

**PENERAPAN PERMAINAN BAHASA TUSUK KATA DALAM
MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA ARAB
SISWA KELAS IV MI MA'ARIF SINGOSAREN PONOROGO
TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI



OLEH

**ALIF CHUNTARI
NIM : 210615165**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2019**

ABSTRAK

Chuntari, Alif. 2019. *Penerapan Permainan Bahasa Tusuk Kata Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Ma'arif Singosaren Ponorogo Tahun Ajaran 2018/2019.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing Ali Ba'ul Chusna, M.Si.

Kata Kunci: Media permainan bahasa, kosakata Bahasa Arab.

Pembelajaran terkait materi Bahasa Arab adalah kegiatan belajar mengajar atau proses menambah pengetahuan yang dilakukan oleh seorang pendidik kepada siswa. Dalam pembelajaran Bahasa Arab, permasalahan yang sering terjadi adalah rendahnya motivasi minat belajar Bahasa Arab siswa. Hal ini sebagaimana terjadi di MI Ma'arif Singosaren Ponorogo. Siswa menganggap pembelajaran Bahasa Arab sangatlah sulit. Sebagian dari mereka kesulitan dalam menghafal kosakata Bahasa Arab sehingga merasa kesulitan jika diberi soal latihan. Selain itu ketidaktepatan metode pembelajaran atau kurang variatif dalam penggunaan media juga membuat siswa lebih cepat bosan. Dengan adanya permainan bahasa tusuk kata diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa, menjauhi kemungkinan siswa merasa bosan dan perbendaharaan katanya (*mufradat*) bertambah.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui penerapan permainan bahasa tusuk kata dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab (2) mengetahui tingkat perubahan dalam penguasaan kosakata Bahasa Arab melalui permainan bahasa tusuk kata pada siswa kelas IV di MI Ma'arif Singosaren Ponorogo.

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang pelaksanaan tindakannya terdiri atas dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan tindakan, pemberian tindakan, observasi dan refleksi. Tahap-tahap penelitian dalam masing-masing tindakan terjadi secara berulang yang akhirnya menghasilkan beberapa tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas.

Adapun hasil dari penelitian ini adalah : (1) Penerapan permainan bahasa tusuk kata pada mata pelajaran bahasa Arab kelas IV MI Ma'arif Singosaren Ponorogo diterapkan dengan adanya empat proses pada setiap siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi (2) Penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas IV di MI Ma'arif Singosaren Ponorogo dengan menggunakan permainan bahasa tusuk kata mengalami peningkatan yang baik. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada siklus I siswa yang penguasaan kosakatanya sangat tinggi hanya 5 dengan presentase 35,7% dan pada siklus II siswa yang penguasaan kosakatanya sangat tinggi mengalami peningkatan mencapai 11 siswa dengan presentase 78,5%.

LEMBAR PERSETUJUAN

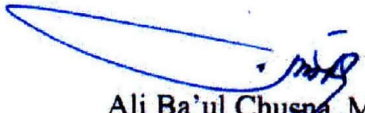
Skripsi atas nama saudara:

Nama : Alif Chuntari
NIM : 210615165
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penerapan Permainan Bahasa Tusuk Kata Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Ma'arif Singosaren Ponorogo Tahun Ajaran 2018/2019

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing

Ponorogo, 09 Mei 2019


Ali Ba'ul Chusna, M.Si
NIP. 198309292011012012

Mengetahui,
Ketua
Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo





**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PONOROGO**

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Alif Chuntari
NIM : 210615165
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penerapan Permainan Bahasa Tusuk Kata Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Ma'arif Singosaren Ponorogo Tahun Ajaran 2018/2019

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 29 Mei 2019

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam, pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 18 Juni 2019

Ponorogo, 18 Juni 2019



Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Dr. M. Ag
NIP. 196512171997031003

Tim Penguji:

1. Ketua Sidang : Dr. Umi Rohmah, M.Pd.I ()
2. Penguji I : Dr. M. Miftachul Choiri, MA ()
3. Penguji II : Ali Ba'ul Chusna, M.SI ()

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alif Chuntari
NIM : 210615165
Fakultas : Tarbiah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru MI
Judul Skripsi/Tesis : Penerapan Permainan Bahasa Tusuk Kata Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Ma'arif Singosaren Ponorogo Tahun Ajaran 2018/2019

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di **etheses.iainponorogo.ac.id**. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 18 Juni 2019

Penulis



Alif Chuntari

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alif Chuntari
NIM : 210615165
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penerapan Permainan Bahasa Tusuk Kata Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Ma'arif Singosaren Ponorogo Tahun Ajaran 2018/2019

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 13 Mei 2019
Yang Membuat Pernyataan



Alif Chuntari

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah interaksi antara dua pihak yang saling membutuhkan yaitu siswa dan pendidik. Pembelajaran merupakan usaha untuk mengarahkan siswa ke dalam proses belajar sehingga, siswa memperoleh ilmu pengetahuan dan siswa juga memperoleh tujuan belajar sesuai apa yang diharapkan. Sedangkan bahasa adalah suatu alat komunikasi atau cara manusia mengungkapkan semua perasaannya, baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan, dengan tingkah laku gerak-gerik dan mimik. Jadi pembelajaran bahasa adalah proses untuk membantu peserta didik agar bisa berkomunikasi dengan baik.

Pembelajaran Bahasa Arab adalah kegiatan belajar mengajar atau proses menambah pengetahuan untuk berkomunikasi Bahasa Arab yang dilakukan oleh seorang pendidik kepada siswa. Proses pembelajaran tersebut meliputi mengarahkan, mendorong, membimbing serta membina kemampuan berbahasa Arab. Untuk mencapai hasil yang maksimal dalam pembelajaran Bahasa Arab seorang pendidik dapat menggunakan metode maupun strategi tertentu, agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Permasalahan pembelajaran Bahasa Arab yang sering terjadi dapat disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya adalah rendahnya motivasi minat belajar Bahasa Arab karena mereka beranggapan bahwa belajar bahasa asing merupakan hal yang menjenuhkan dan sulit difahami, serta berbeda dengan bahasa ibu, baik dalam sistem bunyi, suku kata maupun tatanan kata. Ketidaksesuaian metode materi yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran Bahasa Arab, akan menjadikan kegiatan pembelajaran tidak berjalan efektif dan efisien.

Perlu diketahui bahwa meski perkembangan pembelajaran Bahasa Arab sangat pesat, akan tetapi hal tersebut tidak terlepas dari adanya masalah yang sering terjadi dalam proses belajar mengajar khususnya dalam penguasaan kosa kata Bahasa Arab (*mufradat*). Sering ditemui siswa sulit memahami materi yang diajarkan, apalagi siswa yang tidak memiliki dasar Bahasa Arab sebelumnya. Siswa tersebut akan semakin tertinggal dalam kegiatan belajar mengajar, dan kondisi tersebut cukup memprihatinkan. Oleh karena itu seorang pendidik harus memikirkan proses belajar mengajar yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan termasuk dalam hal penguasaan kosa kata Bahasa Arab.

Media merupakan alat atau sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dari suatu sumber, dimana sumber tersebut dapat memotivasi siswa untuk belajar. Media juga berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan

retensi anak terhadap materi pembelajaran. Melalui penggunaan media pengajaran, diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar.¹

Untuk mewujudkan hal tersebut di atas, guru dapat menggunakan permainan dalam pembelajaran bahasa atau yang dikenal permainan bahasa. Menurut Nasif Musthofa permainan bahasa adalah suatu kegiatan yang terjadi didalamnya saling membantu atau saling bersaing antara para pelajar untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dengan aturan-aturan tertentu.² Dan aplikasi itu sangat berdampak positif dalam penguasaan keterampilan bahasa, karena pada dasarnya pada proses pembelajaran bahasa asing diperlukan situasi yang menyenangkan. Dengan hal ini juga mampu menggali potensi yang ada pada diri siswa.

Tujuan utama dari permainan bahasa dalam pembelajaran Bahasa Arab agar siswa mampu menguasai kosa kata yang merupakan salah satu aspek terpenting dalam berbahasa Arab, agar siswa memperoleh kegembiraan, melatih keterampilan dan memperoleh kemahiran berkomunikasi, dan juga mampu menguasai empat keterampilan Bahasa Arab baik itu keterampilan menyimak (*istima'*), keterampilan berbicara (*kalam*), keterampilan menulis (*kitabah*) dan keterampilan membaca (*qiroah*).

¹ . Ahmad Muhtadi Anshor, *Pengajaran Bahasa Arab Media dan Metode-Metodenya*, (Yogyakarta: Penerbit TERAS, 2009), 23-24

² . Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Malang Press, 2009), 80

Permasalahan tentang pembelajaran kosa kata Bahasa Arab bukanlah hal yang baru. Hal ini terbukti dengan adanya kajian-kajian tentang hal tersebut dalam berbagai jurnal penelitian. Diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Ummi Maghfirotul di Judul "*Efektivitas Penggunaan Media Tusuk Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pada Siswa Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo*". Dalam penelitian tersebut, penulis membahas tentang *maharah kitabah* atau kemampuan menulis dalam pembelajaran Bahasa Arab. Adapun metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan menggunakan t-tes dan prosentasi, dari hasil tes yang diuji dengan perhitungan statistic diperoleh data mean post tes = 8, standar deviasi post tes= 0,682, dan nilai T hitung = 11,834. Dengan kesimpulan bahwa T hitung lebih besar dari T tabel ($2,65 < 11,834 > 2,00$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat peningkatan kemampuan menulis. Jadi, terdapat pengaruh media permainan tusuk kata untuk kemampuan menulis pada siswa kelas x di Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo.³

Berbeda dengan kajian tersebut, penelitian ini berupaya untuk meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab yang juga menerapkan permainan bahasa tusuk kata dengan menggunakan media berupa lidi dan kertas. Alasan peneliti menggunakan permainan bahasa tusuk kata ini karena permainan ini mengajarkan identifikasi dan pengelompokan kata. Misalnya,

³ Ummi Maghfirotul Malik, *Efektivitas Penggunaan Media Tusuk Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pada Siswa Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo*, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2013.

identifikasi macam-macam kalimat, ciri-ciri kalimat, membedakan huruf *jar*, *jazm*, dan dapat mengatasi permasalahan siswa yang belum menguasai kosa kata Bahasa Arab terutama dalam menghafalkan kosa kata Bahasa Arab (*mufradat*)

Dari hasil observasi awal ditemukan bahwa, pembelajaran Bahasa Arab di MI Ma'arif Singosaren ini sebenarnya sudah dilaksanakan dengan baik, baik dari segi fasilitas maupun materi yang diberikan. Namun hal tersebut belum cukup karena ternyata belum semua keterampilan dalam berbahasa Arab dapat dikuasai oleh siswa. Terutama dalam penguasaan kosakatanya masih belum sempurna. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar dari 14 siswa kelas IV hanya 10 siswa yang nilainya tuntas (71,42%) dan 4 siswa memperoleh nilai tidak tuntas (28,58%) dengan batas KKM 60. Salah satu faktor penyebabnya adalah kesulitan dalam menghafal kosakata Bahasa Arab, sehingga merasa kesulitan jika diberi soal latihan. Hal tersebut dikarenakan beberapa faktor baik itu dari siswa atau guru. Mayoritas siswa menganggap bahwa Bahasa Arab merupakan bahasa kedua yang hanya dipelajari siswa ketika berada di sekolah sehingga penerapannya pun kurang, takut salah atau karena mereka tidak biasa mendengar pembicaraan yang menggunakan bahasa asing. Selain itu ketidaktepatan metode pembelajaran atau kurang variatif dalam penggunaan media juga membuat siswa lebih cepat bosan.⁴

⁴ Hasil Observasi terstruktur 16 Februari 2018 di kelas IV MI Ma'arif Singosaren Ponorogo

Berangkat dari permasalahan yang ada peneliti mencoba memperbaiki pembelajaran menghafalkan kosa kata Bahasa Arab dengan menggunakan permainan bahasa tusuk kata. Permainan ini diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar siswa, sehingga memberikan pengaruh yang baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran bisa memberikan rasa nyaman pada siswa, menjauhi kemungkinan siswa merasa bosan dan perbendaharaan katanya (*mufradat*) bertambah.

Atas dasar inilah penulis bermaksud untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Permainan Bahasa Tusuk Kata Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Ma’arif Singosaren Ponorogo Tahun Ajaran 2018/2019.” Hasil Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan mampu memecahkan masalah terkait kesulitan menghafalkan kosa kata Bahasa Arab yang dialami oleh siswa di MI Ma’arif Singosaren Ponorogo.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi diantaranya:

- a. Kemampuan menghafalakan kosa kata yang masih rendah
- b. Penerapan pembelajarannya yang masih rendah
- c. Minat baca siswa yang masih rendah
- d. Penggunaan strategi belajar yang monoton

Untuk menghindari terjadinya penyimpangan terhadap pembahasan objek penelitian sebagaimana tujuan awal penelitian ini, perlu diadakan pembatasan terhadap ruang lingkup penelitian. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah “Penerapan Media Permainan Bahasa Tusuk Kata Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Ma’arif Singosaren Ponorogo.”

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dalam penelitian ini penulis merumuskan masalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana penerapan permainan bahasa tusuk kata dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Arab pada siswa kelas IV MI Ma’arif Singosaren Tahun Ajaran 2018//2019?
- b. Apakah penerapan permainan bahasa tusuk kata dapat meningkatkan penguasaan kosa kata pada siswa kelas IV MI Ma’arif Singosaren Tahun Ajaran 2018//2019?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang hendak dicapai peneliti yaitu:

- a. Untuk mengetahui penerapan permainan bahasa tusuk kata dalam meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab pada siswa kelas IV di MI Ma'arif Singosaren Ponorogo.
- b. Untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosa kata Bahasa Arab melalui permainan bahasa tusuk kata pada siswa kelas IV di MI Ma'arif Singosaren Ponorogo.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian dan tujuan penelitian yang dikemukakan di atas, hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut.

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pembaharuan dalam media pembelajaran Bahasa Arab terutama dalam keterampilan berbicara Bahasa Arab.

2. Secara praktis

- a. Bagi Peneliti

Sebagai rujukan untuk melakukan kajian penelitian yang berkaitan media pembelajaran Bahasa Arab terutama dalam penguasaan kosa kata Bahasa Arab.

- b. Bagi Siswa

- 1) Melatih penguasaan siswa terhadap pembelajaran kosa kata dengan metode permainan bahasa agar siswa tidak mudah jenuh dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.
 - 2) Melatih siswa agar terbiasa berbicara Bahasa Arab di kelas.
- c. Bagi Guru
- 1) Memberikan informasi tentang media permainan bahasa dalam pembelajaran Bahasa Arab
 - 2) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
- d. Bagi Sekolah
- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab
 - 2) Sebagai masukan untuk mengembangkan materi dan wawasan dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Arab

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah :

Bab pertama, berisi pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian. Bab pertama ini dimaksudkan untuk memudahkan dalam memaparkan data.

Bab kedua, berisi telaah hasil penelitian terdahulu, landasan teori, kerangka berpikir, pengajuan hipotesis.

Bab ketiga berisi metode penelitian yang meliputi objek penelitian, setting subjek penelitian, variabel yang diamati, prosedur penelitian yang berisi tentang refleksi awal, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi, dan evaluasi, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, yang terakhir adalah jadwal pelaksanaan penelitian.

Bab keempat berisi hasil penelitian yang meliputi gambaran singkat setting lokasi penelitian, penjelasan data per siklus, proses analisis data per siklus, pembahasan.

Bab kelima berisi penutup yang meliputi simpulan dan saran.

BAB II

TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Peneliti mencoba menggali informasi terhadap skripsi atau karya ilmiah yang lainnya yang relevan dengan permasalahan yang sedang dilakukan oleh peneliti sebagai bahan pertimbangan untuk membandingkan masalah-masalah yang diteliti baik dalam segi metode dan objek penelitian.

1. Skripsi karya Yusrin Nihayati, mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo Tahun 2015 dengan judul “*Penerapan Metode Bernyanyi Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosa Kata (Mufradat), Konsentrasi Belajar, dan Hasil Belajar Bahasa Arab (Penelitian Tindakan Kelas Pokok Bahasan Sarana dan Prasarana di Madrasah Bagi Siswa Kelas IV MI Ma’arif Al-Islamiyyah Campurejo Sambit Ponorogo Tahun Ajaran 2014/2015)*”. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II diperoleh hasil bahwa dalam pembelajaran Bahasa Arab menggunakan metode bernyanyi dapat meningkatkan kemampuan menghafal kosa kata siswa, konsentrasi belajar, dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian pada siklus I kemampuan menghafal kosa kata siswa mencapai 53,33%, siklus II mencapai 100%, pada siklus I

konsentrasi belajar siswa mencapai 73,33%, siklus II mencapai 100%, pada siklus I hasil belajar siswa mencapai 73%, siklus II mencapai 100%.

Persamaan yang peneliti temukan dalam skripsi ini yaitu sama-sama memfokuskan pada meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab. Sedangkan perbedaannya dalam skripsi Yusrin Nihayati yaitu pada penggunaan metode bernyanyi. Pada penelitian ini penulis akan memfokuskan pada meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab dengan menggunakan permainan bahasa tusuk kata.⁴

2. Skripsi karya Firda Kostarika, mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto Tahun 2016 dengan judul “*Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Penguasaan Mufradat di MI Negeri Model Slarang Kidul Lebaksiu Tegal Tahun Pelajaran 2015/2016*”

Hasil penelitian dijelaskan bahwa: Skripsi ini membahas tentang bagaimana penerapan media gambar yang dilakukan oleh MI Negeri Model Slarang Kidul Lebaksiu Tegal dalam pembelajaran Bahasa Arab untuk penguasaan *Mufradat*. Pelaksanaan penggunaan media gambar dalam pembelajaran Bahasa Arab untuk penguasaan *mufradat* di MI Negeri Model Slarang Kidul sangat efektif. Pertama, dari tahap

⁴ Yusrin Nihayati, Penerapan Metode Bernyanyi Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosa Kata (Mufradat), Konsentrasi Belajar, dan Hasil Belajar Bahasa Arab (Penelitian Tindakan Kelas Pokok Bahasan Sarana dan Prasarana di Madrasah Bagi Siswa Kelas IV MI Ma'arif Al-Islamiyyah Campurejo Sambit Ponorogo Tahun Ajaran 2014/2015)”, *Skripsi S-I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo*, 2015.

perencanaan guru membuat RPP sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kedua, pelaksanaan penggunaan media gambar dapat mengefisiensi waktu serta memudahkan siswa memahami dan menghafal kosa kata. Ketiga, langkah-langkah yang digunakan dalam penggunaan media gambar berupa eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi.

Adapun perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dengan penelitian ini yaitu penerapan media permainan bahasa tusuk kata dalam penguasaan kosa kata Bahasa Arab pada siswa kelas IV di MI Ma'arif Singosaren Ponorogo. Selain itu juga pada penelitian sebelumnya itu berjenis penelitian kualitatif sedangkan penelitian yang akan dilakukan penulis berjenis penelitian tindakan kelas (PTK). Sedangkan persamaannya adalah sama-sama membahas tentang penguasaan *mufradat* Bahasa Arab bagi siswa.⁵

3. Skripsi karya Qamarudin Dwi Antoro, mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2013. Dengan judul "*Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab di SDIT Al Husna Klaten, Tahun 2013*". Skripsi ini membahas tentang penggunaan media permainan edukatif dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Arab. Dalam penelitian ini yang dibahas yaitu tentang pelaksanaan permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Arab. Hasil penelitian ini adalah :

⁵ Firda Kostarika, Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Penguasaan Mufradat di MI, *Skripsi S-I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Institut Agama Islam Negeri Purwokerto*, 2016.

(1) Permainan edukatif memberikan pemahaman kosa kata Bahasa Arab kepada siswa melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar berdasarkan hasil nilai ulangan harian dan proses tanya jawab dalam permainan, (2) Permainan edukatif memberikan daya rangsang terhadap anak untuk berkonsentrasi dalam pembelajaran Bahasa Arab berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran, (3) Meningkatkan kualitas dan minat siswa dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Arab.

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu sama-sama meneliti penerapan permainan dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Arab. Untuk perbedaannya dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan strategi penelitiannya adalah studi kasus dengan menerapkan media edukatif dalam pembelajaran kosa kata. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu menerapkan media permainan bahasa tusuk kata di kelas IV guna meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab.⁶

⁶ Qamarudin Dwi Antoro, Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab di SDIT Al Husna Klaten, *Skripsi S-I Jurusan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 2013.

B. Landasan Teori

1. Permainan Bahasa

Istilah permainan, menurut pengertiannya adalah situasi atau kondisi saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktifitas atau kegiatan bermain. Permainan merupakan suatu aktifitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan seseorang.⁷ Sedangkan bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk berinteraksi dengan sesamanya dan digunakan untuk mengeluarkan ide-ide yang ada di dalam pikiran baik diekspresikan melalui ucapan atau tulisan.⁸

Adapun yang dimaksud dengan permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan bahasa bukan merupakan aktifitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini dapat digolongkan dalam pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajari. Permainan bahasa merupakan aktifitas yang dirancang dalam pengajaran, dan berhubungan dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung.

Permainan bahasa merupakan yang baru dimanfaatkan dalam program pembelajaran Bahasa Arab. Dan hasil aplikasi itu sangat

⁷ Fathul Mujib & Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: DIVA Press, 2012), 26.

⁸ Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab inovatif* (Malang: UIN-Maliki Press, 2011), 3.

berdampak positif dalam penguasaan keterampilan bahasa, karena pada dasarnya pada proses pembelajaran bahasa asing diperlukan situasi yang menyenangkan. Dan hal ini juga memungkinkan mampu menggali potensi yang ada pada diri siswa (khususnya pemula) masih tertanam jiwa bersaing dan berlomba.⁹

Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk mendapat kegembiraan dan melatih keterampilan berbahasa tertentu. Permainan bahasa termasuk sarana pengajaran baru dalam pembelajaran Bahasa Arab, dan perlu diingat bahwa permainan bahasa tidak dimaksudkan untuk mengukur atau mengevaluasi hasil belajar siswa, akan tetapi digunakan sebagai langkah pendekatan dalam pembelajarannya.¹⁰

Adapun manfaat yang dapat diambil dari permainan ini adalah sebagai berikut:

- a. Memupuk jiwa persaingan yang sehat, dan saling mengungguli satu sama lain.
- b. Mendorong pembelajar untuk mengamati dan ikut serta dalam berbagai permainan.
- c. Memotivasi diri untuk terampil dengan sebaik-baiknya.

⁹ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Malang Press, 2009), 79.

¹⁰ Umi Machmudah & Abdul Wahab Risyidi, *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Malang Press, 2008), 175-176.

d. Belajar untuk bekerja sama dalam suatu pekerjaan, atau mencapai sebuah kemenangan.¹¹

Faktor penentu keberhasilan permainan bahasa menurut Soepamo ada empat faktor yang menentukan keberhasilan bahasa di kelas. Diantaranya adalah faktor situasi dan kondisi, peraturan permainan, pemain dan pemimpin permainan.¹²

1) Situasi dan kondisi

Dalam situasi dan kondisi apapun, permainan bahasa dapat saja dilakukan. Akan tetapi, agar berguna, hendaknya pelaksanaan permainan bahasa tersebut selalu memperhatikan faktor situasi dan kondisi.

Jika situasi dan kondisinya tidak memungkinkan, sebaiknya guru tidak mengadakan permainan bahasa. Permainan bahasa yang dapat mengganggu kelas lain, tentu tidak menguntungkan. Demikian juga permainan bahasa yang terlalu sering atau permainan yang terlalu memakan waktu lama akan membosankan siswa.

2) Peraturan Permainan

Setiap permainan mempunyai aturan masing-masing. Peraturan tersebut hendaknya jelas dan tegas serta mengatur langkah-langkah permainan yang harus dilaksanakan maupun cara penilaiannya. Apabila aturan kurang jelas dan kurang tegas maka permainan tidak akan berjalan

¹¹ *Ibid*; 80.

¹² Fathul Mujib & Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, 58.

secara efektif dan akan menimbulkan keributan di kelas. Setiap pemain harus memahami, menyetujui dan mentaati dengan benar-benar peraturan itu. Guru sebagai pemimpin permainan mempunyai tanggung jawab untuk menjelaskan peraturan-peraturan yang harus ditaati sebelum permainan dilaksanakan.

Perbedaan permainan dengan bermain adalah adanya peraturan. Peraturan tersebut harus diketahui, dipahami, ditaati dan disetujui oleh seluruh pemain. Dengan demikian, peraturan harus benar-benar dipahami oleh siswa, serta harus tegas dan jelas. Sebelum permainan dimulai hendaknya guru menjelaskan peraturan permainan. Jangan sampai ada peraturan yang diberitahukan setelah kejadian atau kekacauan muncul.¹³

3) Pemain

Terkait dengan ketentuan pemain, permainan dapat berjalan dengan baik jika para pemain (siswa) mempunyai sportivitas yang tinggi. Selain itu, keseriusan, kekuatan, dan keterlibatan aktif pemain juga sangat dibutuhkan agar permainan dapat berjalan dengan baik. Pemain, dalam suatu permainan, harus taat pada aturan permainan. Dengan demikian, seorang pemain akan mempunyai sportivitas. Bila pemain tidak curang maka tidak terjadi kekacauan. Sebaiknya siswa diberi dorongan untuk bermain dengan sungguh-sungguh, jangan sampai bermain sambil main-main.

¹³ *Ibid*; 59.

4) Pemimpin Permainan atau Wasit

Pemimpin permainan atau wasit harus mempunyai sikap tegas, berwibawa, adil dan dapat mencari solusi permasalahan dengan cepat dan menguasai ketentuan permainan dengan baik. Dalam sebuah permainan tidak hanya guru yang bisa menjadi wasit akan tetapi, dapat dipilih dari perwakilan siswa yang dianggap mampu.

Permainan harus bersifat kompetitif agar kekuatan kedua belah pihak yang bertanding seimbang. Permainan yang tidak seimbang akan membuat kelompok yang lemah menjadi frustrasi sehingga permainan menjadi kurang seru. Suatu permainan biasanya dipimpin oleh juri yang menilai permainan itu. Dalam lingkup kelas, pemimpin permainan adalah guru.

Seorang pemimpin permainan selain harus mengetahui peraturan permainan, ia juga harus tegas, adil, jujur, berwibawa dan cekatan dalam mengambil keputusan. Jika ragu-ragu atau kurang tegas, maka permainan akan berdampak negatif.¹⁴

Berikut adalah beberapa kekurangan dalam pelaksanaan permainan bahasa:¹⁵

- a. Jumlah siswa yang terlalu besar menyebabkan kesulitan untuk melibatkan semua siswa dalam permainan.

¹⁴ *Ibid*; 60-61.

¹⁵ *Ibid*; 38-39.

- b. Pelaksanaan permainan bahasa biasanya diikuti oleh tawa dan sorak-sorai siswa sehingga dapat mengganggu pelaksanaan pembelajaran di kelas yang lain.
- c. Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui permainan bahasa.
- d. Permainan bahasa belum dianggap sebagai program pembelajaran bahasa, melainkan hanya sebagai selingan.

Adapun beberapa kelebihan dalam permainan bahasa adalah sebagai berikut:

- a. Permainan bahasa adalah salah satu media pembelajaran yang berkadar CBSA tinggi.
- b. Dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.
- c. Dengan adanya kompetisi antar siswa, dapat menumbuhkan semangat siswa untuk lebih maju.
- d. Permainan bahasa dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial siswa.
- e. Materi yang disampaikan dapat meninggalkan kesan di hati siswa sehingga pengalaman keterampilan yang dilatih sulit dilupakan.

2. Kosakata Bahasa Arab

a. Pengertian Kosakata Bahasa Arab

Kosakata (*mufradat*) jamak dari mufrad yang dalam bahasa Inggrisnya *vocable*. Lebih lanjut dijelaskan bahwa kosakata atau *mufradat* adalah kumpulan kosakata yang digunakan oleh seseorang atau sejenisnya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa *mufradat* adalah semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa; perbendaharaan kata; kosakata, atau daftar kata diurutkan per abjad yang disertai makna dan terjemahnya.¹⁶

Kosakata merupakan salah satu dari tiga unsur bahasa yang sangat penting dikuasai, kosakata ini digunakan dalam bahasa lisan maupun bahasa tulis, yang merupakan salah satu alat untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Arab seseorang. Menurut *Horn*, kosakata adalah sekumpulan kata yang membentuk sebuah bahasa. Peran kosakata dalam menguasai empat kemahiran berbahasa sangat diperlukan, sebagaimana yang dinyatakan *Vallet* bahwa kemampuan seseorang untuk memahami empat kemahiran berbahasa tersebut sangat bergantung pada penguasaan kosakata yang dimiliki.¹⁷

Kosakata atau *Mufradat* merupakan bagian penting dari komponen bahasa, baik dalam penggunaan bahasa secara lisan maupun

¹⁶ Zuhannan, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), 109.

¹⁷ Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran*, 61.

secara tertulis, yang merupakan salah satu basis pengembangan kemampuan berbahasa Arab.¹⁸

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *mufradat* adalah kumpulan kosa kata yang digunakan oleh seseorang baik lisan maupun tulisan yang sudah memiliki pengertian dan uraian terjemahannya tanpa dirangkaikan dengan kata-kata lain serta tersusun secara abjadiah.¹⁹

b. Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab

Menurut Ahmad Djanan Asifuddin, pembelajaran kosa kata (*al-Mufradat*) yaitu proses penyampaian bahan pembelajaran yang berupa kata atau perbendaharaan kata sebagai unsur dalam pembelajaran Bahasa Arab.²⁰

Pembelajaran Bahasa Arab sangat menghendaki keterlibatan siswa secara langsung. Oleh karena itu sebaiknya diterapkan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan pasif. Dalam hal ini posisi peserta didik dalam pembelajaran sebagai subyek dan obyek pendidikan.²¹

Tujuan umum pembelajaran kosa kata (*mufradat*) Bahasa Arab antara lain: memperkenalkan kosa kata baru kepada siswa, baik melalui bahan bacaan maupun *fahm al-Musmu'*, melatih siswa untuk melafalkan kosa kata dengan baik dan benar karena pelafalan yang baik dan benar, mengantarkan kepada kemahiran berbicara dan membaca secara baik dan benar pula, memahami makna kosa kata,

¹⁸ H.M. Abdul Hamid, *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab Untuk Studi Islam*, (Malang: Uin Maliki-Press, 2010), 33.

¹⁹ Zuhannan, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab*, 109.

²⁰ <https://nanoazza.wordpress.com/2008/07/03/pembelajaran-kosakata-bahasa-arab>

²¹ Wa Muna, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Teras, 2011), 19.

baik secara *denotasi* atau *leksikal* (berdiri sendiri) maupun pada saat digunakan dalam konteks kalimat tertentu (makna konotatif dan gramatikal), mampu mengapresiasi dan memfungsikan *mufradat* itu dalam berbicara maupun tulisan (mengarang) sesuai dengan konteksnya yang benar.²²

Dalam pengajaran kosa kata, perlu diperhatikan beberapa hal berikut ini:

1) Pembatasan makna.

Suatu kata dapat mempunyai beberapa makna. Hal ini merupakan kesulitan tersendiri bagi para pebelajar bahasa asing. Untuk para pemula, sebaiknya guru hanya mengajarkan makna yang sesuai dengan konteks saja, agar siswa mudah untuk mengingat-ingat, penjelasan makna bisa dikembangkan agar siswa memiliki wawasan yang luas mengenai makna kata tersebut.

2) Kosa kata dalam konteks.

Terdapat banyak kosa kata yang tidak bisa dipahami secara tepat tanpa mengetahui pemakainnya dalam kalimat. Kosa kata seperti ini haruslah diajarkan dalam konteks yang sesuai agar tidak mengacaukan pemahaman siswa.

²² Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran*, 63.

3) Terjemah dalam pengajaran kosa kata

Mengajarkan makna kata dengan cara menerjemahkannya ke dalam bahasa ibu adalah cara yang paling mudah, akan tetapi mengandung beberapa kelemahan diantaranya: mengurangi spontanitas siswa ketika menggunakannya dalam ungkapan, lemah dalam ingatan siswa, dan tidak semua kosa kata dalam bahasa asing terdapat padanannya yang tepat pada bahasa ibu.²³

Dalam pembelajaran kosa kata sebaiknya guru mengajarkan siswanya agar memperhatikan unsur-unsur pembentuk kata termasuk imbuhan: awalan, sisipan, dan akhiran, karena imbuhan memiliki makna dan sangat sering ditemukan dalam Bahasa Arab. Jika siswa memahami makna masing-masing imbuhan ini, maka ia akan mudah memahami makna kata-kata lain. Apalagi kalau mengerti makna kata dasarnya. Dalam hal ini, tentunya harus memperhatikan tingkat satuan pendidikan dan kecerdasan siswa.

Di samping itu, perlu diketahui bahwa setiap kata memiliki bentuk dan makna serta fungsinya masing-masing. Jika kita mengajarkan kosa kata baru, yang harus diperhatikan adalah bentuk, makna dan penggunaannya. Kata, dilihat dari segi macaamnya ada kata

²³ Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2014), 96-97

content, ada kata fungsional, ada kata aktif (populer), dan ada juga kata pasif (jarang digunakan).²⁴

Kata aktif merupakan kata yang diajarkan untuk siswa dalam bahasa lisan dan tulisan. Sedangkan kata pasif adalah kata yang harus dipahami siswa ketika mereka membaca atau mendengarnya, tetapi tidak untuk bahasa percakapan sehari-hari atau kegiatan tulis menulis siswa. Dengan demikian, kata aktif diajarkan untuk digunakan, sedangkan kata pasif diajarkan untuk sekedar pemahaman. Perlu diingat, bahwa hampir semua kosa kata yang disampaikan ditingkat pemula termasuk kategori kata aktif. Oleh karena itu, penjelasan mengenai perbedaan antara kata aktif dan kata pasif bisa disampaikan ketika kemampuan siswa meningkat ke level berikutnya atau jika kosa kata baru yang diberikan semakin banyak.

Selain pembagian kata ke dalam kata aktif dan kata pasif, ada pembagian lain yaitu kata *content* (*kalimah muhtawa*) dan kata fungsional (*kalimah wudifiyyah*). Ada beberapa perbedaan antara kata *content* dengan kata fungsional. Kata *content* berperan dalam memindahkan makna secara mendasar. Sementara kata fungsional berperan dalam menghubungkan antar kata *content*. Kata *content* biasanya terdiri dari nomina, verba dan adjektifa. Sedangkan kata fungsional biasanya terdiri dari huruf.

²⁴ Muhammad Ali Al-Khull, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Basan Publishing, 2010), 79.

Kata *content* mempunyai dua jenis makna , yaitu makna denotatif (*ma'na dalali*) dan makna konotatif (*ma'na wujudani*). Sedangkan kata fungsional hanya mempunyai makna denotatif. Bahkan dalam beberapa kasus kata fungsional tidak memiliki makna sama sekali. Makna denotatif adalah makna objektif yang disepakati oleh semua orang. Makna denotatif adalah makna umum yang tidak dipengaruhi oleh pengalaman atau perasaan seseorang. Makna konotatif adalah makna yang dipengaruhi oleh perasaan dan pengalaman. Oleh karena itu, makna konotatif bisa jadi berbeda antara satu orang dengan lainnya atau antara satu bangsa dengan bangsa lain. Perbedaan makna ini bisa juga dipengaruhi oleh pengalaman seseorang atau keyakinannya.²⁵

Dalam pembelajaran kosa kata, biasanya yang lebih ditekankan adalah makna denotatif. Namun karena perasaan merupakan bagian dari kehidupan manusia, maka tidak ada salahnya jika disampaikan juga beberapa makna konotatif untuk beberapa kata yang dipengaruhi oleh perasaan yang sama. Ada beberapa cara yang bisa digunakan untuk menyajikan makna kosa kata yaitu dengan menyertakan alat peraga, gambar, gerakan, konteks, sinonim, antonim, definisi dan terjemah.²⁶

²⁵ *Ibid*, 82.

²⁶ *Ibid*, 84.

Teknik pembelajaran kosakata (*mufradat*) dapat dilakukan dengan dua cara. *Pertama*, direalisasikan melalui proses Latihan Kontekstual; sedangkan *Kedua*, diterapkan melalui proses Latihan nonkontekstual. Paparan secara detail dapat dilihat berikut ini.

a) Latihan Kontekstual

Latihan Kontekstual ini dapat diaktualisasikan oleh pendidik melalui dua jalur, yaitu jalur tanya jawab dan jalur dialog.

(1) Jalur Tanya Jawab

Jalur ini dilakukan antara pendidik dan peserta didik, peserta didik dan peserta didik, atau dilakukan per individu maupun kolektif.

(2) Jalor Dialog

Jalur ini direalisasikan dengan menggambarkan tentang kehidupan sehari-hari, seperti: yang berkaitan dengan “*mujamalah*”, menyambut tamu dan sebagainya.

b) Latihan Non-Kontekstual

Latihan Non-Kontekstual ini bisa dilakukan oleh pendidik untuk menjelaskan makna kata yang sulit dijelaskan melalui jalur kontekstual, yaitu dengan menggunakan media berikut:

- (1) Gambar, Foto, Model dan Sampel.
- (2) Gerakan dan Isyarat, termasuk peragaan beranting.
- (3) Dramatisasi.

- (4) Definisi
- (5) Sinonim dan antonim.
- (6) Tasalsul (Berangkai)
- (7) Pembentukan kata (*Isytiqaq*).
- (8) Terjemah.

Sistem ini digunakan sebagai alternatif terakhir, yaitu cara kontekstual dan apabila cara non kontekstual di atas tidak mampu menjelaskan makna kata atau kalimat.²⁷

Pembelajaran kosa kata Bahasa Arab (*mufradat*) bukan hanya sekedar mengajarkan kosa kata kemudian menyuruh para siswa untuk menghafalnya, akan tetapi lebih dari itu siswa dianggap mampu menguasai *mufradat* jika sudah mencapai beberapa indikator-indikator yang ada. Indikator-indikator tersebut adalah:

1. Siswa mampu menerjemahkan bentuk-bentuk *mufradat* dengan baik.
2. Siswa mampu mengucapkan dan menulis kembali dengan baik dan benar.
3. Siswa mampu menggunakannya dalam jumlah (kalimat) dengan benar, baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan.

Hal penting yang harus diperhatikan oleh seorang pendidik Bahasa Arab khususnya pengajaran *mufradat* adalah ia harus

²⁷ Zulhannan, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*, 110-111.

menyiapkan kosa kata yang tepat bagi para siswanya. Karena kurangnya pemahaman seorang pendidik terhadap strategi dan cara-cara mengajarkan *mufradat* pada siswanya, maka proses pembelajaran *mufradat* banyak yang kurang maksimal, bahkan mengalami kegagalan. Untuk itu, diperlukan media atau strategi yang tepat dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Arab agar kebutuhan pembelajaran tersebut dapat tercapai.²⁸

c. Strategi

Kata "strategi" berasal dari kata Yunani "*strategia*" yang berarti ilmu perang atau panglima perang. Berdasarkan pengertian ini, maka strategi adalah suatu operasi di dalam peperangan, seperti cara-cara mengatur posisi atau siasat berperang angkatan darat maupun angkatan laut. Strategi juga dapat diartikan sebagai suatu keterampilan mengatur kejadian atau peristiwa. Secara umum sering diungkapkan strategi sebagai suatu teknik yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan.

Strategi adalah ilmu dan seni menggunakan semua sumber daya bangsa untuk melaksanakan kebijaksanaan tertentu dalam perang dan damai. Yang dianggap berkaitan langsung dengan pengertian strategi dalam pengajaran bahasa ialah rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus.

²⁸Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, 60-61.

Adapun strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan digunakan oleh pendidik untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran, pemilihan tersebut dilakukan dengan melihat situasi dan kondisi yang ada, sumber belajar, kebutuhan siswa dan karakteristik siswa yang dihadapi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan strategi pembelajaran Bahasa Arab adalah cara yang dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar dalam menyampaikan materi Bahasa Arab untuk memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi Bahasa Arab tersebut, karena Bahasa Arab memiliki prinsip-prinsip dan karakteristik yang cukup khas.²⁹

d. Permainan Tusuk Kata

Dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Arab ini menggunakan permainan bahasa tusuk kata yang mana tujuan dari permainan ini adalah agar siswa dapat mengelompokkan jenis kata dan menambah perbendaharaan kata. Permainan ini cocok untuk mengajarkan identifikasi dan pengelompokan. Misalnya, mengidentifikasi macam-macam kalimat, ciri-ciri kalimat, membedakan huruf *jar*, huruf *nasab* huruf *jazm*, dan sebagainya. Alat yang diperlukan antara lain lidi dan kertas³⁰. Bentuk dari kertas ini seperti lingkaran-

²⁹*Ibid*, 7-12

³⁰ Wa Muna, *Media Pembelajaran Bahasa Arab Kontekstual Al-Ta'dib*, (Januari-Juni, 2014), 92.

lingkaran kecil yang bertuliskan kosa kata Arab. Cara bermain game ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru mengajak peserta didik membuat lingkaran-lingkaran kecil seperti daging dari kertas manila (tiap orang membuat dua buah).
- 2) Guru mengajak peserta didik menulis kata pada kertas yang telah mereka bentuk tadi, lalu dikumpulkan kepada guru.
- 3) Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok.
- 4) Guru membagikan kembali kertas kepada seluruh peserta didik.
- 5) Tugas dari masing-masing kelompok adalah menyusun kertas kata sesuai dengan kelompoknya,(seperti kelompok buah, pekerjaan, makanan, obat, fasilitas umum dll) dengan menusukkannya menyerupai sate.
- 6) Peserta didik berdiskusi untuk menentukan klasifikasi yang sesuai dengan kata yang mereka pilih.
- 7) Setelah game selesai, tiap kelompok mengirim perwakilan untuk mempresentasikan hasil diskusinya.

Intruksi mengelompokkan kata bisa tidak berdasarkan makna namun berdasarkan bentuk kata seperti *ma'rifah* dan *nakirah*, atau *muannas* dan *mudzakkar* atau *mufrod* dan *jamak* sesuai banyaknya kartu yang tersedia.³¹

³¹M. Faisol *et al*, 99 *Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Lentera Kreasindo, 2016) 98-99

e. Operasional Variabel

1) Definisi Variabel

Variable penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut. Secara teoritis variable dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau objek, yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain.

2) Jenis-jenis Variabel

Jenis-jenis variabel penelitian berdasarkan hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain diantaranya yaitu variabel input, variabel proses dan variabel output. Jenis-jenis variabel diantaranya adalah:

- a) Variabel input, atau sering disebut variabel independen yaitu variabel yang terkait dengan siswa, guru, bahan pelajaran, sumber belajar, lingkungan belajar dan sebagainya.
- b) Variabel proses, yakni variabel yang terkait dengan kegiatan belajar mengajar seperti cara belajar siswa, implementasi strategi atau metode pembelajaran tertentu dan sebagainya.
- c) Variabel output atau sering dikenal dengan variabel dependen, yakni variabel yang terkait dengan hasil yang diharapkan seperti rasa ingin tahu siswa, motivasi siswa

dalam proses pembelajaran, sikap siswa terhadap pengalaman belajar yang baru saja dilaksanakan, hasil belajar siswa dan sebagainya.³²

f. Evaluasi

Evaluasi berasal dari kata *evaluation* (bahasa Inggris). Kata tersebut diserap dalam perbendaharaan bahasa Indonesia dengan tujuan mempertahankan kata aslinya dengan sedikit menyesuaikan lafal Indonesia menjadi “evaluasi”, sehingga arti evaluasi adalah suatu upaya untuk menentukan nilai atau jumlah. Sedangkan arti evaluasi secara istilah adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang pekerjaannya. Selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil sebuah keputusan. Tujuan utama evaluasi adalah untuk mengukur ketercapaian pembelajaran Bahasa Arab.³³

Mufradat sebagai salah satu bagian penting dari komponen bahasa, baik penggunaan bahasa secara lisan maupun secara tertulis, dan merupakan salah satu basis pengembangan kemampuan berbahasa Arab. Untuk mengetahui kemampuan berbahasa seseorang, terutama pada tingkat pendidikan diperlukan adanya tes yang mampu menguji kemampuan tersebut.

1) Pengertian Tes

³² Etheses.UIN Malang.ac.id, diakses pada tanggal 11 Juni 2019, pukul: 15.22 WIB.

³³ Fathur Rohman, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: Madani Kelompok Intrans Publishing WismaKalimetro, 2015), 36-37.

Kata tes berasal dari bahasa Prancis kuno *testum* yang berarti piring untuk menyisihkan logam-logam mulia, maksudnya dengan menggunakan piring tersebut akan memperoleh jenis-jenis logam mulia yang nilainya sangat tinggi. Dalam bahasa Indonesia diterjemahkan dengan “tes”. Tes adalah suatu alat untuk melakukan pengukuran dan untuk mengumpulkan informasi dari hasil belajar siswa yang memerlukan respons benar atau salah.³⁴

Tes mufradat merupakan jenis tes yang berkaitan dengan penguasaan makna kosa kata Bahasa Arab, disamping kemampuan menggunakannya pada tempat yang tepat dalam suatu wacana Bahasa Arab.

Adapun bentuk tes *mufradat* Bahasa Arab yang dapat digunakan diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Menyebutkan pengertian kata, yang dimaksud guru dapat meminta siswa memberikan pengertian atau definisi terhadap kosakata yang ditanyakan pada tes.
- b) Melengkapi kalimat (*takmilah*), siswa dapat diminta untuk melengkapi kalimat dengan kata yang sesuai. Bentuk tes semacam ini biasa terdapat pada tes pilihan ganda maupun tes uraian.

³⁴ Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 51.

- c) Menyebutkan padanan kata, siswa diminta untuk menyebutkan kata lain yang memiliki makna yang sama dengan kosakata yang dimaksud.³⁵

Untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar tersebut dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkupnya, tes prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam jenis penilaian sebagai berikut:

- a) Tes Formatif, penilaian ini digunakan untuk mengukur satu atau beberapa pokok bahasa tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar bahan tertentu dalam waktu tertentu.
- b) Tes Subsumatif, penilaian ini meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran daya serap siswa untuk meningkatkan tingkat presentasi belajar siswa. Hasil tes subsumatif ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan diperhitungkan dalam menentukan nilai raport.

³⁵ Abdul Hamid, *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab Untuk Studi Islam*, (Malang: UIN Maliki Press, 2010), 33.

c) Tes Sumatif, tes ini diadakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap bahan pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester, satu atau dua tahun pelajaran. Tujuannya adalah untuk menetapkan tingkat atau taraf keberhasilan belajar siswa dalam suatu periode belajar tertentu. Hasil dari tes sumatif ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas, menyusun peringkat (*ranking*) atau sebagai ukuran mutu sekolah.³⁶

2) Non Tes

Non tes merupakan satu kesatuan dengan tes, jika tes hanya mengukur aspek pengetahuan, sedangkan non tes yaitu aspek yang berhubungan dengan apa yang dibuat atau dikerjakan oleh siswa. Penafsiran hasil pemberian non tes mengikuti mengikuti aturan pemberian skor beserta klarifikasi hasil penilaian. Klasifikasi penilaian hasil belajar siswa dapat menggunakan skala 3,4 dan 5.³⁷

- a) Skala 3, artinya hasil belajar siswa diklasifikasi menjadi 3, yaitu: baik, cukup dan kurang.
- b) Skala 4, artinya hasil belajar siswa diklasifikasi menjadi 4, yaitu: sangat baik, baik, cukup dan kurang.

³⁶ Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006) 106-107.

³⁷ Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*, 143-144.

- c) Skala 5, artinya hasil belajar siswa diklasifikasi menjadi 5, yaitu: sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang.

Adapun aturan pemberian skor dan klasifikasi hasil penilaian adalah sebagai berikut:

- a) Pemberian skor negatif kebalikan dari pernyataan yang positif.
- b) Jumlah skor tertinggi ideal = jumlah pernyataan atau aspek penilaian x jumlah pilihan (gradasi skor dalam rubrik).
- c) Skor akhir = (jumlah skor yang diperoleh: skor tertinggi ideal) x jumlah klas interval.
- d) Jumlah klas interval = skala hasil penilaian. Artinya kalau penilaian menggunakan skala 4, hasil penilaian diklasifikasi menjadi 4 kelas interval.
- e) Penentuan jarak interval (J_i) diperoleh dengan rumus: $J_i = (t - r) / J_k$

Keterangan: t = skor tertinggi ideal dalam skala, r = skor terendah ideal dalam skala, dan J_k = jumlah kelas interval.

Berdasarkan ketentuan tersebut dapat dibuat klasifikasi hasil penilaian dengan skala 4 sebagai contoh, sebagai berikut:

- a) Skor tertinggi ideal = 4
- b) Skor terendah ideal = 1
- c) Jarak interval = $(4-1)/4 = 0,75$

Tabel 2.1**Klasifikasi Hasil Penilaian**

Skor Akhir	Klasifikasi
>3,25- 4,00	Sangat Baik
>2,50 - 3,25	Baik
>1,75 - 2,50	Cukup
1,00 – 1,75	Kurang

C. Kerangka Berpikir

Jika penerapan permainan bahasa tusuk kata dilakukan dengan tepat maka penguasaan kosa kata Bahasa Arab pada siswa kelas IV di MI Ma'arif Singosaren Ponorogo akan meningkat.

D. Pengajuan Hipotesis Tindakan

Penerapan permainan bahasa tusuk kata dapat meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab pada siswa kelas IV di MI Ma'arif Singosaren Ponorogo.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Objek Tindakan Kelas

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Objek penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Ma'arif Singosaren Ponorogo. Penelitian ini berfokus pada peningkatan penguasaan kosa kata Bahasa Arab pada siswa. Maka teknis tindakan yang diteliti adalah peningkatan penguasaan kosa kata Bahasa Arab siswa dengan menggunakan media permainan bahasa tusuk kata bagi siswa kelas IV di MI Ma'arif Singosaren Ponorogo.

B. Setting Subjek Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini dilakukan di MI Ma'arif Singosaren Ponorogo

Pemilihan sekolah ini didasarkan :

- 1) Kurangnya penguasaan siswa di MI Ma'arif Singosaren Ponorogo terhadap kosa kata Bahasa Arab sehingga siswa merasa kesulitan dalam mengerjakan soal latihan.
- 2) Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Bahasa Arab.
- 3) Jumlah siswa kelas IV untuk pelaksanaannya yaitu terdiri dari 14 siswa. 7 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.
- 4) Letak MI Ma'arif Singosaren Ponorogo dekat dengan tempat tinggal sehingga memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

C. Variabel yang diamati

Pada Penelitian Tindakan Kelas ini variabel yang diamati adalah variabel output, yaitu variabel yang terkait dengan hasil yang diharapkan seperti rasa ingin tahu siswa, motivasi siswa dalam proses pembelajaran, sikap siswa terhadap pengalaman belajar yang baru saja dilaksanakan, hasil belajar siswa dan sebagainya. Variabel output yang diamati oleh peneliti dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1

Variabel Output dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab

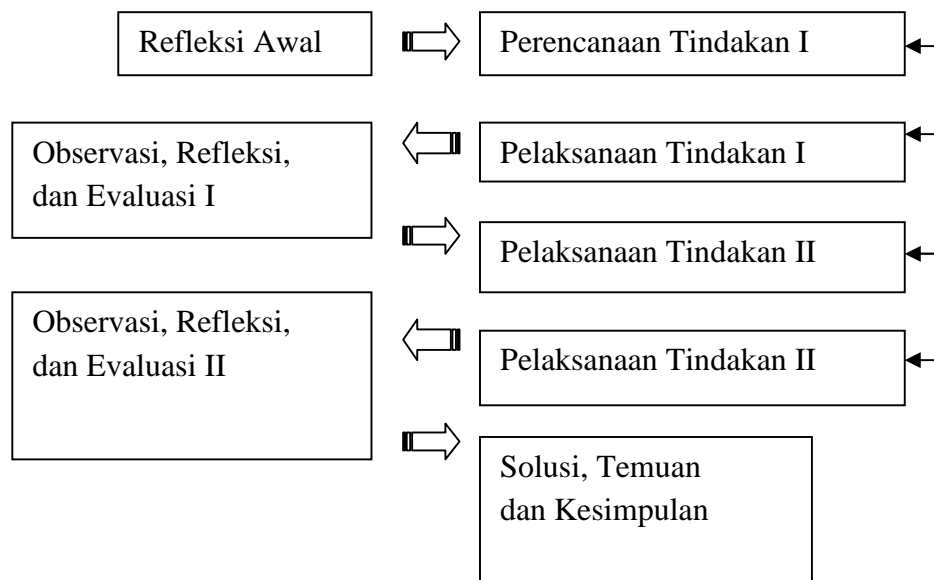
Variabel	Aspek yang Diamati	Indikator
Penguasaan kosa kata Bahasa Arab	Kemampuan Menghafal	1) Dapat membedakan kata yang berkaitan dengan kosa kata Bahasa Arab 2) Dapat membedakan jenis kelamin dari kosa kata Bahasa Arab
	Kefasihan	1) Melafalkan kata dengan baik dan benar 2) Menyampaikan makna yang berkaitan dengan kosa kata Bahasa Arab
	Kesesuaian makna	1) Mengidentifikasi makna pada kosa kata Bahasa Arab 2) Dapat menemukan makna tentang kosa kata Bahasa Arab

D. Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Per-Siklus

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas yang berusaha mengkaji dan merefleksikan secara mendalam beberapa aspek dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu kinerja guru, interaksi guru siswa, interaksi antar siswa untuk dapat menjawab permasalahan penelitian. Adapun kajian dalam penelitian ini adalah tentang penerapan permainan bahasa tusuk kata untuk meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab kelas IV di MI Ma'arif Singosaren Ponorogo.

Prosedur atau langkah-langkah penelitian yang dilakukan terbagi dalam bentuk siklus kegiatan mengacu model yang diadopsi dari Lewin yang ditafsirkan oleh Kemmis, dimana setiap siklus terdiri atas empat kegiatan pokok adalah kegiatan: perencanaan tindakan pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Empat kegiatan ini berlangsung secara simultan yang urutannya dapat mengalami modifikasi.

Berikut adalah gambaran desain Penelitian Tindakan Kelas model Lewin yang ditafsirkan oleh Kemmis.³⁸



Gambar 3.1 Desain Penelitian Tindakan Kelas model Lewin

Berdasarkan desain di atas, tahapan penelitian dijelaskan sebagai berikut:

1. Refleksi Awal

Pada tahap ini dilakukan identifikasi kesulitan siswa dalam menguasai kosa kata Bahasa Arab.

2. Perencanaan Tindakan

- a. Masalah yang ditemukan akan diatasi dengan melakukan langkah-langkah perencanaan tindakan yaitu penyusunan instrumen penelitian berupa: Rencana Program Pembelajaran (RPP), pemilihan materi,

³⁸ Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008) 62.

mempersiapkan fasilitas dan alat atau media pendukung pembelajaran seperti: kertas manila yang berbentuk lingkaran dan bertuliskan kosa kata Bahasa Arab, lidi dan buku Bahasa Arab, menyiapkan instrument penilaian, lembar observasi.

3. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini dilakukan tindakan berupa pelaksanaan program pembelajaran, observasi dan tes.

4. Observasi, Refleksi, dan Evaluasi

Tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan data-data, untuk kemudian dianalisis dan diambil kesimpulan dari penelitian ini.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara dokumentasi dan tes.

1. Teknik Observasi

Observasi adalah proses ilmiah dengan mengamati atau mengobservasi kegiatan yang sedang berlangsung pada objek penelitian. Dalam penelitian ini, digunakan observasi terstruktur. Observasi terstruktur ini digunakan untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosa kata Bahasa Arab dengan menggunakan permainan bahasa tusuk kata.

Adapun cara pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari praktek mengajar siswa kelas IV mata pelajaran Bahasa Arab pokok

bahasan anggota keluarga dengan mengamati penguasaan kosa kata Bahasa Arab siswa yang meliputi: kemampuan menghafal, kefasihan dan kesesuaian makna.

Instrumen observasi terstruktur yang digunakan, dapat dilihat pada tabel 3.1

Tabel 3.2

Observasi Terstruktur Penguasaan Kosa Kata

No	Nama siswa	Variabel yang diamati			f	Keterangan
		A	B	C		

Keterangan:

1. A = Kemampuan menghafal
2. B = Kefasihan
3. C = Kesesuaian makna

Keterangan Penilaian :

1. 4 = Sangat Tinggi (10-12)
2. 3 = Tinggi (7-9)
3. 2 = Sedang (4-6)
4. 1 = Rendah (1-3)

2. Teknik Wawancara

Wawancara adalah suatu cara untuk mengetahui situasi tertentu di dalam kelas dilihat dari sudut pandang yang lain. Orang-orang yang diwawancarai dapat termasuk beberapa siswa, kepala sekolah, dan

pegawai tata usaha sekolah.³⁹ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara terencana tetapi tidak terstruktur. Pedoman yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Peneliti menggunakan metode ini untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana kemampuan siswa menguasai kosa kata Bahasa Arab dan untuk memperoleh data atau informasi lain tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan penguasaan kosa kata Arab serta strategi apa yang pernah dilakukan oleh guru untuk meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab. Wawancara ini dilakukan dengan kepala sekolah MI Ma'arif Singosaren yang sekaligus mengampu pelajaran Bahasa Arab.

3. Teknik Dokumentasi

Pengumpulan data melalui dokumentasi ini berupa pengumpulan bukti-bukti fisik termasuk surat-surat keterangan penting, jadwal pelajaran, daftar hadir dan daftar nilai siswa dan seluruh foto-foto yang berkaitan dengan penelitian ini.

4. Test

Test dilaksanakan diakhir pertemuan dengan menggunakan tes tertulis.

Test dilakukan disetiap pertemuan pada siklus I dan siklus II.

F. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosa kata Bahasa Arab dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisis data. Analisis data yang peneliti gunakan yaitu dengan menggunakan teknik analisis kuantitatif (nilai

³⁹ *Ibid*, 117.

hasil belajar siswa) yang dapat dianalisis secara deskriptif. Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif. Misalnya, mencari nilai rerata, presentasi keberhasilan belajar dan lain-lain.

Dalam setiap siklus siswa melakukan praktek permainan bahasa tusuk kata untuk meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab dengan tiga kriteria penilaian yaitu kemampuan menghafal, kefasihan dan kesesuaian makna. Untuk mendapatkan nilai penguasaan kosa kata Bahasa Arab siswa dihitung dengan menggunakan rumus:

Jika hasil nilai siswa sudah diperoleh, tahap selanjutnya yaitu menentukan rata-rata kelas. Adapun rumus rata-rata sebagai berikut:

$$\text{Mean} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

Mean = nilai rata-rata

\sum = jumlah nilai seluruh siswa

N = jumlah siswa

Untuk menghitung presentasi nilai siswa yang tuntas dan belum tuntas dapat ditentukan dengan rumus berikut.

$$\text{Presentasi ketuntasan} = \frac{\text{jumlah keseluruhan siswa berdasarkan rata-rata}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran singkat setting lokasi penelitian

1. Sejarah singkat berdirinya MI Ma'arif Singosaren Ponorogo

Pada tahun 1956 di Kelurahan Singosaren Kecamatan Jenangan Kabupaten Ponorogo berkat kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan dan agama maka di kelurahan tersebut mendirikan Madrasah demi tercapainya cita-citanya ingin mempunyai anak yang berkepribadian tinggi dan utama, sebab tak mungkin tercapai cita-cita tersebut tanpa pendidikan agama. Kemudian tidak berlangsung lama yaitu pada tahun 1958 dilebur menjadi MWB (Madrasah Wajib Belajar) masuk pagi hari atas tuntutan Departemen Agama untuk memoderisasikan murid Madrasah sesuai dengan dasar-dasar dan cita-cita Pendidikan di Indonesia. Salah satu langkah kearah terlaksananya maksud itu adalah dengan mengadakan pembaharuan secara Revolusioner dalam Pendidikan Madrasah, yang diberi nama Madrasah Wajib Belajar (MWB).

Dalam hal ini Departemen Agama dengan aktif membantu organisasi-organisasi Islam yang mendirikan dan menyelenggarakan MWB. Yang pada waktu itu bertujuan dan berfungsi :

- a. Sesuai dengan namanya MWB turut berusaha di samping sekolah-sekolah dari Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dalam rangka pelaksanaan Undang-Undang kewajiban belajar di Indonesia. Dalam

hubungan ini MWB akan diperlakukan mempunyai hak serta kewajiban. Sebagai sekolah Negeri atau sekolah Partikellir yang melaksanakan wajib belajar. MWB mendapat perhatian Pemerintah Departemen Agama karena masih banyak rakyat yang akan memilih Madrasah bagi anak-anaknya.

- b. Pendidikan terutama sekali diarahkan kepada jiwa Bangsa untuk mencapai kemajuan dilapangan Ekonomi, Industrialisasi dan Transmigrasi.

Pada tahun 1960 ada perubahan nama yang semula MWB menjadi MI. Karena Madrasah Ibtidaiyyah atau MI Singosaren itu dibawah Lembaga Ma'arif, maka pada tahun tersebut didirikanlah madrasah dengan nama Madrasah Ibtidaiyyah Ma'arif Singosaren oleh organisasi yang diketuai Bapak Muhammad Sayid Almarhum. Madrasah tersebut didirikan diatas tanah wakaf, letaknya jalan Singopuro Kelurahan Singosaren. Kira-kira 50 meter sebelah timur dari perempatan kota lama di Ponorogo. Sedang gedungnya terdiri dari 6 lokal dan 1 lokal ruang guru. Jadi jelasnya berdirinya Madrasah tersebut atas dasar dorongan masyarakat Singosaren yang berkeinginan agar anaknya menjadi muslim sejati, beriman teguh, beramal sholeh dan berakhlak mulia serta berguna bagi masyarakat agama dan Negara.

2. Letak Geografis

MI Ma'arif ini terletak di sudut kota dan yang mana di samping sekolah terdapat taman kanak-kanak dan dikelilingi oleh rumah penduduk. Tetapi, tidak bisa dipungkiri bahwa suara kendaraan dan terkadang mengganggu proses pembelajaran.

Adapun batas-batas wilayah dari MI Ma'arif Singosaren adalah sebagai berikut:

- a. Sebelah timur berbatasan dengan RA Muslimat NU Singosaren
- b. Sebelah selatan berbatasan rumah penduduk
- c. Sebelah barat berbatasan rumah penduduk
- d. Sebelah utara berbatasan jalan Niken Gandini

3. Visi, Misi dan Tujuan MI Ma'arif Singosaren

- a. Visi Madrasah :

“Terbentuknya anak yang berakhlakul karimah yang berwawasan”
Ahlussunnah wal jama'ah” dan berkualitas dalam IMTAQ dan IPTEK

- b. Misi Madrasah :

- 1) Mengembangkan sumber daya manusia (SDM) dengan memberikan tuntunan pada anak, besikap hidup sehari-hari disekolah maupun di masyarakat dengan berpegang teguh pada norma-norma Islam dengan paham Ahlussunnah Wal Jama'ah.
- 2) Mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan dengan menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran agama dalam

beribadah dan kehidupan sehari-hari (berpribadi yang sholeh dalam beragama dan sholeh dalam bermasyarakat).

- 3) Membina dan mempersiapkan siswa menjadi insane kamil yang mampu bersaing di bidang Ilmu Pengetahuan.

c. Tujuan Madrasah

- 1) Membentuk pribadi siswa bersikap baik dan benar dalam beribadah.
- 2) Membentuk pribadi siswa yang baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Membentuk kepribadian siswa yang amanah, jujur dan ikhlas dalam bertindak atau berbuat.
- 4) Membentuk siswa yang berprestasi dalam pelajaran agama dan pelajaran.
- 5) Membentuk siswa yang terampil dalam mengoperasikan teknologi (komputer).
- 6) Membentuk siswa yang mempunyai wawasan keagamaan yang bercirikan Ahlussunnah wal Jama'ah.
- 7) Menanamkan kepada siswa untuk mempunyai rasa memiliki terhadap madrasah, warga madrasah dan masyarakat sekitar

4. Sarana dan prasarana

Terdapat 10 ruang, dengan rincian 6 ruang belajar, 1 ruang kepala madrasah, 1 ruang guru, 1 ruang UKS dan 1 ruang lab komputer. Disebelah timur terdapat tujuh ruang yang terdiri dari 1 ruang kepala

madrasah, 1 ruang guru, 3 ruang kelas yaitu kelas I, II, dan III, 1 ruang UKS, dan 1 ruang lab komputer. Disebelah barat terdapat 3 ruang kelas yaitu kelas IV, V, dan VI. Secara keseluruhan atapnya dari genting, gentingnya dari tanah liat, untuk gedung yang berada disebelah barat menggunakan keramik dan gedung yang berada disebelah timur masih menggunakan tegel kecuali ruang guru dan ruang kepala sekolah. Untuk lokasi kamar mandi (toilet) berada dibelakang lab komputer .

5. Struktur Organisasi MI Ma'arif Singosaren

Struktur organisasi di MI Ma'arif Singosaren Ponorogo ini susunan tertinggi ditempati oleh Kepala Sekolah yakni Bapak Ahmad Slamet, S.Ag dan Ketua Komite yakni Drs Taufan Hadi yang mempunyai kedudukan yang sama. Di bawah kepemimpinan kepala sekolah terdiri dari 6 guru kelas, dan 3 guru mapel. Sebagai komponen sekolah, tenaga pendidik dan kependidikan memberikan layanan pendidikan kepada masyarakat dalam hal ini.

6. Keadaan Guru MI Ma'arif Singosaren Ponorogo

Berdasarkan data terakhir tahun 2018/2019, jumlah tenaga pendidik sebanyak 13 orang, kepala sekolah 1 orang, guru 10 orang, satpam 1 orang, dan tukang kebun 1 orang. Lama mengajar guru MI Ma'arif Singosaren bervariasi. Guru-guru senior telah mengajar lebih dari sepuluh tahun dan guru junior kurang dari sepuluh tahun. Namun rata-rata mereka ditunjang oleh latar belakang pendidikan yang memadai yakni berasal dari Sarjana Pendidikan yang sesuai dengan bidangnya.

7. Keadaan siswa MI Ma'arif Singosaren Ponorogo

Siswa MI Ma'arif Singosaren Ponorogo lumayan banyak seluruhnya ada 120, seluruhnya terdiri dari keluarga petani, wiraswasta, guru dan lainnya.

B. Penjelasan Data Per-Siklus

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

- 1) Membuat RPP
- 2) Pemilihan materi
- 3) Mempersiapkan fasilitas dan alat atau media pendukung pembelajaran seperti:
 - Kertas manila yang dibentuk lingkaran dan bertuliskan kosa kata Bahasa Arab
 - lidi
- 4) Menyiapkan instrumen penilaian yang digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi
- 5) Menyiapkan ketuntasan minimal pencapaian kompetensi serta menyiapkan tolak ukur keberhasilan tindakan
- 6) Menyiapkan lembar proses pengumpulan data yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran

b. Pelaksanaan Tindakan

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
- 2) Guru meminta siswa untuk mendengarkan penjelasan materi.
- 3) Guru membacakan kosa kata. Terlebih dahulu guru mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan kosa kata yang ada pada buku siswa.
- 4) Guru meminta peserta didik untuk menirukan kosa kata yang dibaca oleh guru secara berulang-ulang.
- 5) Setelah kegiatan membaca kosa kata selesai, siswa diberi kertas yang berbentuk lingkaran yang bertuliskan kosa kata.
- 6) Guru meminta siswa untuk menyusunnya dengan menusukkan kata yang sejenis atau sesuai dengan kelompok kata tersebut (*muannats/mudzakkar*).
- 7) Setelah game selesai, tiap kelompok mengirim perwakilan untuk mempresentasikan hasil diskusinya.
- 8) Guru memberi pemahaman lebih lanjut kemudian memberi lembar kerja.

c. Observasi

- 1) Mengamati penguasaan kosa kata (*mufradat*) Bahasa Arab peserta didik meliputi kemampuan menghafal, kefasihan dan kesesuaian makna dalam proses pembelajaran.

- 2) Hasil penguasaan siswa dalam penerapan diterapkannya media permainan bahasa tusuk kata pada mata pelajaran Bahasa Arab pokok bahasan kosa kata tentang anggota keluarga.
- 3) Mengamati masing-masing kemampuan tersebut dengan menggunakan centang pada lembar observasi terstruktur.

Teknik observasi dilakukan secara terus menerus dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan observasi ini dilakukan untuk meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab pada siswa diterapkannya media permainan bahasa tusuk kata pada mata pelajaran Bahasa Arab siswa kelas IV MI Ma'arif Singosaren Ponorogo.

Adapun data hasil Penelitian Tindakan Kelas pada Siklus I yaitu tentang penguasaan kosa kata Bahasa Arab yang meliputi kemampuan menghafal, kefasihan dan kesesuaian makna dalam penerapan media permainan bahasa tusuk kata pada mata pelajaran Bahasa Arab pokok bahasan kosa kata tentang anggota keluarga diperoleh hasil sebagaimana disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1

Data Penguasaan Kosa Kata Siklus I³⁹

No.	Nama Siswa	Variabel yang Diamati			F	Keterangan
		A	B	C		
1	AS	2	1	4	7	Tinggi
2	EAH	3	2	3	8	Tinggi
3	ETR	3	3	4	10	Sangat Tinggi
4	FOAS	2	2	3	7	Tinggi
5	HAY	4	4	2	10	Sangat Tinggi
6	HAGF	4	4	4	12	Sangat Tinggi
7	MAFA	3	3	4	10	Sangat Tinggi
8	MA	2	1	2	5	Sedang
9	NSP	3	3	2	8	Tinggi
10	NDA	3	3	3	9	Tinggi
11	NRNL	4	3	2	9	Tinggi
12	SNPN	4	3	2	9	Tinggi
13	SA	3	3	2	8	Tinggi
14	ZZI	3	3	4	10	Sangat Tinggi
Total		43	38	41	122	
Nilai Rata-rata		3,07	2,71	2,92	8,71	Tinggi

Keterangan

1. A = kemampuan menghafal
2. B = Kefasihan
3. C = Kesesuaian makna

Keterangan Penilaian :

1. 4 = Sangat Tinggi (10-12)
2. 3 = Tinggi (7-9)
3. 2 = Sedang (4-6)
4. 1 = Rendah (1-3)

Berdasarkan data pada tabel di atas, maka presentase penguasaan siswa terhadap kosa kata Bahasa Arab ditunjukkan pada tabel berikut:

³⁹ Hasil observasi terstruktur tanggal 19 Februari 2019 di kelas IV MI Ma'arif Singosaren

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah keseluruhan siswa berdasarkan rata-rata} \times 100}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$$

$$\text{Jumlah seluruh siswa} = 14$$

$$\text{Siswa sangat tinggi} = 5/14 \times 100 = 35,7 \%$$

$$\text{Siswa tinggi} = 8/14 \times 100 = 57,1 \%$$

$$\text{Siswa sedang} = 1/14 \times 100 = 7,1\%$$

$$\text{Siswa rendah} = 0/22 \times 100 = 0\%$$

Tabel 4.2
Hasil Penguasaan Kosa Kata pada Siklus I

Penguasaan	Jumlah Siswa	Prosentase
Sangat Tinggi	5	35,7 %
Tinggi	8	57,1 %
Sedang	1	7,1%
Rendah	0	0%

d. Refleksi

Berdasarkan data yang diperoleh dari tindakan dan observasi dari PTK mata pelajaran Bahasa Arab pokok bahasan anggota keluarga dengan menggunakan media permainan bahasa tusuk kata, peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus I ini rata-rata hampir semua siswa mencapai hasil belajar yang maksimal. Penguasaan kosa kata meliputi: kemampuan menghafal, kefasihan, kesesuaian makna mencapai hasil yang baik, hal ini bisa dilihat 5 dari 14 siswa sangat tinggi dengan presentase 35,7 %, 8 dari 14 tinggi dengan presentase 57,1 % Akan tetapi masih ada yang mendapatkan nilai kurang memuaskan yaitu terutama pada kriteria kefasihan.

Karena ini masih menyesuaikan media yang digunakan sehingga kemampuan penguasaan mereka masih lemah. Tetapi peneliti mengadakan perbaikan pembelajaran siklus II agar penguasaan kosa kata peserta didik lebih meningkat.

2. Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
2. Pemilihan materi
3. Mempersiapkan sumber/bahan/alat atau media pendukung pembelajaran.
4. Menyiapkan instrumen penilaian yang digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi
5. Menyiapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pencapaian kompetensi serta menyiapkan instrumen tolak ukur keberhasilan tindakan.
6. Menyiapkan lembar proses pengumpulan data yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran

b. Pelaksanaan Tindakan

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran
2. Guru meminta siswa untuk membuka buku sesuai dengan materi yang diajarkan.
3. Guru mengulang materi sebelumnya, dilanjutkan dengan penyampaian inti materi yang akan disampaikan.

4. Guru meminta peserta didik mendengarkan penjelasan materi terkait topik.
 5. Guru membagi peserta didik menjadi tiga kelompok
 6. Guru membaca bacaan tersebut. Terlebih dahulu guru mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan kosa kata lafal dan intonasinya, kemudian siswa menirukan.
 7. Guru membagikan potongan kertas kosong yang berbentuk lingkaran ke setiap kelompok.
 8. Guru menjelaskan tata cara permainan
 9. Siswa disuruh mencari kosa kata yang ada pada bacaan buku siswa untuk ditulis di dalam kertas kosong tersebut dan menentukan kata yang sejenis beserta artinya, kemudian kata yang sejenis tersebut di tusukkan dalam alat tusuk.
 10. Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi
 11. Setelah itu guru memberi pemahaman lebih lanjut kemudian memberi lembar kerja.
- c. Observasi
- 1) Mengamati penguasaan kosa kata (*mufradat*) Bahasa Arab peserta didik meliputi kemampuan menghafal, kefasihan dan kesesuaian makna dalam proses pembelajaran.
 - 2) Hasil penguasaan siswa dalam penerapan media permainan bahasa tusuk kata pada mata pelajaran Bahasa Arab pokok bahasan kosa kata tentang anggota keluarga.

3) Mengamati masing-masing kemampuan tersebut dengan menggunakan centang pada lembar observasi terstruktur.

Teknik observasi dilakukan secara terus menerus dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan observasi ini dilakukan untuk meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab pada siswa diterapkannya media permainan bahasa tusuk kata pada mata pelajaran Bahasa Arab siswa kelas IV MI Ma'arif Singosaren Ponorogo.

Adapun data hasil Penelitian Tindakan Kelas pada Siklus II yaitu tentang penguasaan kosa kata Bahasa Arab yang meliputi kemampuan menghafal, kefasihan dan kesesuaian makna dalam penerapan media permainan bahasa tusuk kata pada mata pelajaran Bahasa Arab pokok bahasan kosa kata tentang anggota keluarga. Diperoleh hasil yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.3
Data Penguasaan Kosa Kata Siklus II⁴⁰

No.	Nama Siswa	Variabel yang Diamati			F	Keterangan
		A	B	C		
1	AS	4	3	3	10	Tinggi
2	EAH	3	3	3	9	Tinggi
3	ETR	4	4	4	12	Sangat Tinggi
4	FOAS	3	2	3	8	Tinggi
5	HAY	4	4	3	11	Sangat Tinggi
6	HAGF	4	4	4	12	Sangat Tinggi
7	MAFA	4	4	4	12	Sangat Tinggi
8	MA	3	2	4	9	Tinggi
9	NSP	4	3	3	10	Sangat Tinggi
10	NDA	4	3	3	10	Sangat Tinggi
11	NRNL	4	3	4	11	Sangat Tinggi
12	SNPN	4	4	2	10	Sangat Tinggi
13	SA	4	3	3	10	Sangat Tinggi
14	ZZI	4	3	4	11	Sangat Tinggi
Total		52	44	44	144	
Nilai Rata-rata		3,71	3,14	3,14	10,35	Sangat Tinggi

Keterangan

1. A = Kemampuan menghafal
2. B = Kefasihan
3. C = Kesesuaian makna

Keterangan Penilaian :

1. 4 = Sangat Tinggi (10-12)
2. 3 = Tinggi (7-9)
3. 2 = Sedang (4-6)
4. 1 = Rendah (1-3)

Berdasarkan data pada tabel di atas, maka presentase penguasaan siswa terhadap kosa kata Bahasa Arab ditunjukkan pada tabel berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah keseluruhan siswa berdasarkan rata-rata} \times 100}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$$

⁴⁰ Hasil observasi terstruktur tanggal 26 Maret 2019 di kelas IV MI Ma'arif Singosaren

Jumlah seluruh siswa = 14

Siswa sangat tinggi = $11/14 \times 100 = 78,5\%$

Siswa tinggi = $3/14 \times 100 = 21,4 \%$

Siswa sedang = $0/14 \times 100 = 0\%$

Siswa rendah = $0/22 \times 100 = 0\%$

Tabel 4.4
Hasil Penguasaan Kosa Kata pada Siklus II

Penguasaan	Jumlah Siswa	Prosentase
Sangat Tinggi	11	78,5%
Tinggi	3	21,4 %
Sedang	0	0%
Rendah	0	0%

d. Refleksi

Berdasarkan data yang diperoleh dari tindakan dan observasi dari PTK mata pelajaran bahasa Arab dengan menggunakan strategi permainan bahasa tusuk kata. Peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus II sudah mencapai hasil yang memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari penguasaan kosa kata meliputi: kemampuan menghafal, kefasihan dan kesesuaian makna 11 siswa penguasaannya sangat tinggi dengan presentase 78,5% dan 3 siswa penguasaannya tinggi dengan presentase 21,4 %. Karena nilai dari masing-masing siswa sudah mengalami peningkatan. Dengan demikian peneliti tidak mengadakan lagi siklus selanjutnya karena penguasaan kosa kata siswa/siswi dalam proses pembelajaran sudah berhasil.

C. Proses Analisis Data Per-Siklus

Analisis data sebagai hasil penelitian meliputi penguasaan kosa kata Bahasa Arab dengan menggunakan media permainan bahasa tusuk kata pada mata pelajaran bahasa Arab, disajikan dalam 2 siklus. Tetapi sebelum itu disajikan dulu hasil nilai sebelum dilakukan siklus pertama, sebagai berikut:

Tabel 4.5
Pra Siklus

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	AS	61	Tuntas
2	EAH	65	Tuntas
3	ETR	70	Tuntas
4	FOAS	86	Tuntas
5	HAY	90	Tuntas
6	HAGF	68	Tuntas
7	MAFA	60	Tuntas
8	MA	60	Tuntas
9	NSP	60	Tuntas
10	NDA	60	Tuntas
11	NRNL	68	Tuntas
12	SNPN	70	Tuntas
13	SA	60	Tuntas
14	ZZI	60	Tuntas
	Rata-rata	67	
	Kkm	60	

1. Siklus I

Dalam kegiatan pembelajaran siklus I, kegiatan yang dilakukan adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan telah diperoleh data penguasaan kosa kata Bahasa Arab pada pelajaran Bahasa Arab dengan media permainan bahasa tusuk kata. Hasil penelitian siklus I dapat dilihat sebagaimana tabel dibawah :

Tabel 4.6
Hasil Penguasaan Kosakata pada Siklus I

Penguasaan	Jumlah Siswa	Prosentase
Sangat Tinggi	5	35,7 %
Tinggi	8	57,1 %
Sedang	1	7,1%
Rendah	0	0%

Keterangan :

Dalam pembelajaran Bahasa Arab pada siklus I, siswa yang penguasaan kosakatanya sangat tinggi berjumlah 5 siswa dengan presentase 35,7%, siswa yang penguasaan kosakatanya tinggi berjumlah 8 siswa dengan presentase 57,1%, dan siswa yang penguasaan kosakatanya sedang berjumlah 1 siswa dengan presentase 7,1% . Hal ini membuktikan bahwa penguasaan kosakata siswa masih belum maksimal sehingga perlu mengadakan kegiatan pembelajaran siklus II.

2. Siklus II

Dalam kegiatan pembelajaran siklus II, kegiatan yang dilakukan adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan telah diperoleh data penguasaan kosakata Bahasa Arab pada pelajaran bahasa Arab dengan media permainan bahasa tusuk kata. Hasil penelitian siklus II dapat dilihat sebagaimana tabel dibawah :

Tabel 4.7
Hasil Penguasaan Kosakata pada Siklus II

Penguasaan	Jumlah Siswa	Prosentase
Sangat Tinggi	11	78,5%
Tinggi	3	21,4 %
Sedang	0	0%
Rendah	0	0%

Keterangan :

Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada siklus II, dalam meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab, siswa yang penguasaan kosa katanya sangat tinggi berjumlah 11 siswa dengan presentase 78,5%, siswa yang penguasaan kosa katanya tinggi berjumlah 3 siswa dengan presentase 21,4 %. Hal ini membuktikan bahwa penguasaan kosa kata Bahasa Arab siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan sehingga peneliti menganggap tidak perlu mengadakan kegiatan pembelajaran atau siklus lanjutan.

D. Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas (PTK) rata-rata presentase penguasaan kosa kata Bahasa Arab siswa yang meliputi kemampuan menghafal, kefasihan dan kesesuaian makna pada siklus I belum berkembang dengan baik dan belum sesuai harapan, yakni dengan presentase 35,7% siswa yang penguasaan kosa katanya sangat tinggi, 57,1% siswa yang penguasaan kosa katanya tinggi dan 7,1% siswa yang penguasaan kosa katanya sedang.

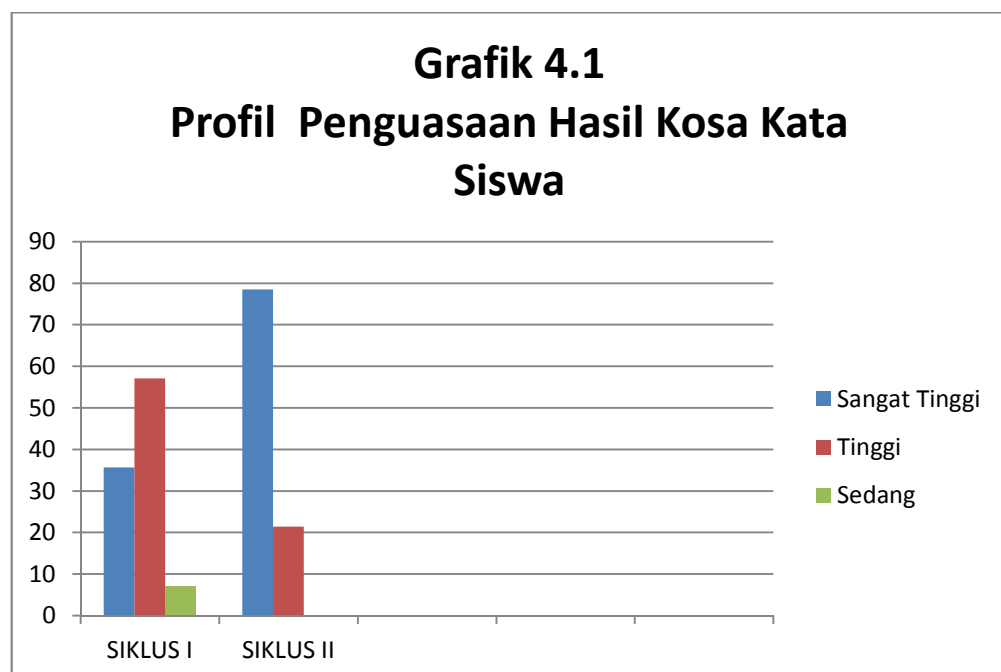
Data hasil penguasaan kosa kata siswa pada akhir siklus II mengalami peningkatan yang signifikan meliputi kemampuan menghafal, kefasihan dan kesesuaian makna dengan presentase 78,5% siswa yang penguasaan kosa katanya sangat tinggi, 21,4 % siswa yang penguasaan kosa katanya tinggi. Hasil yang dicapai dua siklus pada mata pelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan media permainan bahasa tusuk kata menunjukkan bahwa,

penguasaan kosa kata siswa sudah sangat memuaskan dan menunjukkan peningkatan di setiap siklusnya. Data perbandingan kedua siklus dapat dilihat dengan tabel di bawah ini:

Tabel 4.8
Profil Hasil Penguasaan Kosa Kata Siswa

Minat	Siklus	Jumlah Pencapaian	Persentase
Sangat Tinggi	I	5	35,7 %
	II	11	78,5 %
Tinggi	I	8	57,1 %
	II	3	21,4 %
Sedang	I	1	7,1 %
	II	0	0 %
Rendah	I	0	0 %
	II	0	0%

Jika disajikan dalam bentuk grafik, maka profil hasil penelitian pada tabel 4.8 diatas dapat dilihat pada gambar sebagai berikut :



Gambar 4.1 Grafik Hasil Penguasaan Kosa Kata Siswa

Semua penguasaan kosa kata Bahasa Arab pada siswa meningkat dengan sangat memuaskan, hal ini dapat dilihat pada grafik di atas yang menunjukkan bahwa hasil siklusnya mengalami peningkatan yang sangat baik dengan menggunakan permainan bahasa tusuk kata pada mata pelajaran bahasa Arab kelas IV MI Ma'arif Singosaren Ponorogo.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK), maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan permainan bahasa tusuk kata pada mata pelajaran bahasa Arab kelas IV MI Ma'arif Singosaren Ponorogo sudah sesuai dengan langkah-langkah permainan bahasa tusuk kata, yaitu: menyiapkan alat seperti kertas manila yang dibentuk bulat dan lidi, kertas tersebut tertuliskan kata, setelah itu siswa dibagi menjadi 4 kelompok, membagikan kertas beserta lidi tersebut untuk tiap kelompok, tugas dari masing-masing kelompok menyusun kertas kata sesuai dengan kelompoknya dengan memasukkan menyerupai sate, peserta didik berdiskusi, setelah permainan selesai perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi. Permainan bahasa tusuk kata dapat membuat pelaksanaan pembelajaran lebih menarik sehingga mampu meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab dengan baik.
2. Penerapan media permainan bahasa tusuk kata pada mata pelajaran bahasa Arab kelas IV MI Ma'arif Singosaren Ponorogo dapat meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan menghafal, kefasihan, dan memahami makna kata . Pada siklus I siswa yang penguasaan kosa katanya sangat tinggi mencapai 5

siswa dengan presentase 35,7 % siswa yang penguasaan kosa katanya tinggi berjumlah 8 siswa dengan presentase 57,1%, dan siswa yang penguasaan kosa katanya sedang berjumlah 1 siswa dengan presentase 7,1%. Pada siklus II, dalam meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab, siswa yang penguasaan kosa katanya sangat tinggi berjumlah 11 siswa dengan presentase 78,5%, siswa yang penguasaan kosa katanya tinggi berjumlah 3 siswa dengan presentase 21,4 %.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Lembaga/ Sekolah

Hendaknya sekolah membekali guru dengan kemampuan mengajar atau meningkatkan kemampuan mengajar guru, tentunya harus dikembangkan lebih kreatif dan inovatif lagi dalam pembelajaran bahasa Arab. Fasilitas yang ada di sekolah harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang beraneka ragam sifat dan keperluannya.

2. Bagi Guru/ pendidik

Hendaknya guru dalam proses pembelajaran Bahasa Arab lebih sering menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tidak bosan.

3. Bagi Siswa

Dalam kegiatan pembelajaran hendaknya siswa dapat menjalin kerja sama yang baik dengan sesama teman, agar saling memberikan informasi tentang materi pembelajaran yang belum difahami. Selain itu, hendaknya siswa lebih rajin belajar terutama dalam hal menghafal.

4. Bagi Peneliti Berikutnya

Untuk peneliti yang berminat dibidang yang sama, dengan segala kendala dan keterbatasan, semoga hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya. Oleh karena itu, diharapkan sekiranya peneliti menguji aspek lain sehingga dapat melengkapi pengetahuan dan keilmuan, khususnya di bidang penelitian tindakan kelas (PTK).

DAFTAR PUSTAKA

- Anshor, Ahmad Muhtadi. *Pengajaran Bahasa Arab Media dan Metode-Metodenya*. Yogyakarta: Penerbit TERAS, 2009.
- Rosyidi, Abdul Wahab Rosyidi. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Malang Press, 2009.
- Mujib, Fathul & Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: DIVA Press, 2012.
- Mustofa, Syaiful. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab inovatif*. Malang: UIN-Maliki Press, 2011.
- Rosyidi, Abdul Wahab. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Malang Press, 2009.
- Machmudah, Umi & Abdul Wahab Risyidi. *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Malang Press, 2008.
- Zulhannan. *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014.
- Hamid, H.M. Abdul. *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab Untuk Studi Islam*. Malang: Uin Maliki-Press, 2010.
- Suharno. Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab, (online),
<https://nanoazza.wordpress.com/2008/07/03/pembelajaran-kosakata-bahasa-arab>, diakses 3 Juli 2018.
- Muna, Wa. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Teras, 2011.
- . Media Pembelajaran Bahasa Arab Kontekstual. *Jurnal Al-Ta''dib*, (online), jilid 7, No.1 Tahun 2014. <http://ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib>, diakses Januari 2014.
- Etheses.UIN Malang.ac.id, diakses pada tanggal 11 Juni 2019, pukul: 15.22 WIB.
- Effendy, Ahmad Fuad. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat, 2014.
- Al-Khull, Muhammad Ali. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Basan Publishing, 2010.

- Faisol, M. dkk. *99 Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Lentera Kreasindo, 2016.
- Rohman, Fathur. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Madani Kelompok Intrans Publishing WismaKalimetro, 2015.
- Widoyoko, Eko Putro. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Hamid, Abdul. *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab Untuk Studi Islam*. Malang: UIN Maliki Press, 2010.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006.
- Wiriaatmadja, Rochiati. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.