observasi di Sekolah Islam Riyadhul Jannah:

1. Lokasi sekolah di daerah Curug Bojongsari – Depok
Letak sekolah terbilang aman untuk menyelenggarakan sekolah sebagai tempat berkumpul dan belajar bagi anak-anak. Lingkungan sekitar masih banyak pepohonan sehingga suasana terasa sejuk.
2. Situasi dan kondisi
Sekolah RJ secara kelembagaan berbentuk PKBM, yaitu Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat sehingga bagi para peserta didik disana secara resmi disebutnya sebagai "warga belajar". Untuk mendapatkan ijazah dalam sekolah yang berbentuk PKBM, harus mengambil paket kesetaraan. Untuk tingkat SD paket kesetaraannya adalah Paket A.
Kondisi sekolah dengan Gedung bangunan yang cukup luas untuk jumlah unit kelas sebanyak 5unit dan 1 aula besar yang dapat digunakan sebagai unit serba guna.

3. Kegiatan pembelajaran Bahasa arab

Dalam keseharian proses pembelajaran Bahasa arab dibagi menjadi 2 tipe pembelajaran. Pembelajaran tatap muka di kelas dan pembelajaran tatap muka di luar kelas untuk melatih khusus hiwar atau percakapan.

Dalam kelas guru menyampaikan pembelajaran secara satu arah dengan metode ceramah.

Dalam pembelajaran hiwar di luar kelas, dilakukan selama 15 menit sebelum pelajaran dimulai di pagi hari setiap hari selasa-kamis dengan metode mendengar dan mengikuti/mengulang apa yang diucapkan oleh guru.

4. Sarana dan prasarana

Sekolah RJ telah memiliki sarana prasarana yang cukup untuk menyelenggarakan proses pembelajaran. Dengan 1 gedung bangunan yang berdiri diatas tanah milik sendiri, sekolah ini memiliki keleluasaan untuk melakukan pengembangan Gedung bangunan dan menambah jumlah unit kelas.

Setiap kelas dilengkapi dengan papan tulis dan kipas angin, serta meja dan kursi belajar untuk setiap masing-masing peserta didik.

LAMPIRAN 4 Catatan Lapangan Hasil Wawancara

Dari hasil wawancara dengan Bapak Aqsha, diketahui bahwa tujuan dari pembelajaran Bahasa Arab di SD Islam Riyadhul Jannah Bojongsari adalah untuk mengenalkan kepada anak-anak Bahasa Arab sebagai Bahasa Asing yang memiliki nilai penting mengingat Bahasa Arab adalah bagian dari Agama Islam.

Peserta didik diharapkan mampu menguasai kosa kata Bahasa Arab sebagaimana yang tercantum dalam buku ajar. Hal ini sebagai ukuran minimal target pencapaian. Untuk itu, yang menjadi catatan adalah dalam pembelajaran Bahasa Arab di SD Islam Riyadhul Jannah Bojongsari *peran guru sangatlah penting untuk menjadikan peserta didiknya tertarik dalam mempelajari Bahasa Arab* sebagai Bahasa Asing, karena jika hanya mengacu pada buku

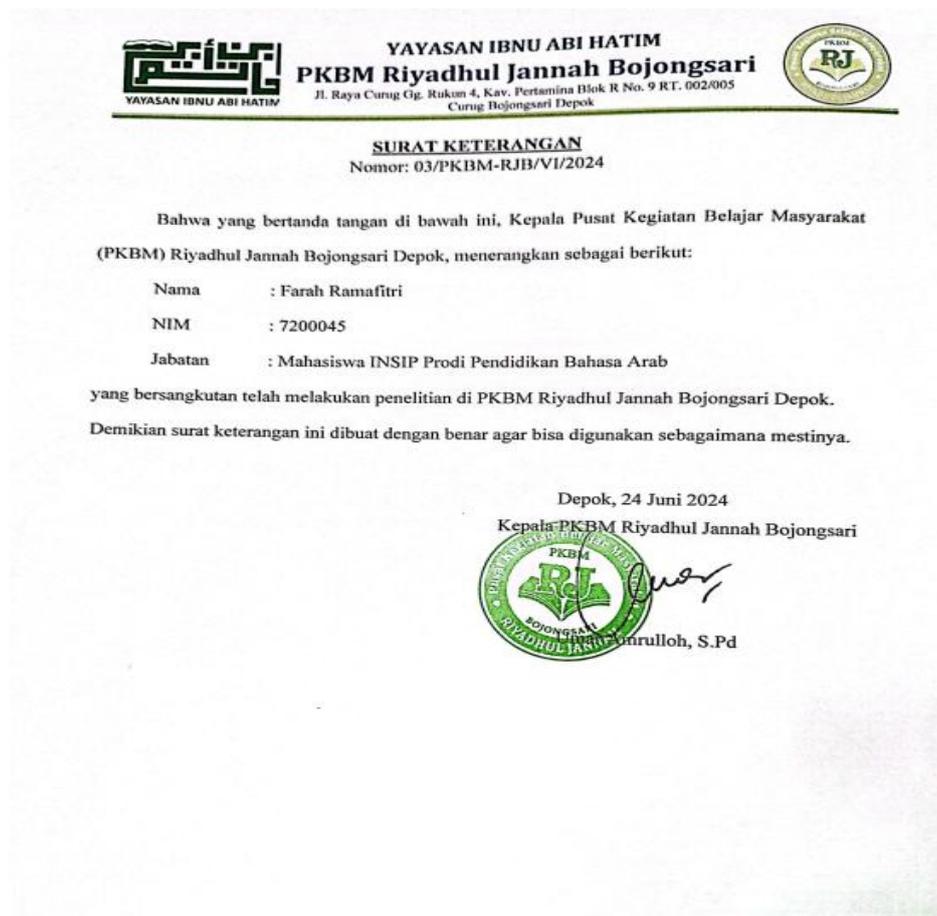
Durusul Lughoh sebagai buku acuan dalam mengajar tanpa diiringi kreatifitas guru dalam

menyampaikan materi, maka sulit untuk dapat mencapai target pembelajaran yang diharapkan.

Dalam sepekan, alokasi waktu belajar Bahasa Arab di kelas adalah 2 jam pembelajaran, dimana 1 jam nya berdurasi 35 menit, sehingga ***total alokasi durasi pembelajaran Bahasa Arab di kelas adalah selama 70 menit per pekan.***

Untuk mengejar target pencapaian pembelajaran Bahasa Arab, pihak sekolah mengalokasikan waktu pembelajaran Bahasa Arab di luar jam pelajaran di kelas, yaitu setiap pagi di hari selasa dan kamis selama 15-30 menit untuk membiasakan percakapan harian dalam Bahasa Arab kepada anak-anak sebelum jam belajar di kelas dimulai.

LAMPIRAN 5 Foto sebagai Dokumen Pendukung







LAMPIRAN 6 Surat Ijin Praktek Mengajar



YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA KELUARGA INDONESIA JAWA TENGAH
SEKOLAH TINGGI ILMU TARBIYAH (STIT) PEMALANG
 AKREDITASI BAIK
 KEPUTUSAN BAN-PT No. 511/SK/BSN-PT/Akred/PT/VI/2021
 Jl. D.I.Pandjaitan KM. 3 Paduraksa Pemalang Telp. (0284) 3291929
 E-mail : stitpemalang@yahoo.co.id , website : stitpemalang.ac.id

Nomor : 402/SP/STIT-P/X/2023
 Lamp. : 1 lembar
 Hal : **Permohonan Ijin**

Kepada Yth.
Kepala PKBM Riyadhul Jannah Depok
 di-
 Tempat

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Teriring salam dan do'a semoga Allah S.W.T senantiasa mencurahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita sekalian. Amiin.

Dengan ini kami beritahukan bahwa mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Pemalang atas nama:

Nama : Farah Ramafitri
 NIM : 7200045
 Alamat : Jl. Nuri 5 B7 No 21 Permata Pamulang Tangerang Selatan

bermaksud melakukan Praktek Mengajar di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin untuk memenuhi tugas Mata Kuliah Strategi Pembelajaran.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya mahasiswa tersebut diberikan ijin di tempat Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas ijin dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pemalang, 17 Oktober 2023
 Ketua STIT Pemalang,

 Dr. Hj. AMIROH, M.Ag
 NIDN. 2111106301



RIWAYAT HIDUP

Farah Ramafitri, lahir di Jakarta pada tanggal 3 Mei 1989, anak kedua dari pasangan Sufri Saifuddin dan Mariana Abdullah. Penulis pertama kali duduk dibangku Sekolah Dasar pada usia 6 tahun tepatnya di SD Muhammadiyah 12 Pamulang, dilanjutkan ke jenjang berikutnya di SLTP N 1 Pamulang.

Pada jenjang SMA, pertama kalinya Penulis merasakan pengalaman merantau. Penulis menjalani kehidupan asrama di SMAT Krida Nusantara - Bandung. Pada bangku SMA inilah Penulis mendapatkan banyak pengalaman baru khususnya dalam pembentukan mental dan karakter, karena para peserta didik SMAT Krida Nusantara berasal dari beragam latar budaya, dari sabang sampai merauke. SMAT Krida Nusantara adalah Sekolah Asrama bertaraf internasional dengan menekankan Pendidikan kedisiplinan berbasis semi militer.

Penulis sudah menuntaskan program Sarjana sebelumnya pada tahun 2011, dalam bidang hukum internasional di Universitas Gadjah Mada – Yogyakarta. Setelah Penulis menikah dan dikaruniai dua orang anak, Penulis menyadari sepenuhnya kodrat sebagai seorang ibu yaitu *Al-Ummu Madrasatul Ula*, yang artinya "Ibu adalah madrasah atau sekolah pertama bagi anaknya". Berangkat dari kebanggaan menjadi seorang Ibu, maka penulis memutuskan untuk mengambil Program Sarjana kembali dalam bidang Pendidikan di Institut Agama Islam Pematang.