Pengaruh Permainan Bahasa Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah Dasar Negeri 09 Dewantara

Rosalinda, S.Pd.I, MA

Prodi Pendidikan Bahasa Arab, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Al Washliyah Banda Aceh
Email : rosalindatba06@gmail.com

Abstrak

Judul penelitian ini adalah Pengaruh Permainan Bahasa Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah Dasar Negeri 09 Dewantara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan bahasa dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab siswa dan untuk mengetahui sejauh mana efektifitas penggunaan permainan bahasa terhadap pembelajaran bahasa Arab di SD 09 Dewantara. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *Action Research* dimana peneliti menerapkan permainan bahasa dalam pembelajaran Bahasa Arab di SDN 09 Dewantara pada kelas 5 (lima) dan materi pelajaran diambil dari buku paket Bahasa Arab kelas 4 SD. Sedangkan untuk pengumpulan data yang berhubungan dengan penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara, observasi dan tes yaitu *pre-test* dan *post - test*. Adapun hasil dari penelitian ini adalah pembelajaran Bahasa Arab membutuhkan media pembelajaran yang cocok/ sesuai dan menyenangkan, sebaiknya guru dapat menciptakan/ memanfaatkan media yang beraneka ragam dan inovatif. Permainan bahasa memiliki pengaruh yang besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan sangat efektif dalam memotivasi siswa dalam belajar bahasa Arab. Dan hasil ini terlihat jelas dari hasil analisis terhadap jawaban siswa dalam *test* pada setiap tingkatan/ siklus. Adapun hasil akhir yang diperoleh adalah 9, 05 dan hasil ini *mumtaz* (sempurna) sesuai dengan yang diharapkan.

Kata Kunci : Pengaruh, Permainan Bahasa, Pembelajaran

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa asing, kita harus memperhatikan beberapa skill dan unsur-unsur yang ada di dalamnya untuk memudahkan kita dalam memilih media pembelajaran yang tepat sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Ada beberapa media pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran bahasa asing. Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu, sebagai seorang guru harus selektif dalam memilih media yang tepat dan sesuai.

Tidak diragukan lagi, bahwasanya pembelajaran bahasa kedua membutuhkan media pembelajaran yang beraneka ragam untuk membantu mempermudah proses pembelajaran. Permainan bahasa merupakan media terbaru yang sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran bahasa dalam beberapa tahun terakhir. Permainan bahasa dianggap sebagai salah satu media terbaik yang dapat membantu para guru dalam mencapai tujuan pembelajaran bahasa asing salah satunya adalah bahasa arab.

Adapun permainan bahasa sebagaimana yang dijelaskan oleh G. Gibbs bahwasanya permainan bahasa adalah suatu kegiatan yang melengkapi antara para siswa yang saling bekerjasama atau saling bersaing untuk mencapai tujuan mereka sesuai dengan kerangka teori yang telah ditetapkan. Dengan demikian permainan bahasa adalah sebaik-baik media yang membantu guru dalam memudahkan profesinya

yaitu indikator pembelajaran. Dan dengan permainan diharapkan dapat menyenangkan dan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran mereka.

Bahasa arab adalah mata pelajaran yang sangat kompleks, karena terdiri dari berbagai terapan ilmu pengetahuan yang mencakup empat kecerdasan, sehingga membutuhkan guru yang kompeten dalam penguasaan materi dan pengelolaan kelas, terutama dalam hal pemanfaatan media pembelajaran atau penciptaan suasana yang nyaman guna menarik minat belajar para siswa. Karena sejauh ini bahasa arab masih belum banyak diminati oleh para siswa jika dibandingkan dengan bahasa inggris, hal tersebut dikarenakan bahasa arab belum populer dikalangan masyarakat, serta anggapan bahwasanya bahasa arab adalah ilmu yang rumit dan sulit untuk dipelajari.

Mengajarkan bahasa Arab tidaklah mudah, diperlukan usaha yang sangat besar dari guru, juga dibutuhkan fasilitas yang memadai, serta pemilihan metode dan media yang sangat tepat bagi mereka. Guna mengairahkan minat belajar siswa dan memudahkan penyerapan materi serta pemahaman materi bahasa arab yang disampaikan.

Pelajaran bahasa Arab adalah salah satu pelajaran yang ada di lembaga pendidikan formal maupun non formal. Bahasa arab menjadi salah satu pelajaran yang ada di sekolah ataupun di universitas. Salah satu tujuan pembelajaran bahasa arab adalah untuk mengetahui dasar bahasa arab agar para siswa bisa memahami bahasa Arab sebagai salah satu bahasa asing.

Sekolah Dasar (SD) Negeri 09 Dewantara salah satu sekolah yang ada di kabupaten Aceh Utara yang menjadikan bahasa Arab sebagai salah satu mata pelajaran siswa yang dipelajari 2 jam pelajaran (1 x pertemuan) dalam seminggu, akan tetapi pada kenyataannya di lapangan yang diperoleh oleh peneliti menunjukkan bahwa banyak siswa dalam tingkat ini khususnya kelas empat (IV), lima (V) dan enam (VI) lemah dalam pembelajaran bahasa Arab , mereka juga merasa bosan ketika belajara bahasa Arab jika dibandingkan dengan belajar bahasa Inggris dan sedikit sekali upaya dari guru untuk menghilangkan dan mengurangi permasalahan ini.

Berdasarkan Latar belakang di atas mendorong peneliti untuk meneliti tentang “Pengaruh Permainan Bahasa Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah Dasar Negeri 09 Dewantara” di Kabupaten Aceh Utara. Walaupun judul ini sederhana dan sebagian orang menganggap judul ini mudah namun menurut peneliti permainan bahasa penting dan memberi pengaruh yang besar.

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. untuk mengetahui apakah permainan bahasa dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab siswa
2. untuk mengetahui efektifitas penggunaan permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab di SD 09 Dewantara.

TINJAUAN TEORITIS

Permainan bahasa terdiri dari dua kata yaitu permainan dan bahasa. Permainan adalah segala kegiatan yang menghasilkan skill/ kemampuan tertentu dengan cara yang menyenangkan. Kesenangan yang diperoleh dalam permainan bukanlah sebagai pemenang dalam sebuah permainan melainkan perasaan yang menyenangkan selama permainan berlangsung. Dalam sebuah permainan telah tertanam kemampuan/ skiil tertentu karena dalam setiap permainan terdapat unsur tantangan yang harus dihadapi.

Tantangan-tantangan tersebut berupa masalah yang membutuhkan solusi atau perlombaan, dengan cara tersebut, kita telah mempelajari kemampuan tertentu. Oleh karena itu, apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa, maka permainan tersebut dinamakan permainan bahasa.

Ada beberapa pengertian permainan bahasa yang dijelaskan oleh para ahli antaranya: (1) permainan bahasa adalah strategi baru/modern dalam pembelajaran bahasa asing yang dapat membantu siswa dalam menguasai bahasa yang dipelajarinya. Permainan bahasa juga diartikan sebagai sekelompok dari kegiatan kelas yang bertujuan untuk membekali guru dan siswa dalam melatih unsur- unsur bahasa dengan cara yang menyenangkan. Sedangkan menurut G. Gibbs dalam *Nashif Musthofa* permainan bahasa adalah suatu kegiatan yang terjadi di dalamnya saling membantu atau saling bersaing antara para siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dengan aturan tertentu.

Peran media permainan tidak kalah pentingnya dengan peran kompetensi guru yang memadai dalam proses belajar mengajar. Karena media permainan dapat memberikan peluang yang lebih dalam memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal jika dibandingkan dengan proses pembelajaran yang mengabaikan media permainan sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran.

Tujuan dari permainan bahasa adalah : untuk memperoleh kegembiraan dan untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu. Namun bukan ditujukan untuk mengukur atau mengevaluasi hasil belajar siswa-i. Karena permainan bahasa digunakan sebagai langkah pendekatan dalam pembelajaran untuk mempermudah pencapaian tujuan dari pembelajaran bahasa tersebut.

Manfaat permainan bahasa dalam kegiatan pembelajaran menurut Nasif Mustofa adalah :

1. Memupuk jiwa persaingan yang sehat, atau saling mengungguli satu sama lain.
2. Mendorong pembelajaran untuk menyaksikan dan ikut serta dalam berbagai permainan.
3. Memotivasi diri untuk tampil dengan sebaik-baiknya.
4. Belajar untuk bekerjasama dalam suatu pekerjaan, atau mencapai sebuah kemenangan.

Beberapa hal yang hendaknya diperhatikan dalam permainan bahasa adalah :

1. Permainan bahasa bersifat sebagai sarana pembantu dalam pengajaran dan bukan suatu tujuan dalam rangkaian materi pelajaran bahasa arab.
2. Merubah paradigma yang beranggapan bahwasanya permainan bahasa hanya sesuai untuk usia anak-anak. Karena permainan dalam pembelajaran bahasa arab dapat diterapkan untuk tingkatan usia muda, dewasa ataupun tua.
3. Tujuan permainan bahasa tidak terbatas untuk sekedar menghilangkan kejenuhan dan kelelahan dalam kegiatan pembelajaran bahasa arab, namun permainan tersebut berguna untuk menyempurnakan materi bahasa arab yang diajarkan.
4. Saat menentukan permainan bahasa, hendaknya memperhatikan istilah bahasa yang diajarkan, tatacara pelaksanaan permainan, dsb.

Menurut Nasif Mustofa, beberapa prinsip umum dalam permainan bahasa adalah :

1. Permainan bahasa merupakan kegiatan yang penuh dengan kerjasama.
2. Permainan bahasa bertujuan untuk memotivasi pembelajaran dalam menggunakan bahasa dengan tujuan sebagai alat komunikasi.
3. Permainan bahasa menjadikan lebih jelas pengetahuan dan ide-ide yang ada diantara para pemain.

Cara memilih permainan bahasa adalah sebagai berikut :

1. Pengajar harus menentukan topik permainan yang jelas untuk sebuah materi, sehingga alur permainan jelas dan sesuai dengan materi pelajaran bahasa arab.
2. Permainan bahasa harus disesuaikan dengan tingkatan pengajaran, kemampuan peserta didik, waktu dan tempat pelaksanaan permainan.
3. Siswa-i harus berada dalam keadaan aman dan tidak menimbulkan penyimpangan.
4. Harus memperhatikan keterampilan berbahasa, unsur-unsur bahasa dan model bahasa agar pelaksanaan latihan bahasa melalui media permainan menjadi sempurna.
5. Persiapan sebelum permainan dilakukan untuk permainan yang membutuhkan persiapan khusus.
6. Sebelum pelaksanaan permainan harus dipastikan seluruh siswa-i telah memahami teknis pelaksanaan lomba.

Permainan bahasa merupakan media baru/ modern yang membantu proses pembelajaran bahasa pada beberapa tahun terakhir. Dan telah dinyatakan bahwa penerapannya memberikan hasil yang positif diberbagai negara yang memperhatikan perkembangan pembelajaran bahasa.

Oleh karena, ada beberapa hal yang menjelaskan tentang betapa penting permainan bahasa dalam pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

1. Permainan bahasa harus benar-benar selektif sehingga memudahkan siswa dalam melatih kemampuan/ skill bahasa yang empat, yaitu : istima' (mendengar), kalam (berbicara), qiraah (membaca) dan kitabah (menulis)
2. Permainan bahasa mempengaruhi motivasi siswa seperti siswa berani berekspresi dan berkomunikasi dengan baik.
3. Permainan bahasa dapat membantu siswa dalam mengingat dalam jangka waktu yang lama.
4. Permainan bahasa mampu meningkatkan kelancaran bahasa dan berpartisipasi dalam menambah kosakata dan penelitian.
5. Permainan bahasa membantu meringankan kesulitan dalam belajar bahasa.
6. Penggunaan permainan bahasa berpengaruh pada dua hal, yaitu: santai dan menyenangkan bagi para siswa , sehingga membantu mereka dalam belajar dan mengingat kata-kata dengan pola yang mudah.
7. Permainan bahasa dapat menyingkirkan keseriusan dan menghambat proses belajar mengajar.

Dalam proses pembelajaran guru memegang peranan penting dalam memilih dan mendesain permainan yang tepat yang akan dipraktikkan kepada siswa, antara lain sebagai berikut yaitu membatasi jenis permainan yang akan dimainkan bersama siswa dari awal pembelajaran. Membatasi tujuan khusus setiap permainan bahasa yang akan dilaksanakan. Menentukan sumber dan alat yang akan digunakan dalam permainan bahasa. Menentukan langkah-langkah permainan dan jumlah peserta yang berpartisipasi dalam permainan. Menyepakati kegiatan yang akan dilakukan bersama siswa secara kelompok, serta mengarahkan siswa untuk membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari lima sampai enam siswa dalam setiap kelompok. Sebaiknya guru mempersiapkan segala sesuatu dengan baik seperti tempat, waktu dan tujuan permainan. Mengobservasi dan merekam kegiatan pembelajaran. Memperhatikan siswa dengan baik saat berlangsungnya permainan bahasa dan menghormati pendapat mereka. Melakukan diskusi terbuka sehingga menambah rasa hormat dan kesungguhan mereka dalam berfikir dengan cara berdiskusi. Mengedepankan pendapat siswa dalam berdiskusi. Memberikan waktu kepada siswa

untuk berfikir saat permainan bahasa berlangsung. Mengevaluasi setiap permainan dengan mengumumkan kelompok yang menjadi pemenang. Mengapresiasi dan merespon secara langsung jawaban siswa setelah permainan usai.

Permainan dalam belajar jika dimanfaatkan secara baik dan benar dapat menghasilkan beberapa hal berikut:

1. Menyingkirkan “keseriusan” yang menghambat proses Belajar.
2. Menghilangkan stres dalam lingkungan belajar,
3. Mengajak siswa terlibat secara penuh
4. Meningkatkan proses belajar
5. Membangun kreativitas diri,
6. Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran,
7. Meraih makna belajar melalui pengalaman, dan
8. Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.

Menurut Nababan, permainan bahasa terbagi menjadi tiga, yaitu :

1. Permainan untuk melatih menyusun kata;
2. Permainan untuk melatih kosa kata;
3. Permainan untuk melatih skill membaca.

Diantara permainan bahasa yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa, antaranya:

Bisik berantai

Dinamakan dengan permainan bisik berantai karena dalam permainan ini, siswa pertama berbisik kepada teman sebelahannya sampai kepada siswa terakhir. Kata yang diperoleh berasal dari bisikan siswa sebelumnya. Tujuan permainan ini untuk melatih kemampuan mendengar (maharah istima'). Oleh karena itu, seorang guru harus memilih mufradat atau kalimat yang sering didengar oleh siswa sehingga memudahkan mereka dalam menghafal dan mengingat apa yang didengar.

Mencari kata

Cara permainan ini adalah mencari kata dan mengumpulkan kata sebanyak-banyaknya sesuai dengan judul yang ditentukan. Tujuan permainan ini untuk melatih kemampuan mufrat siswa.

Berbagi informasi

Adapun langkah permainan ini adalah guru menulis 10 soal diatas 10 kartu dan jawabannya di kartu yang lain. Kemudian guru membagikan kepada masing-masing kelompok beberapa kartu soal dan kartu jawaban, kemudian guru menyuruh siswa dari kelompok 1 untuk membacakan soal yang ada di kartunya dan siswa dari kelompok 2 membacakan jawaban dari soal tersebut sesuai dengan kartu yang ada ditangannya. Misalnya: soal: dimana orang muslim shalat? (kelompok 1) jawabannya : di mesjid (kelompok 2).

Permainan abjad/ alphabet

Tujuan permainan semata-mata untuk membantu siswa dalam pembelajaran alphabet dengan kemampuan mengucapkan abjad yang sempurna. Seperti dari huruf – ل لعب – بعل - علب dapat membentuk beberapa kata antara lain

Permainan kata

Guru memaparkan beberapa kata secara acak dan meminta siswa untuk menyusun kata – kata tersebut dengan benar sehingga menjadai kalimat yang sempurna. Misalnya :

- Pergi – sekolah – ke – saya – lagi – sebentar
- Sekolah – mengendarai – saya – motor – pergi – ke

Meskipun permainan bahasa memiliki peran penting dalam pembelajaran, namun permainan bahasa juga memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihanannya antaranya:

1. Mampu meningkatkan semangat belajar siswa dalam belajar.
2. Sistem perlombaan dalam permainan memotivasi siswa untuk berlomba menjadi pemenang diantara siswa yang lain.
3. Materi yang dipelajari dengan permainan memberi pengaruh dan meninggalkan kesan dalam ingatan siswa.
4. Dapat membina hubungan dalam kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial siswa.

Sedangkan kelemahan permainan bahasa antara lain:

1. Tidak mungkin semua materi ajar dapat dikomunikasikan dengan permainan bahasa.
2. Permainan bahasa dianggap waktu selingan
3. Pelaksanaan permainan bahasa diikuti dengan tawa dan sorak sorai siswa sehingga terjadi keributan di dalam kelas dan dapat mengganggu kelas lain.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan (*action research*) dimana peneliti ikut serta dalam menerapkan permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab di SDN 09 Dewantara di kelas lima (V) dan materi pelajaran diambil dari buku bahasa Arab.

Teknik Pengumpulan data

Penelitian tindakan adalah penelitian yang menekankan pada kegiatan (tindakan) dengan menguji cobakan suatu ide ke dalam praktek atau situasi nyata dalam skala mikro, yang diharapkan kegiatan tersebut mampu memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dalam bidang pendidikan dan melakukan perbaikan di bidang sosial.

Penelitian tindakan meliputi beberapa putaran/ siklus dan setiap siklus terdiri atas empat langkah yaitu : *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observasi* (pengamatan) dan *reflection* (refleksi).

1. *Planning* (rencana) , sebelum mengadakan penelitian, peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan termasuk didalamnya instrument penelitian dan perangkat pembelajaran.
2. *Action* (tindakan) yaitu tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep siswa serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa arab.
3. *Observasi* (pengamatan) meliputi pengamatan terhadap kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dan juga siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan permainan bahasa.
4. *Reflection* (refleksi) yaitu peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas lima (V) yang berjumlah 41 orang. Sedangkan sampelnya adalah siswa kelas lima-A (V-A) yang jumlah mereka adalah 17 orang. Peneliti memilih kelas ini sebagai sampel karena kelas ini adalah kelas

inti dalam proses belajar mengajar. Metode pengambilan sampel semacam ini adalah berdasarkan pertimbangan terhadap tujuan penelitian dimana peneliti meyakini bahwa sampel yang dipilih memiliki keistimewaan dan karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Sampel Pertimbangan (*pupposive sampling*) adalah salah satu teknik pengambilan sampel yang didasarkan pada suatu realitas, bahwa sampel yang dipilih atau ditetapkan oleh peneliti didasarkan pada pertimbangan tertentu. Pertimbangan tersebut biasanya terkait dengan masalah dan tujuan penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan penelitian ini, peneliti menggunakan instrument penelitian sebagai berikut:

1. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara untuk mengumpulkan data terkait dengan kondisi sekolah dan proses belajar mengajar, diantaranya mewawancarai kepala sekolah, guru bahasa Arab yang mengajar di kelas (yang menjadi sampel) dan siswa/I kelas lima (V).

2. Observasi

Peneliti melaksanakan proses/ kegiatan pembelajaran di sekolah ini untuk mengetahui respon/ tanggapan siswa/i dalam pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan permainan bahasa.

Test, yaitu *pre-test* dan *post-test*

Pre- test dilaksanakan sebelum menggunakan permainan bahasa, tujuan test ini untuk membatasi standar kemampuan siswa sebelum menerapkan permainan bahasa dalam pembelajaran, sedangkan *post –test* dilaksanakan setelah selesai kegiatan / proses penerapan permainan bahasa dan tujuan *post-test* adalah untuk membatasi standar hasil belajar setelah penggunaan permainan bahasa dilaksanakan.

Teknik Analisis Data

Setelah semua kegiatan selesai dilaksanakan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis terhadap semua data yang diperoleh selama penelitian berlangsung. Untuk itu digunakan rumus presentase sebagai berikut:

Menghitung nilai rata-rata

Perhitungan nilai rata-rata dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

X = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah seluruh nilai siswa

N = jumlah siswa

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil kemampuan siswa pra siklus

Pada tes awal menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN 09 Dewantara belum mampu memahami pelajaran bahasa Arab dengan baik. Tes yang diberikan berupa 10 butir soal multiple choice yang merupakan tes tulis. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai yang diperoleh siswa yaitu; 2 orang mendapat nilai 6, 3 orang mendapat nilai 5, 4

orang mendapat nilai 4, dan 8 orang mendapat nilai 3. Dari hasil tersebut terlihat jelas bahwa hasil itu belum mencapai nilai ketuntasan. Oleh karena itu, peneliti menerapkan permainan bahasa dalam pembelajaran Bahasa Arab untuk meningkatkan kemampuan siswa.

Siklus I

Dalam melakukan aktivitasnya selama proses pembelajaran dengan menggunakan permainan bahasa pada materi “**Di Dalam Kelas**” pada siklus I siswa memperoleh nilai rata-rata : 4,49 dan nilai ini belum cukup. Oleh karena itu peneliti melanjutkannya pada siklus II supaya ada perubahan dan peningkatan. Hasil refleksi siklus I menjadi dasar dalam melakukan perubahan dan peningkatan yang harus dilakukan oleh guru pada siklus II.

Siklus II

Dalam melakukan aktivitasnya selama proses pembelajaran dengan menggunakan permainan bahasa pada materi “**Taman Rumahku**” pada siklus II siswa memperoleh nilai rata-rata : 6,96 dan nilai ini termasuk dalam kategori baik, namun untuk lebih mengetahui kemampuan siswa dalam memahami pelajarannya dengan baik sekali, maka peneliti melanjutkannya pada siklus III supaya peneliti benar-benar mengetahui adanya peningkatan dan perubahan dalam pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan permainan bahasa. Hasil refleksi pada siklus II menjadi dasar dalam melakukan perubahan dan peningkatan yang harus dilakukan oleh guru pada siklus III.

Siklus III

Berdasarkan keberhasilan yang telah diperoleh pada siklus III, maka peneliti tidak melakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Nilai rata-rata yang diperoleh oleh siswa adalah 9,05. Hasil ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan permainan bahasa sudah termasuk dalam kategori baik sekali.

Pembahasan

Berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar selama tiga siklus. Permainan bahasa sebagai salah satu media pembelajaran bahasa merupakan salah satu media yang tepat dan sangat baik dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa selama proses belajar mengajar. Penggunaan permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa asing dalam hal ini Bahasa Arab, dalam mengajarkan siswa tentang materi “Di dalam kelas” pada siklus I memberikan manfaat yang sangat baik dan positif pada kemampuan siswa dalam memahami benda apa saja yang ada dikelas dan dapat mereka gunakan dalam kalimat dan percakapan sehari-hari mereka. Demikian juga dengan materi “Taman Rumahku” pada siklus II juga memberi dampak positif bagi siswa dengan menggunakan permainan bahasa sehingga dapat menambah kosakata mereka tentang apa saja yang ada di taman, meningkatkan mereka dalam membuat kalimat dan meningkatkan kemampuan mereka dalam percakapan sehari-hari.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, maka dapat disimpulkan yaitu pembelajaran bahasa Arab membutuhkan media pembelajaran yang cocok dan menyenangkan. Oleh sebab itu, diharapkan kepada seorang guru untuk dapat

menciptakan dan memanfaatkan beraneka ragam media dalam pembelajaran. Media Permainan memiliki pengaruh yang besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan sangat efektif dalam memotivasi mereka dalam belajar bahasa Arab. Hal ini terlihat jelas dalam proses hasil analisis jawaban siswa dalam test yang diberikan di setiap siklus. Adapun hasil akhir yang diperoleh adalah 9,05 dan hasil ini menunjukkan hasil yang sempurna/ *mumtaz*.

Daftar Pustaka

- ناصر مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في اللغة الأجنبية (الرياض : دار المريخ، 1983)
 اتابيك على و احمد زهدى محضر، قاموس العصرى عربى-اندونيسى، الطبعة الثالثة (يغياكرتا :
 معهد كريبياك الاسلامى 1997)
 كرام البستان والآخرى، المنجد في اللغة والاعلام، الطبعة الثانية والعشرون (بيروت: دار المشرق،
 1987)
 لوسف معلوف، المنجد في اللغة والاعلام، الطبعة الثامنة و العشرون □ (بيروت : دار المشرق ،
 1986)
 محمد عطية الاحراسى، اصول التربية و قواعد التدريس (المطبعة المصرية ، بذن سنة)
 هـ. دوجلاس بداون ، اسس تعليم اللغة و تعليمها ، بيروت ، 1994
 سلامى محمود، kompetensi, vol. I no. (2007)
 سامى عريفج و الأصدقاءه، مناهج البحث العلمى و أساليبه، الطبعة الثانية (عمان:
 دارمجدلاوى للنشر: 1999)

Nuru Zariah, **penelitian Tindakan dalam bidang Pendidikan Sosial**, (Malang: Bayu Media, 2003)

Sumardi Surya Brata, **Metodologi Penelitian**, cet 16, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2004)

Baskoro Adi Prayitno, ” *Konsep-konsep Dasar PTK (Penelitian Tindakan Kelas)*” Jurnal Penelitian Tindakan (online), <http://BaskoroI.Blogspot.com./2008/06/konsep-dasar-PTK-Penelitian-Tindakan.html>.

Anas Sudiono, **Pengantar Evaluasi Pendidikan**, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2001)