

BAB II

EFEKTIVITAS PERMAINAN BAHASA *SHUNDUQ AL-ASY YA'* (KOTAK BARANG) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA ARAB

A. Permainan Bahasa *Shundug al-Asy ya'* (Kotak Barang) dan Hasil Belajar Bahasa Arab

1. Teori Belajar

Belajar adalah key term, 'istilah kunci' yang paling vital dalam setiap usaha pendidikan, sehingga tanpa belajar sesungguhnya tak pernah ada pendidikan. Menurut Noer Rohmah belajar yaitu setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai hasil dari latihan atau pengalaman.⁶

Lester D Crow dan Alice Crow mengemukakan pengertian belajar sebagai berikut: "*Learning is an active process that needs to be stimulated and guided toward desirable outcomes.*" Belajar adalah proses aktif yang perlu dirangsang dan dibimbing menuju hasil yang diinginkan.⁷

Definisi belajar menurut Cronbach dalam bukunya *Educational Psycology* sebagaimana dikutip oleh Abu

⁶Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 171-172.

⁷Lester D Crow dan Alice Crow, *Educational Psycology*, (New York: American Book Company, 1958), hlm. 225.

Ahmadi dan Widodo Supriyono yaitu: “*Learning is shown by change in behaviour as a result of experience.*” Dengan demikian belajar yang efektif adalah melalui pengalaman. Dalam proses belajar, seseorang berinteraksi langsung dengan objek belajar dengan menggunakan semua alat inderanya.⁸

Pendapat lain menyatakan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.⁹ Syekh Abdul Aziz dan Abdul Majid mendefinisikan belajar sebagai berikut:

إِنَّ التَّعْلَمَ هُوَ تَغْيِيرٌ فِي ذِهْنِ الْمُتَعَلِّمِ يَطْرُقُ عَلَى خِبْرَةٍ سَابِقَةٍ فَيَحْدُثُ فِيهَا
تَغْيِيرًا جَدِيدًا

“Belajar adalah suatu perubahan tingkah laku dalam hati peserta didik yang dihasilkan dari latihan-latihan/pengalaman terdahulu sehingga menimbulkan perubahan baru”.¹⁰

Muhammad Malik Muhammad Sa'id menyatakan pengertian belajar sebagai berikut:

التَّعْلَمُ هُوَ تَغْيِيرٌ فِي الْأَدَاءِ يَنْجُمُ عَنْ عَمَلِيَّةٍ تَدْرِيْبٍ
“Belajar adalah perubahan kinerja yang dihasilkan dari proses pelatihan”.¹¹

⁸Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2004), hlm 127

⁹Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, hlm. 128.

¹⁰Abdul Aziz dan Abdul Majid, *Attarbiyah wa Turuqut Tadris*, (Mesir:Dani Ma'arif, 1979), hlm. 169

Dari beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari latihan-latihan/pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Teori-teori belajar yang dipakai dalam penelitian ini adalah teori kognitif karena pemakaian benda-benda konkret dalam permainan yang akan diteliti sejalan dengan teori Jean Piaget yang menyatakan bahwa proses belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dilalui peserta didik.¹²

Jean Piaget membagi tahap perkembangan kognitif anak menjadi empat, yaitu:

- a. Tahap sensori motor (0-2 tahun)
- b. Tahap praoperasional (2-7 tahun)
- c. Tahap operasional konkret (7-11 tahun)
- d. Tahap operasional formal (11-15 tahun)

Peserta didik kelas IV yang berusia sekitar 10 tahun berada pada tahap operasional konkret. Anak-anak dalam

¹¹ Muhammad Malik Muhammad Sa'id, *Madkhal ilaa al Manahij wa Turuq al Tadris*, (Riyadh: Dar al Luk Linnasyr wa al Tauzi', 1995), hlm. 64

¹² Abd. Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, hlm. 19.

rentang usia 7-11 tahun baru mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa konkret.¹³

Pengetahuan dan pemahaman arti kata dalam bahasa menjadi salah satu kunci penguasaan berbahasa Arab. Kata menjadi *support* terhadap kepercayaan seseorang untuk menggunakan bahasa. Pemerolehan kosa kata akan sangat bagus jika direncanakan dan diatur sesuai dengan kebutuhan untuk kecakapan hidup (*life skill*) seseorang. Kesadaran awal seseorang sangat penting untuk memutuskan dan memilih buku/ media lain yang tepat untuk pengembangan kata.¹⁴

Menurut Bruner (1966:10-11), ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu:

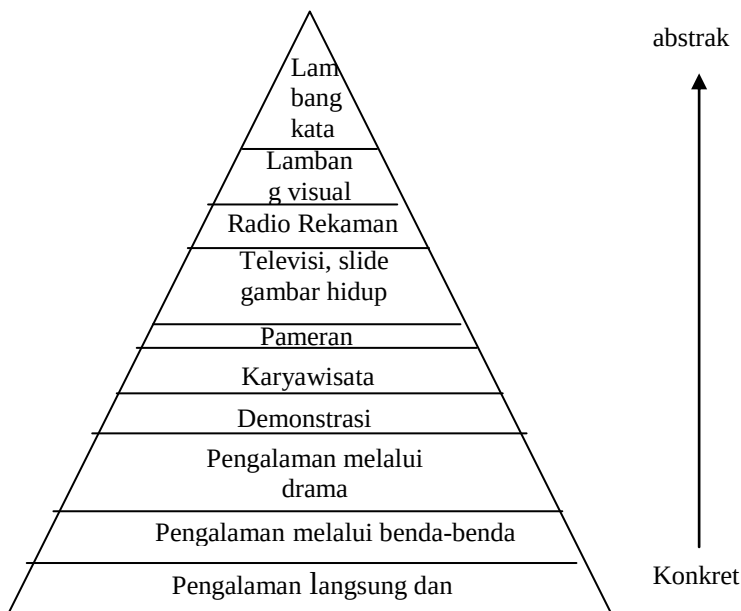
- a. Pengalaman langsung (*enactive*)
- b. Pengalaman pictorial/gambar (*iconic*), dan
- c. Pengalaman abstrak (*symbolic*).

Pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata “anyaman” dipahami dengan langsung membuat ‘anyaman’. Pada tingkatan kedua yang diberi label *iconic* (gambar atau *image*), kata anyaman dipelajari dari gambar, lukisan, foto, atau film. Selanjutnya pada tingkatan simbol, siswa membaca (atau mendengar) kata ‘anyaman’ dan mencoba mencocokkannya dengan pengalamannya membuat

¹³ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 72.

¹⁴ Suja’i, *Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab Strategi Dan Metode Pengembangan Kompetensi*, (Semarang: Walisongo Press, 2008), hlm. 64.

‘anyaman’. Ketiga pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, ketrampilan, atau sikap) yang baru. Tingkatan pengalaman pemerolehan hasil belajar seperti ini digambarkan oleh Dale (1969) sebagai suatu proses komunikasi.¹⁵ Berikut kerucut pengalaman Edgar Dale yang dijelaskan melalui gambar.¹⁶



Gambar Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dalam gambaran yang disebut “Kerucut pengalaman Edgar Dale” tersebut dapat disimpulkan bahwa semakin ke

¹⁵ Cecep Kustandi dan Bambang Sujtipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, hlm. 11-12.

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 9.

bawah tingkatan kerucut tersebut menunjukkan pengetahuan yang diperoleh semakin besar dan semakin tinggi tingkatan kerucut tersebut maka pengetahuan yang diperoleh semakin kecil. Raharjo seperti dikutip oleh Abdul Wahab dalam bukunya *Media Pembelajaran Bahasa Arab* menyatakan bahwa visualisasi mempermudah orang untuk memahami suatu pengertian. Sebuah pameo mengatakan bahwa sebuah gambar “berbicara” seribu kali dari yang dibicarakan melalui kata-kata (*a picture is worth a thousand words*). Hal ini tidaklah berlebihan karena sebuah durian “monthong” atau gambarnya akan lebih menjelaskan barangnya (atau pengertiannya) daripada definisi atau penjelasan dengan seribu kata kepada orang yang belum mengenalnya.¹⁷

2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.¹⁸ Menurut Mulyono Abdurrahman hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.¹⁹ Pengertian yang sama juga disampaikan oleh Nana Sudjana yang mengatakan bahwa hasil belajar

¹⁷ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, hlm. 22.

¹⁸ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 54

¹⁹ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 37

adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar.²⁰ Jadi dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh setelah ia menerima pengalaman belajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini lebih mengarah pada hasil belajar kognitif. Hasil belajar kognitif siswa dapat diketahui melalui tes hasil belajar yang diberikan di akhir pembelajaran.

Penilaian hasil belajar dapat dilaksanakan selama dan setelah proses pembelajaran berakhir. Penilaian ini salah satunya bertujuan untuk mengetahui sejauh mana proses belajar dan pembelajaran telah berjalan secara efektif sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Perubahan hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksi, daya penerimaannya dan aspek-aspek lain yang ada pada individu.²¹

²⁰Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), hlm. 22.

²¹ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo), hlm. 28.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor dari dalam peserta didik itu sendiri dan faktor yang datang dari luar diri peserta didik (faktor lingkungan).²²

a. Faktor yang datang dari peserta didik

Faktor yang datang dari diri peserta didik terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan peserta didik besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki peserta didik, juga ada faktor lain seperti motivasi, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.

b. Faktor yang datang dari luar diri peserta didik (faktor lingkungan)

Faktor-faktor yang berada diluar dirinya dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu faktor lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah ialah kualitas pengajaran. Yang dimaksud dengan kualitas pengajaran ialah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran.

²² Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, hlm.39-40.

4. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sedangkan pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar.²³ Komunikasi antar ketiganya tidak akan pernah terjadi tanpa bantuan sarana penyampaian pesan atau media pembelajaran.

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”.²⁴ Sedangkan dalam bahasa Arab media yaitu وسيلة yang berasal dari kata - وسل.²⁵ يسئل - وسيلة

AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1977) memberikan batasan media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sementara Heinich dan kawan-kawan(1982) mengemukakan istilah *medium* sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang

²³ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, hlm. 19.

²⁴ Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 73.

²⁵ Luwis Makluf, *Al Munjid fi Al Lughoh wa Al A'lam*, (Beirut: Dar Al Masyruq, 1986), hlm. 900.

diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media. Apabila media-media itu membawa pesan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran.²⁶

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan lebih sempurna.

Allah SWT mengajar manusia melalui dua cara. Pertama melalui pena (tulisan) yang harus dibaca manusia, kedua melalui pengajaran secara langsung tanpa alat.²⁷ Sebagaimana firman Allah SWT:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۖ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. (QS. Al-'Alaq/96:4-5)²⁸

Allah SWT *yang mengajar manusia dengan pena* yakni dengan sarana dan usaha mereka, dan Dia juga *yang mengajar manusia* tanpa alat dan tanpa usaha mereka *apa yang belum*

²⁶Cecep Kustandi dan Bambang Sujipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 8-9.

²⁷M. Quraish Shihab, *Tafsir al-Mishbah* (Jakarta: Lentera Hati, 2007), hlm. 402

²⁸*Al Quran dan Terjemahnya*, (Jakarta : Depag RI, 2003), hlm 906.

diketahuinya.²⁹ Hal ini merupakan salah satu bukti Allah Maha Pemurah pada manusia.

Nabi Muhammad SAW juga pernah menggunakan gambar empat persegi panjang dan beberapa garis pendek untuk menjelaskan perumpamaan antara manusia, ajal, cita-cita dan hambatan- hambatan yang dihadapinya. Hal ini terdapat dalam hadits berikut:³⁰

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ وَخَطَّ خُطَطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ وَقَالَ هَذَا الْإِنْسَانُ وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ أَوْ قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمَلُهُ وَهَذِهِ الْخُطَطُ الصَّغَارُ الْأَعْرَاضُ فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا

“Dari Ibnu Mas’ud r.a., dia berkata, Nabi Saw. membuat gambar empat persegi panjang. Di tengah-tengah, ditarik satu garis sampai ke luar. Kemudian, beliau membuat garis pendek-pendek di sebelah garis yang di tengah-tengah, seraya bersabda, ‘Ini adalah manusia dan empat persegi panjang yang mengelilinginya adalah ajal. Garis yang di luar ini adalah cita-citanya, serta garis yang pendek-pendek adalah hambatan-hambatannya. Apabila dia dapat menghadapi hambatan-hambatan yang satu, dia akan menghadapi hambatan-hambatan yang lain, dan apabila dapat menghadapi hambatan yang lain, dia akan menghadapi hambatan yang lain lagi.”

²⁹ M. Quraish Shihab, *Tafsir al-Mishbah*, hlm. 401

³⁰ Musthofa Adz Dzahaby, *Shohih Bukhori ma'a Kasyfi Al-Musykil Li Al-Imam Ibnu Al-Jauzi*, (Kairo: Darul Hadits, 2008), hlm. 280

Tujuan utama pemanfaatan media pembelajaran adalah agar pesan yang disampaikan dapat dipahami secara maksimal oleh peserta didik. Sedangkan fungsi media pembelajaran menurut Levie dan Lentz (1982) khususnya media visual, yaitu:

- a. Fungsi atensi, yaitu media visual menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif, yaitu media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (membaca) teks yang bergambar.
- c. Fungsi kognitif, yaitu media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memehemi dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris, yaitu media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual berfungsi untuk mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.³¹

³¹ Cecep Kustandi dan Bambang Sujtipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, hlm. 21-23.

Melengkapi pendapat fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu:

- a. Menarik perhatian siswa
- b. Membantu mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran
- c. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- d. Mengatasi keterbatasan ruang
- e. Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif
- f. Waktu pembelajaran bisa dikondisikan
- g. Menghilangkan kebosanan siswa dalam mengajar
- h. Meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari sesuatu
- i. Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam
- j. Meningkatkan kadar keaktifan/ keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.³²

Banyaknya fungsi media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar yang telah diutarakan semakin meyakinkan kita bahwa media pembelajaran menjadi salah satu aspek penting dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan proses kegiatan belajar

³² Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Konsep Umum dan Konsep Islami*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), hlm. 67.

mengajar menjadi aktif, efektif, kreatif dan juga menyenangkan.

Abdul Alim Ibrahim, mengemukakan macam-macam media pembelajaran bahasa Arab dalam bukunya *Al-Muwajjih al-Fanniy li Mudarrisiy al-Lughoh al-'Arabiyyah* sebagai berikut:

- a. Benda- benda aslinya
- b. Contoh riil dalam bentuk patung/ permainan
- c. Gambar- gambar
- d. Peta
- e. *Chart*
- f. Papan tulis
- g. *Flash card*
- h. Gambar- gambar majalah
- i. Kaset
- j. *Tape recorder*³³

5. Media Permainan Bahasa

Permainan merupakan kebutuhan naluri yang muncul secara alami dalam diri setiap individu untuk memperoleh kesenangan, kepuasan, kenikmatan, kesukaan, dan kebahagiaan hidup. Keinginan untuk bermain selalu ada dan berkembang tidak hanya pada masa kanak-kanak tetapi juga ada pada diri orang dewasa. Bagi anak, bermain memiliki nilai

³³ Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya Beberapa Pokok Pikirannya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003), hlm. 76-77.

dan ciri penting bagi kemajuan dan perkembangannya.³⁴ Padmonodewo seperti yang dikutip Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati dalam bukunya *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab* menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi anak seperti halnya kebutuhan terhadap makanan bergizi dan kesehatan untuk pertumbuhannya. Kontribusi media belajar lewat bermain di sekolah-sekolah adalah salah satu upaya mengembalikan kesan kalau belajar tidak menjemukan, menakutkan, sulit dan membosankan, tetapi menjadi suatu aktivitas yang menyenangkan, efektif, mudah, dan bermanfaat bagi siapa pun juga.³⁵

Dave Meier, dalam *The Accelerated Learning Handbook* mengatakan bahwa kata *fun* (menyenangkan) berarti membuat suasana belajar dalam keadaan gembira, bukan menciptakan suasana rebut dan hura-hura. Kegembiraan di sini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, pemahaman (penguasaan atas materi), dan nilai yang membahagiakan bagi diri peserta didik. Beberapa riset mutakhir tentang otak manusia menunjukkan hasil-hasil luar biasa berkaitan dengan *learning* dan *brain*. Misalnya, Peter Kline dalam *The*

³⁴ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, hlm. 25-26

³⁵ Dani Wardani, *Bermain Sambil Belajar*, (Bandung, Edukasia, 2009), hlm. 125-126

Everyday Genius, mengatakan bahwa proses belajar dapat berlangsung sangat efektif apabila seseorang berada dalam keadaan *fun*. Bapak *Accelerated Learning* asal Bulgaria, George Lazanov, merumuskan pandangan ini dalam istilah “membangun sugesti positif”. Proses percepatan belajar bisa dicapai apabila kondisi kelas menyenangkan.³⁶

Permainan berasal dari kata “main” yang berarti perbuatan untuk menyenangkan hati (dilakukan dengan menggunakan alat-alat kesenangan atau tanpa media). Menurut Poerwodarminto yang dikutip oleh Abdul Wahab dalam bukunya *Media Pembelajaran Bahasa Arab* memberikan arti permainan sebagai berikut:

- a. Mainan (alat untuk main)
- b. Pertunjukan, tontonan
- c. Perhiasan
- d. Perbuatan yang dilakukan tidak dengan sungguh-sungguh³⁷

Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati menyatakan bahwa istilah permainan adalah suatu situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kepuasan dan kesenangan melalui suatu aktivitas atau kegiatan *bermain*. Permainan merupakan suatu aktivitas yang bertujuan memperoleh

³⁶ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, hlm. 36-37.

³⁷ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, hlm. 80.

ketrampilan tertentu dengan cara menggembirakan seseorang. Dengan permainan seseorang memperoleh manfaat dalam menemukan identitas, mempelajari sebab-akibat, mengembangkan hubungan, mempraktikkan kemampuan, serta mempengaruhi segenap faktor dan aspek kehidupan.³⁸

Permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan, dimana permainan tersebut mengandung unsur kesenangan dan melatih ketrampilan berbahasa atau unsur bahasa tertentu. Nasif Musthofa menyatakan bahwa permainan bahasa memiliki beberapa fungsi, yaitu:

- a. Memberikan berbagai kegiatan yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar
- b. Merangsang guru dan siswa agar pembelajaran menjadi menyenangkan
- c. Melatih unsur-unsur bahasa dan perkembangan ketrampilan bahasa yang berbeda.

Jadi jika suatu permainan hanya memberikan kesenangan saja tanpa menimbulkan ketrampilan dan unsur-unsur bahasa atau jika suatu kegiatan yang bertujuan mengasah ketrampilan dan unsur-unsur bahasa namun dilaksanakan tanpa memberikan kesenangan maka keduanya bukan termasuk dalam permainan bahasa. Hal tersebut dikarenakan tujuan utama permainan bahasa tidak hanya untuk memperoleh kesenangan

³⁸ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, hlm. 26-27

semata tetapi juga untuk melatih dan mengembangkan ketrampilan atau unsur bahasa.³⁹

6. Permainan Bahasa *Shunduq al-Asy ya'* (Kotak Barang)

Permainan bahasa merupakan media baru yang dimanfaatkan dalam program pembelajaran bahasa Arab. Dan hasil dari aplikasi itu sangat berdampak positif dalam penguasaan keterampilan bahasa, karena pada dasarnya pada proses pembelajaran bahasa asing diperlukan situasi yang menyenangkan.⁴⁰

Permainan bahasa الصندوق secara bahasa menurut

Nasif Musthofa yaitu:

تسمية الأشياء ووصفها والتعرف عليها

“Penamaan sesuatu, menggambarkan dan mengidentifikasinya”⁴¹

Selanjutnya Nasif Musthofa menjelaskan bahwa penamaan tersebut menggunakan beberapa nama (seperti jam, sisir, saputangan), atribut (seperti perak, emas) dan kata ganti milik.

³⁹ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, hlm. 32-34.

⁴⁰ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, hlm.79.

⁴¹ Nasif Musthofa Abdul Aziz, *Al Al'ab al Lughowiyah fi Ta'limil Lughoh al Ajnabiyah*, (Riyadh: al Mamlakah al Arabiyah as-Saudiyyah, 1983) hlm. 77

Shunduq al-Asy ya' secara bahasa terdiri dari dua kata benda yaitu *Shunduq* dan *al-Asy ya'*. Menurut bahasa *Shunduq* mempunyai arti kotak sedangkan *al-Asy ya'* merupakan bentuk jamak dari *syaiun* yang mempunyai arti benda atau barang.

Secara istilah permainan bahasa *Shunduq al-Asy ya'* (Kotak Barang) merupakan suatu cara mempelajari bahasa melalui permainan yang mengandung unsur kesenangan dengan menggunakan media benda-benda konkret yang dimasukkan dalam kotak. Hal ini dimaksudkan untuk melatih ingatan dan sekaligus menyampaikan apa yang telah dilihat dan diingat secara lisan.⁴²

Dalam mengungkapkan makna suatu pesan melalui bahasa, pemilihan kosakata yang tepat adalah hal yang penting. Karena pemahaman kosakata yang tepat dapat digunakan untuk memahami pesan secara tepat pula. Seorang pendidik ketika memberikan makna kosakata kepada peserta didik disarankan agar sedapat mungkin menghindari terjemahan dengan bahasa ibu peserta didik karena ketika pendidik menggunakan bahasa ibu peserta didik, maka komunikasi secara langsung dalam bahasa yang sedang dipelajari tidak akan terjadi. Selain itu peserta didik juga

⁴² Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, hlm 87.

dengan cepat akan melupakan makna kata yang diperolehnya karena penyampaiannya yang kurang bermakna.

Dalam mengajarkan kosakata pada peserta didik ada beberapa langkah yang harus diperhatikan agar pembelajaran tersebut berhasil. Dalam hal ini Ismail Shinny dan Abdullah dikutip oleh Abdul Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah dalam bukunya Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab mengatakan bahwa sebaiknya mengajarkan mufradat atau kosakata melalui cara tahapan berikut ini:

- a. Dengan cara menunjuk langsung pada benda (kosakata) yang diajarkan. Sebagai contoh kalau guru mengajarkan kosakata dimana referensinya ada dalam lingkungan kelas, maka guru tinggal menunjuk “سَبَّوْرَة” maka guru tidak usah menterjemahkan kata tersebut, akan tetapi langsung menunjuk pada benda yang dimaksud, yaitu papan tulis.
- b. Dengan cara menghadirkan miniatur dari benda (kosakata) yang diajarkan kosakata. Contoh: guru ingin memberikan kosakata sebuah rumah yang indah, asri dan nyaman, maka guru cukup menghadirkan sebuah miniature dari rumah tersebut.
- c. Dengan cara memberikan gambar dari kosakata yang ingin diajarkan. Contoh: apabila seorang guru ingin mengajarkan kosakata tentang dokter, maka guru cukup menunjukkan gambar dari kosakata tersebut.

- d. Dengan cara memperagakan dari kosakata yang ingin disampaikan. Contoh: seorang guru ingin menyampaikan kosakata (khususnya yang terkait kata kerja) maka guru bisa melakukannya dengan cara memperagakan kosakata tersebut tanpa harus menterjemahkan ke dalam bahasa ibu, seperti ”يمشي”, guru cukup memperagakan berjalan di depan kelas.
- e. Dengan cara memasukan kosakata yang diajarkan dalam kalimat. Apabila seorang guru ingin mengajarkan kosakata "جميل", maka ia harus meletaknya di dalam jumlah "الفصل جميل ونظيف او احمد تلميذ جميل", tidak usah diterjemahkan ke dalam bahasa ibu.
- f. Dengan cara memberikan padanan kata, contoh; ketika guru memberikan kosakata "فصل = صف ؟ المترادف"
- g. Dengan cara memberikan lawan kata, contoh; ketika guru ingin menyampaikan kosakata كبير maka guru harus memberikan lawan katanya صغير

- h. Dengan cara memberikan definisi dari kosakata yang diberikan. Contoh; ⁴³ الْمَسْجِدُ مَكَانُ الصَّلَاةِ وَالْإِعْتِكَافِ

7. Materi Mufrodat Bahasa Arab kelas IV

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) الأَدَوَاتُ الْمَدْرَسِيَّةُ merupakan salah satu materi yang dipelajari pada mata pelajaran Bahasa Arab MI kelas IV semester I. Berikut Standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Arab kelas IV semester I yaitu:

Tabel 2.1
Tabel Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar
Bahasa Arab MI kelas IV semester I⁴⁴

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
1. Menyimak Memahami informasi lisan melalui kegiatan mendengarkan dalam bentuk paparan atau dialog tentang pengenalan, alat-alat madrasah dan profesi	1.1 Mengidentifikasi bunyi huruf hijaiyyah dan ujaran (kata, kalimat) tentang التعارف, الأدوات المدرسية, المهنة 1.2 Menemukan makna atau gagasan dari wacana lisan sederhana tentang التعارف, الأدوات المدرسية, المهنة

⁴³ Abd. Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, hlm. 124-125.

⁴⁴ Hidayat, "Permenag Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah", <http://Nhidayat62.Wordpress.Com/2009/08/13/Permenag-No-2-Tahun-2008/>, Diakses 23 Desember 2013

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
2. Berbicara Mengungkapkan informasi secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog tentang pengenalan, alat-alat madrasah dan profesi.	2.1 Melakukan dialog sederhana tentang التعرف, الأدوات المدرسية, المهنة 2.2 Menyampaikan informasi secara lisan dalam kalimat sederhana tentang التعرف, الأدوات المدرسية, المهنة
3. Membaca Memahami wacana tertulis dalam bentuk paparan atau dialog tentang pengenalan, alat-alat madrasah dan profesi.	3.1 Melafalkan huruf hijaiyyah, kata, kalimat, dan wacana tertulis tentang التعرف, الأدوات المدرسية, المهنة 3.2 Menemukan makna, gagasan atau ide wacana tertulis tentang التعرف, الأدوات المدرسية, المهنة
4. Menulis Menuliskan kata-kata, ungkapan, dan teks fungsional pendek sederhana tentang pengenalan, alat-alat madrasah dan profesi.	4.1 Menyalin kata, kalimat dan menyusun kata menjadi kalimat sempurna tentang التعرف, الأدوات المدرسية, المهنة

Adapun indikator materi **أَلَاذَوَاتُ الْمَدْرَسِيَّةُ** yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Menghafalkan mufrodat tentang **أَلَاذَوَاتُ الْمَدْرَسِيَّةُ** dengan baik dan benar
- b. Membedakan benda yang sesuai dengan mufrodat

- c. Mencontohkan penggunaan mufrodat tentang *الأدوات المدرسية* yang sesuai maknanya dalam kalimat sederhana.

Beberapa mufrodat yang diharapkan dapat dikuasai peserta didik kelas IV materi *الأدوات المدرسية* yang sesuai dengan permainan bahasa *Shunduq Al-Asy ya* '(Kotak Barang) adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2

Tabel Daftar Mufrodat pada Materi *الأدوات المدرسية*⁴⁵

Mufrodat	Arti	Mufrodat	Arti
قِرْطَاسٌ ج قِرَاطِيسٌ	Kertas	لَوَاءٌ ج أَلْوِيَّةٌ	Bendera
صُورَةٌ ج صُورٌ	Gambar	غِرَاءٌ	Lem
تَقْوِيمٌ ج تَقَاوِيمٌ	Kalender	مِيزَانٌ, بَرَّايَةٌ ج بَرَّايَاتٌ	Peruncing
خَرِيطَةٌ ج خَرَائِطُ	Peta	قَلَمُ الرِّصَاصِ	Pensil warna
طَلَّاسَةٌ ج طَلَّاسَاتٌ	Penghapus pensil	مِمْسَحَةٌ ج مِمَّاسِخٌ	Penghapus papan tulis
مِقْلَمَةٌ ج مِقْلَمَاتٌ	Tempat bolpoin	مِسْطَرَةٌ ج مَسَاطِرُ	Penggaris
مِحْفَظَةٌ, مَحْفَظَةٌ	Tas	قَلَمٌ ج أَقْلَامٌ	Pena

Langkah-langkah penerapan permainan bahasa *Shunduq al-Asy ya* '(Kotak Barang) dalam pembelajaran mufrodat materi *الأدوات المدرسية* mata pelajaran bahasa Arab kelas IV yaitu:

⁴⁵ Agus Wahyudi, *Aku Cinta Bahasa Arab 4 untuk Kelas IV MI*, (Solo: Tiga Serangkai, 2010), hlm. 21-22.

- a. Pendidik mempertunjukkan berbagai benda satu persatu kepada peserta didik dan menyebutkan namanya dengan bahasa Arab
- b. Pendidik yang memasukkan berbagai benda ke dalam kotakyaitu:

مِحْفَظَةٌ, مِحْفَظَةٌ, قَلَمٌ جَاقَلَامٌ, لَوَاءٌ جَالْوِيَّةٌ, قِرْطَاسٌ جَقَرَاطِيسٌ,
خَرِيْطَةٌ, تَقْوِيْمٌ, مِقْلَمَةٌ, مِسْطَرَّةٌ جَمَسَاطِرٌ, مِمْسَحَةٌ, قَلَمٌ الرَّصَاصِ,
طَلَّاسَةٌ, مِبْرَاةٌ, بَرَّايَةٌ, غَرَاءٌ, صُوْرَةٌ

- c. kemudian pendidik mengajukan pertanyaan pada peserta didik⁴⁶

أَيُّ شَيْءٍ فِي يَدِي؟ مَا الْأَشْيَاءُ فِي يَدِي؟

- d. Jika peserta didik menebak dengan benar maka benda yang dibawa pendidik tadi dikeluarkan, demikian sampai semua benda habis dikeluarkan.

B. Kajian Pustaka

Kajian pustaka penelitian ini berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh:

1. Uswatun Khasanah (093111415) mahasiswi program studi Pendidikan Agama Islam IAIN Walisongo Semarang, dengan judul Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca al-Qur'an Melalui Permainan Kartu Huruf Hijaiyah Bagi Siswa Kelas II MI Roudlotusysyubban Tawangrejo Winong Pati Tahun

⁴⁶Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, hlm.88.

Pelajaran 2010 / 2011. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan kartu huruf hijaiyah terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca al-Qur'an siswa kelas II MI Roudlotusysyubban Tawangrejo Winong Pati. Hal ini dapat dibuktikan dengan ketuntasan siswa pada siklus III yaitu 87,50 % yang berarti melebihi ketuntasan minimal yaitu 85%.

2. Nailly Fithriani(3104142) mahasiswi Tadris Biologi IAIN Walisongo Semarang dengan judul Efektivitas permainan kartu biologi terhadap hasil belajar peserta didik pokok bahasan sistem gerak manusia kelas VIII MTs NU Banat Kudus. Hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih baik dari pada kelas kontrol, yaitu dengan ditunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen memperoleh hasil 81,8 sedangkan hasil belajar kelas kontrol memperoleh hasil 67,4. Hasil perhitungan uji t antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 5.339 kemudian dikonsultasikan dengan t tabel dimana $\alpha = 5 \%$ dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$ ($48 + 48 - 2$) diperoleh $t(0,95)(94) = 1.66$ karena $t \geq t_{(1-\alpha)(n_1+n_2-2)}$. Berarti H_a diterima atau signifikan. Dengan demikian permainan kartu biologi terhadap hasil belajar peserta didik materi pokok sistem gerak manusia di MTs Nu Banat Kudus itu efektif.
3. Ahirul Hasanah(06420009) mahasiswi program studi Pendidikan Bahasa Arab fakultas Ilmu Tarbiyah dan

Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul Pembelajaran Berbasis Permainan TTS (Teka-teki silang) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa MAN Godean Sleman Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan model penelitian kualitatif dengan menggunakan desain PTK. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab dengan media TTS berperan dalam meningkatkan prestasi belajar Bahasa Arab siswa dengan adanya nilai *effect size* antara rerata *pre-test* dan *post-test* siklus I adalah 14.33 dan *effect size* antara rerata *pre-test* dan *post-test* siklus II adalah 19.33. sedangkan peningkatan prestasi belajar siswa sebesar 13.33 yang diperoleh dari selisih antar nilai rata-rata *post-test* siklus I dan *post-test* siklus II.

Dari penelitian yang dilakukan peneliti terdahulu tersebut maka di sini peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa permainan bahasa *Shundug al-Asy ya'* (kotak barang) menuntut peserta didik untuk memahami dan menemukan makna kosakata baru melalui benda konkret. Setelah diuraikan tentang kajian bahan penelitian yang relevan dengan masalah yang peneliti teliti, maka disini peneliti akan meneliti efektivitas permainan bahasa *Shundug al-Asy ya'* (kotak barang) terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran bahasa Arab. Yang menjadi pembeda dengan penelitian terdahulu adalah dari segi media permainan, jenis penelitian, sekolah, mata pelajaran dan materi yang diteliti.

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.⁴⁷

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka hipotesis penelitian ini adalah:

1. Ho: Metode permainan bahasa *Shunduq al-Asy ya'* (kotak barang) tidak akan efektif terhadap hasil belajar bahasa Arab
2. Ha: Metode permainan bahasa kotak barang (*Shunduq al-Asy ya'*) akan efektif terhadap hasil belajar bahasa Arab

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm.224.