

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS**

#### **A. Kajian Pustaka**

Skripsi Wiwin Patma Dewi mahasiswi Pendidikan Guru SD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang dengan judul “Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Siswa Kelas V SD Negeri I Kedung Sarimulyo”. Dalam skripsi tersebut mendeskripsikan ada peningkatan kemampuan penguasaan kosakata pada siswa dengan pembelajaran yang menggunakan metode permainan pesan berantai . Jenis penelitian ini adalah PTK (penelitian tindakan kelas). Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil evaluasi tes keterampilan berbicara dan menulis pada siklus I yaitu 76% siswa telah tuntas belajar. Sedangkan pada siklus II 86,7% siswa sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Mengajar (KKM). Dalam skripsi tersebut dijelaskan bahwa metode pembelajaran pesan berantai dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.<sup>1</sup>

Skripsi Masrokhah Mahasiswi Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan PGSD dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dengan Permainan Bisik Berantai Siswa Kelas 2 SD Negeri Grombo I Kecamatan Plupuh Kabupaten Sragen”. Dalam skripsi tersebut menjelaskan bahwa dengan permainan bisik berantai pembelajaran menyimak pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 2 ada peningkatan keaktifan siswa dan peningkatan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran menyimak. Jenis penelitian ini adalah PTK

---

<sup>1</sup>Wiwin Patma Dewi, *Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Siswa Kelas V SD Negeri I Kedung Sarimulyo* (Semarang: Perpustakaan UNNES, 2009)

(penelitian tindakan kelas). Keabsahan data menggunakan teknik triangulasi yaitu triangulasi sumber dan metode.<sup>2</sup>

Penelitian di atas berbeda dengan penelitian ini, penelitian tersebut meneliti peningkatan penguasaan kosakata dengan menggunakan permainan bahasa Pesan Berantai pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui tes keterampilan menulis dan berbicara. Dan skripsi yang kedua meneliti tentang pembelajaran menyimak pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini meneliti tentang perbedaan prestasi belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan permainan bahasa Bisik Berantai dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran bahasa Arab materi pokok perpustakaan kelas V semester II di SD Islam Hidayatullah Banyumanik Semarang tahun ajaran 2011/2012.

## **B. Permainan Bahasa Bisik Berantai dan Hasil Belajar**

### **1. Permainan Bahasa Bisik Berantai**

#### **a. Pengertian Permainan Bahasa**

Istilah permainan, menurut pengertiannya adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas atau kegiatan bermain. Permainan merupakan suatu aktivitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan seseorang.<sup>3</sup>

Berkaitan dengan permainan, Pellegrini dan Saracho dalam buku Fathul Mujib, menyatakan bahwa permainan memiliki beberapa sifat.

- 1) Permainan dimotivasi secara personal karena memberi rasa kepuasan.
- 2) Pemain lebih asyik dengan aktivitas permainan (sifatnya spontan) daripada tujuan yang ingin dicapai.

---

<sup>2</sup> Masrokhah, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dengan Permainan Bisik Berantai Siswa Kelas 2 SD Negeri Grombo I Kecamatan Plupuh Kabupaten Sragen*, (Surakarta: Perpustakaan UMS)

<sup>3</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab* (Yogyakarta, Diva Press, 2011), hlm.26

- 3) Aktivitas permainan dapat bersifat nonlital.
- 4) Permainan bersifat bebas dari aturan-aturan yang dipaksakan dari luar dan aturan-aturan yang ada dapat dimotivasi oleh para pemainnya.
- 5) Permainan memerlukan keterlibatan aktif dari pihak pemain.

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.<sup>4</sup>

Permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan bahasa bukan merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini dapat digolongkan dalam pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajari. Permainan bahasa merupakan aktivitas yang dirancang dalam pengajaran, dan berhubungan dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung.<sup>5</sup>

#### b. Pengertian Bisik Berantai

Sesuai dengan namanya, dalam permainan ini setiap pemain membisikkan sebuah kalimat kepada teman kelompoknya secara berurutan. Pemain pertama menerima bisikan dari gurunya atau bisa juga berupa tulisan dari gurunya kemudian menyampaikannya apa yang telah didengarnya kepada pemain kedua, pemain kedua menyampaikannya pula kepada pemain ketiga, demikian seterusnya. Pemain terakhir kemudian menyampaikannya kepada gurunya kembali untuk mendapatkan nilai. Besarnya nilai dari setiap kelompok didasarkan pada tingkat kesalahan yang dilakukan.

Langkah-langkah pembelajaran Bisik Berantai:

---

<sup>4</sup> Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN-Malang Press, 2009), hlm.79

<sup>5</sup> Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab* (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hlm. 32

- 1) Permainan bahasa ini terdiri atas dua kelompok
- 2) Masing-masing kelompok terdiri 6-7 peserta didik
- 3) Guru membisikkan kosakata atau kalimat yang diperlihatkan kepada peserta didik yang paling depan pada masing-masing kelompok
- 4) Untuk selanjutnya dibisikkan peserta didik di belakangnya demikian sampai peserta didik terakhir
- 5) Kelompok yang tercepat dan benar dialah yang menang<sup>6</sup>

Dalam permainan ini peserta didik akan belajar kecepatan dalam menangkap informasi dari orang lain dan sekaligus memperhatikan ketepatan dan keakuratan informasi tersebut. Informasi tersebut bisa berupa kata, kalimat, baik kalimat perintah, kalimat seru, kalimat berita, dan lain-lain. Contoh untuk melatih pendengaran bunyi “س” dan “ص”

الصورة كبيرة - الصورة كبيرة

Untuk melatih kelengkapan informasi:

يكي احمد بكاء شديدا- هو يضحك ضحكة عريضة.....إلخ

#### c. Tujuan Permainan Bahasa

Tujuan permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk memperoleh kegembiraan dan untuk melatih keterampilan tertentu.

Adapun manfaat yang dapat diambil dari permainan ini adalah:

- 1) Memupuk jiwa persaingan yang sehat, atau saling mengungguli satu sama lain.
- 2) Mendorong peserta didik untuk menyaksikan dan ikut serta dalam berbagai permainan.
- 3) Memotivasi diri untuk tampil dengan sebaik-baiknya.
- 4) Belajar untuk bekerja sama dalam suatu pekerjaan, atau mencapai sebuah kemenangan.<sup>7</sup>

Permainan bahasa bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, menulis, dan sastra) serta unsur-unsur bahasa (kosakata dan tata bahasa). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan, tetapi tidak memperoleh keterampilan berbahasa

---

<sup>6</sup>Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, hlm.84

<sup>7</sup> Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, hlm.81

atau unsur tertentu, maka permainan tersebut bukan termasuk permainan bahasa.<sup>8</sup>

Tujuan utama permainan bahasa bukan semata-mata untuk memperoleh kesenangan, tetapi untuk belajar keterampilan berbahasa atau unsur bahasa tertentu. Menurut Dewey, interaksi antara permainan dengan pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang sangat penting bagi anak-anak.<sup>9</sup>

Permainan bahasa yang diintegrasikan dalam pengajaran seharusnya mempunyai beberapa tujuan sebagai berikut.

1) Merangsang Interaksi Verbal Peserta Didik

Para peserta didik dituntut untuk dapat aktif terlibat dalam permainan ini. Diharapkan mereka bersedia berkomunikasi dan mengungkapkan pendapat masing-masing dengan temannya.

Dalam permainan kelompok diperlukan kerja sama yang baik, tidak boleh ada yang bersifat individualis atau menyendiri sendiri. Peserta didik harus bertekad dan berkeinginan untuk dapat berkomunikasi secara verbal dalam bentuk kerja sama.

2) Menambah Kefasihan dan Kepercayaan Diri Peserta Didik

Permainan bahasa bisa digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kefasihan berbahasa dan kepercayaan diri peserta didik. Bahasa yang digunakan dalam suatu permainan tidak diorientasikan pada struktur tertentu. Namun, fungsi bahasa bisa juga melibatkan seluruh unsur dan keterampilan yang berbeda-beda.<sup>10</sup>

Guru harus dapat menyesuaikan materinya. Dalam hal ini guru harus mengetahui kapasitas pengetahuan peserta didiknya. Soal permainan yang diberikan tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah, disesuaikan dengan pengetahuan peserta didik atau sesuai materi yang telah disampaikan oleh guru.

---

<sup>8</sup> Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif*, hlm. 32

<sup>9</sup> Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif*, hlm. 33

<sup>10</sup> Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif*, hlm. 41-42

### 3) Menyediakan Konteks Pembelajaran

Permainan adalah interaksi antara pemain yang satu dengan yang lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Permainan dapat menjadi sumber belajar atau media belajar apabila permainan tersebut bertujuan mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran.<sup>11</sup>

Permainan bahasa seharusnya dapat menjadikan peserta didik yang semula pemalu menjadi berani, yang semula pasif menjadi aktif dan yang semula bersifat individualis menjadi mau bekerja sama dengan temannya. Dalam permainan bahasa ini merupakan wadah bagi para peserta didik untuk dapat menunjukkan semangat mereka, melatih keberanian dan terlibat penuh dalam setiap permainan yang dilakukan.

### 4) Alat Mengikis Rasa Bosan

Peserta didik akan cepat bosan dan jenuh ketika harus menghadapi pelajaran yang berupa *istima'*, *kalam* dan sebagainya. Sehingga diperlukan suatu strategi atau cara agar peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan senang hati, bukan yang membosankan. Permainan bahasa bisik berantai adalah salah satu caranya.

Permainan bahasa harus dirancang untuk mengubah situasi dan kondisi yang “tidak bersahabat” dengan aturan yang adil dan kompetisi yang merangsang peserta didik untuk bersaing secara sehat, membalas, memprotes, dan memberikan argumen. Dengan demikian, peserta didik dilatih berhadapan dengan interaksi kehidupan permainan yang telah didesain dengan baik.<sup>12</sup>

### 5) Sebagai Alat Pemulihan, Pengukuhan, dan Pengayaan

Dalam pengajaran bahasa, permainan dilakukan dalam berbagai bentuk, salah satunya berdasarkan tujuan. Permainan sangat berguna bagi aktivitas pemulihan, pengukuhan, dan pengayaan dalam pembelajaran.

---

<sup>11</sup> Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif*, hlm. 42

<sup>12</sup> Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif*, hlm. 44

Selain itu kenyataan menunjukkan bahwa kebanyakan peserta didik masih lemah dalam menghadapi masalah komunikasi, menulis, dan mendengar. Kelemahan ini dapat diatasi sedikit demi sedikit melalui aktivitas permainan yang dirancang dengan baik dan benar.<sup>13</sup>

Melalui permainan bahasa ini dapat untuk mengatasi kelemahan peserta didik yang kesulitan dalam belajar bahasa: menyebut bunyi, huruf, suku kata, berbicara, menulis, mendengar, dan lain sebagainya.

Selanjutnya guru tetap harus melakukan penguatan dengan memberikan latihan terus menerus walaupun mungkin peserta didik bosan, hal itu dapat disiasati dengan latihan tata bahasa yang diperkenalkan dalam berbagai bentuk aktivitas permainan.

Sedangkan untuk aktivitas pengayaan guru dapat mencampur adukkan antara peserta didik yang cerdas dengan peserta didik yang kurang cerdas. Tujuannya agar dapat saling bekerja sama dan berbagi pengetahuan. Final dari tujuan pembelajaran bahasa yaitu agar peserta didik dapat mempergunakan bahasa sebagai alat komunikasi serta terampil dalam berbahasa, yakni terampil menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

## **2. Hasil Belajar**

### **a. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.<sup>14</sup> Suatu proses belajar diharapkan menghasilkan sesuatu yang disebut hasil belajar. Hasil belajar itu dapat berupa ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dapat diklasifikasikan kedalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan

---

<sup>13</sup> Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif*, hlm. 44-45

<sup>14</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Rosda Karya, 1999), hlm. 22

serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan.

Hasil belajar memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar. Penilaian di dalam hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru mengenai kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan proses belajar mengajar sampai sejauh mana kemajuan ilmu pengetahuan yang telah mereka kuasai. Allah berfirman dalam Al-Qur'an surat Arra'du: 11

إِنَّ اللَّهَ لَا يُعَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُعَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ

*“Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”.* (Q.S. Ar-Ra'du/13 : 11)<sup>15</sup>

b. Faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik ada 3 yaitu:<sup>16</sup>

- 1) Faktor dari dalam diri peserta didik (internal) meliputi 3 aspek yaitu aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah) dan aspek psikologis (yang bersifat rohaniah) serta faktor kelelahan.

Aspek fisiologis yaitu kondisi umum jasmani peserta didik. Yang termasuk dalam aspek jasmani yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh. Hal ini sangat mempengaruhi semangat peserta didik dalam mengikuti pelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.

Aspek psikologis yaitu kondisi umum kejiwaan atau kerohanian, yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas hasil belajar peserta didik. Diantara faktor-faktor rohaniah peserta didik adalah

---

<sup>15</sup> Departemen Agama, *Alqur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Diponegoro, 2008), hlm. 199.

<sup>16</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 132



tingkat kecerdasan atau intelegensi peserta didik, perhatian, sikap, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan peserta didik.

Faktor kelelahan ini meliputi dua macam yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (psikis).

- 2) Faktor dari luar diri peserta didik (eksternal) yakni lingkungan di sekitar peserta didik. Lingkungan disekitar peserta didik yaitu lingkungan sosial seperti keluarga, guru, para staf, administrasi dan teman-teman sekelas peserta didik. Dan juga lingkungan non esensial seperti rumah, sekolah, alat-alat belajar dan waktu belajar yang digunakan peserta didik.
- 3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran pada materi-materi pelajaran.

c. Pengertian Bahasa Arab

Bahasa Arab termasuk rumpun bahasa Smith yaitu bahasa yang dipakai bangsa-bangsa yang tinggal di sekitar sungai Tigris dan Furat, dataran Syiria dan jazirah Arabia (*Timur Tengah*) seperti bahasa Finisia, Assyiria, Ibrania, Arabia, Suryania, dan Babilonia.<sup>17</sup>

Bahasa di dunia ini sangatlah beragam. Hal itu merupakan salah satu tanda dari kekuasaan Allah, sebagaimana dalam firman-Nya dalam surat ar-Rum ayat 22:



Dan di antara tanda-tanda kekuasaan-Nya ialah menciptakan langit dan bumi dan berlain-lainan bahasamu dan warna kulitmu. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang mengetahui (Q.S ar-Rum/30:22)<sup>18</sup>

<sup>17</sup> Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, hlm.1

<sup>18</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: Diponegoro, 2000), hlm.324

d. Kompetensi Bahasa Arab

Kata kompetensi berasal dari bahasa Inggris “*competence*” yang berarti *ability, power, authority, skill, knowledge*, dan kecakapan, kemampuan serta wewenang. Adapun padanan kata *competent* dalam bahasa Arab adalah *kafa’ah* (كفاءة). Jadi kata kompetensi dari kata *kompeten* yang berarti memiliki kemampuan dan keterampilan dalam bidangnya sehingga ia mempunyai kewenangan atau otoritas untuk melakukan sesuatu dalam batas ilmunya tersebut. Kompetensi merupakan perpaduan tiga domain pendidikan yang meliputi ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang terbentuk dalam pola berpikir dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari.<sup>19</sup>

Sedangkan bahasa (*lughah*) adalah kumpulan sistem bunyi, *nahwu, sharaf*, dan leksikal yang integral satu sama lain untuk menghasilkan ungkapan atau kalimat yang mempunyai makna diantara sekelompok umat manusia. Jadi bahasa Arab adalah kata-kata yang disusun dan digunakan oleh orang-orang Arab untuk mengungkapkan tujuan-tujuan mereka.<sup>20</sup>

Mahmud Kamil menyebutkan bahwa:

لقد نظرت هذه الطريقة الى مهارت اللغة الأربع من خلال ترتيب معين هو الاستماع والكلام والقراءة والكتابة ومن ثم اخذت تركيز منذ السنوات الأولى على اللغة كما تتكلم في موافق الحياة اليومية , ثم تنطلق بعد ذلك في المستويات المتقدمة نحو الأشكال الرسمية للتعبير حيث تأخذ في التركيز على مهارتين الأخرتين مع عدم اهمال مهارتي الاستماع والكلام في اي مرحلة من المراحل واستمرار التدريب عليها.<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup> Suja’i, *Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab: Strategi dan Metode Pengembangan*, hlm.14

<sup>20</sup> Suja’i, *Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab: Strategi dan Metode Pengembangan*, hlm.15

<sup>21</sup> Mahmud , Kamil, *Ta’limul Lughotul Arabiyah Linnathiqin Bilughotin Ukhro*,(Makkah: Jam’iyah Ulumul Qurra), hlm.62

Bahasa Arab merupakan salah satu rumpun bahasa semit. Kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang pelajar bahasa asing termasuk didalamnya bahasa Arab meliputi empat hal yaitu salah satunya kompetensi menyimak/*istima'*:

Kompetensi *istima'* (mendengar/menyimak) yaitu memahami berbagai nuansa makna ragam teks lisan dengan ragam variasi tujuan komunikasi dan konteks. Kemampuan *istima'* dapat dipakai untuk berbagai tujuan yaitu untuk mengulang-ulang materi, menghafal, mengambil ide pokok, dan memahami ide umum dari materi yang didengar.

Untuk dapat melakukan *istima'* Dengan baik maka seseorang harus memiliki kompetensi sebagai berikut:

- 1) Mengetahui bunyi bahasa Arab dan *makhrajnya*
- 2) Membedakan bunyi huruf yang berbeda
- 3) Mampu mengenali perbedaan antara bunyi yang berbeda
- 4) Menguasai kaidah bahasa untuk memecahkan tanda bunyi
- 5) Mengetahui makna kata Arab
- 6) Mampu memberikan perhatian dalam waktu yang lama
- 7) Mengetahui perubahan makna akibat dari intonasi dan syllable yang berbeda
- 8) Mampu menyusun bunyi dalam kelompok kata yang bermakna
- 9) Memahami isi pesan yang didengar dengan baik tanpa menambah, mengurangi dan atau (*ziyadah, naqsh, tahrif*).

Dalam belajar bahasa ada empat aspek yang harus dikuasai oleh peserta didik. Keempat aspek tersebut haruslah mampu untuk dicapai semua peserta didik. Inti dari belajar bahasa adalah menyampaikan pesan atau informasi. Hal tersebut merupakan interaksi antara si pembicara dan si pendengar.

Richards menyebutkan “*interaction*” *has been central to theories of second language learning and pedagogy since 1985. Rivers defined the interactive perspective in language education: “ Students achieve facility in using a language when their attention is focused on converting and receiving authentic messages (that is, message that*

*contain information of interest to both speaker and listener in a situation of importance to both).*<sup>22</sup>

### 3. Materi Bahasa Arab Kelas V

Dalam materi kelas V ini yang perlu ditekankan pada keterampilan menyimak yaitu memahami informasi lisan melalui kegiatan mendengarkan dalam bentuk paparan atau dialog tentang perpustakaan.

Materi pokok: في المكتبة

perpustakaan	مكتبة
rak-rak	رفوف
saya ingin	أريد
majalah-majalah	مجلات
pegawai perpustakaan	موظف المكتبة
buku-buku fiqh	كتب الفقه
koran	جريدة
almari	خزانة
papan	لوحة
ruang baca	غرفة القراءة
melayani	يخدم
meminjam	يستعير
libur	عطلة
menyerahkan	يستلم

Pola kalimat :

ظرف مكان / حرف جر + ال + اسم + اسم + نعت  
خبر مقدم                      مبتدأ مؤخر

ظرف المكان disebut فوق، تحت، خلف، جوار

<sup>22</sup> Richards, *Approach and Methods in Language Teaching Second Edition*, (New York: Cambridge University Press, 2001), hlm.21

*Zarful makan (adawatul jar)* terletak sebelum isim. Isim yang setelahnya disebut *majrur*.

Contoh:

ظرف المكان + اسم      atau      ظرف المكان + اسم  
 فوق المكتب مصباح      المصباح فوق المكتب  
 Cermatilah penjelasan pola kalimat yang dibahas pada bab ini!

الأمثلة :

- النمرة      خبر مقدم-مبتدأ مؤخر      نعت
1. أَمَامَ الْفِنَاءِ حَدِيثَةٌ نَظِيفَةٌ
  2. عَلَى الْكُرْسِيِّ حَقِيبَةٌ      جَدِيدَةٌ
  3. فِي الْمَكْتَبَةِ مَكْتَبَةٌ كَبِيرٌ
  4. فَوْقَ الرَّفِّ مِصْبَاحٌ      مُنِيرٌ

### C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>23</sup> Hipotesis menjadi dugaan berdasarkan keterangan teori yang sementara diterima sebagai kebenaran sambil menunggu pengujian menggunakan data empiris.<sup>24</sup>

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu ada pengaruh hasil belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan permainan bahasa bisik berantai dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran bahasa Arab materi pokok perpustakaan kelas V semester II di SD Islam Hidayatullah Banyumanik Semarang tahun ajaran 2011/2012.

<sup>23</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 64

<sup>24</sup> Purwanto, *Instrumens Penelitian Sosial Dan Pendidikan Pengembangan dan Pemanfaatan Cet, II*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2007), hlm.82