

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR
TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSA KATA
BAHASA ARAB SISWA KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH
NURUL JADID KOLOMAYAN KABUPATEN BLITAR**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

Diajukan oleh :

LAILATUR RIZQI

NIM 11140025



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2015**

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan rasa syukurku kepada Sang pencipta Allah SWT serta tak lupa Sholawat kepada junjunganku Nabi Muhammad SAW. Kupersembahkan karya ini terutuk orang-orang yang memiliki ketulusan hati dan selalu ada untukku:

Ayahanda Mukhlas dan Ibunda Nurul Hidayati yang senantiasa mencurahkan kasih sayangnnya kepadaku. Yang tak pernah lelah mendo'akanku. Yang selalu memberikan dukungan moril maupun materi untuk kelangsungan pendidikanku.

Terimakasihku yang tak terhingga kepada Ayahanda dan Ibunda. Sampai kapanpun ananda tak kan bisa membalas kebaikan Ayah dan Bunda.

Kakek Rohani dan Nenek Khodijah yang tak pernah lelah pula mendo'akan untuk kesuksesanku. Pakde, bude, paklik, bulek serta semua saudara yang telah mendo'akanku. Do'a kalian begitu berarti bagiku.

Segenap Guru-guruku yang telah sabar membimbingku selama perjalanan mengarungi luasnya ilmu pengetahuan. Jasamu sungguh tak terbalas dengan suatu apapun.

Seseorang yang selalu memberiku semangat. Yang selalu menyempatkan waktunya untukku. Yang tak pernah lelah mencurahkan kasih sayangnnya untukku.

Sahabat-sahabatku, ifa, kiki, maya, dan semua teman-teman PGMI angkatan 2011. Begitu banyak moment indah yang terlewati bersama tulusnya kasih kalian. Terimakasih sudah menjadi sahabat yang baik, semoga tali persahabatan kita akan tetap kuat selamanya.

Sahabat-sahabatku di PPDU Al-Fadholi nafis, zyan, mbk nurul dan semua santri putri PPDU Al-Fadholi th 2012-2014

Serta semua yang telah membantuku dalam penyusunan skripsi ini yang tak bisa disebutkan satu per satu.



MOTTO

عَلِّمُوا مِنَ الْعِلْمِ مَا شِئْتُمْ فَوَاللَّهِ لَا تُؤْتِ جَزَاءَ بِجَمْعِ الْعِلْمِ حَتَّى
تَعْمَلُوا (رَوَاهُ أَبُو الْحَسَنِ)

“Belajarlah kalian semua atas ilmu yang kalian inginkan, maka demi Allah tidak akan diberikan pahala kalian sebab mengumpulkan ilmu sehingga kamu mengamalkannya.” (HR. Abu Hasan)

Dr. Hj. Sulalah, M.Ag

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Lailatur Rizqi

Malang, 06 April 2015

Lamp : 6 (Enam) Eksemplar

Yang terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang

di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Lailatur Rizqi

NIM : 11140025

Jurusan : PGMI

Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Nurul Jadid Kolomayan Kab. Blitar

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing

Dr. Hj. Sulalah, M.Ag

NIP196511121994032002

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA
UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA
ARAB SISWA KELAS IV MI NURUL JADID KOLOMAYAN KAB.
BLITAR**

SKRIPSI

Oleh :

Lailatur Rizqi (11140025)

Telah disetujui pada tanggal 6 April oleh :
Dosen Pembimbing

Dr. Hj. SULALAH, M.Ag
NIP.196511121994032 002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. MUHAMMAD WALID, M.A
NIP. 197308232000031 002

HALAMAN PENGESAHAN

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA
UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA ARAB
SISWA KELAS IV MI NURUL JADID KOLOMAYAN KAB. BLITAR**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Lailatur Rizqi (11140025)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 20 Mei 2015 dan
Dinyatakan
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S,Pd.I)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Yeni Triasmaningtyas, M.Pd : _____
NIP.198002252008012012

Sekretaris Sidang

Dr. Hj. Sulalah, M.Ag : _____
NIP. 196511121994032 002

Pembimbing

Dr. Hj. Sulalah, M.Ag : _____
NIP. 196511121994032 002

Penguji Utama

Dr. Muhammad Walid, M.A : _____
Nip 197308232000031 002

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dr. Nur Ali, M.Pd.
NIP. 196504031998031002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 06 April 2015

Lailatur Rizqi



KATA PENGANTAR



Alhamdulillah Puji Syukur ku panjatkan kepada Allah SWT. karena atas limpahan Rahmad serta TaufiqNya sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Jadid Kolomayan Kabupaten Blitar”**.

Sholawat serta Salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi agung Muhammad SAW. yang telah menerangkan kehidupan manusia dari jaman kegelapan. Dan semoga kita semua kelak mendapatkan syafaatnya di akhirat nanti.

Suatu kebanggaan dan kebahagiaan bagi penulis karena telah dapat menyelesaikan skripsi ini. Namun dalam proses penulisan skripsi ini pasti banyak pihak yang terlibat dalam membantu penyelesaian skripsi ini. Maka dari itu, penulis bermaksud untuk memberikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya serta penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Ayah dan Ibu yang selalu memberikan dukungannya sehingga kami dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Mujia Raharjo selaku Rektor UIN Maliki Malang.
3. Bapak Dr. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

4. Bapak Dr. Muhammad Walid selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
5. Ibu Dr. Hj Sulalah, M.Ag selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa penuh kesabaran membimbing kami demi terselesainya penulisan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen UIN Malang yang telah mencurahkan berbagai ilmu dan pengetahuan.
7. Seluruh civitas UIN Malang yang telah membantu dan memberi kemudahan dalam keadministrasian di lembaga UIN Malang.
8. Ibu Syamsul Hidayati, S.Pd.I selaku kepala sekolah MI Nurul Jadid Kolomayan Kab Blitar yang telah memberikan ijin untuk kami melakukan penelitian.
9. Bapak Arif Izzudin selaku Guru mata pelajaran Bahasa Arab kelas IV yang telah memberikan banyak masukan dan arahan dalam proses penelitian.
10. Semua siswa kelas IV MI Nurul Jadid yang telah membantu penyelesaian penelitian dan bersedia menjadi obyek penelitian kami.
11. Serta semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Hanya beribu ucapan terima kasih yang dapat kami persembahkan atas segala bantuan dan do'a nya, dan semoga menjadi amal yang baik dihadapan Allah SWT.

Dengan segala keterbatasan dan kekhilafan, maka dalam penulisan ini kami menyadari masih begitu banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dalam perbaikan penulisan dimasa mendatang.

Akhirnya, semoga skripsi ini bermanfaat bagi kami khususnya dan bagi pembaca pada umumnya serta dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan bagi instansi-instansi pendidikan. Amiiiiinn.....

Malang, 06 April 2015

Penyusun

Lailatur Rizqi



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

A. Huruf

ا	= a	ز	= z	ق	= q
ب	= b	س	= s	ك	= k
ت	= t	ش	= sy	ل	= l
ث	= ts	ص	= sh	م	= m
ج	= j	ض	= dl	ن	= n
ح	= h	ط	= th	و	= w
خ	= kh	ظ	= zh	ه	= h
د	= d	ع	= ‘	ع	= ‘
ذ	= dz	غ	= gh	ي	= y
ر	= r	ف	= f		

B. Vokal Panjang

Vocal (a) panjang = â

Vocal (i) panjang = î

Vocal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أَوْ = aw

أَيَّ = ay

أُوَّ = û

إِيَّ = î

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	33
Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana MI Nurul Jadid Kolomayan	49
Tabel 4.2 Data Siswa Kelas IV MI Nurul Jadid.....	49
Tabel 4.3 Daftar Nama Siswa Kelas IV MI Nurul Jadid Kolomayan.....	49
Tabel 4.4 Hasil Nilai Pre Test.....	53
Tabel 4.5 Hasil Nilai Tes Siklus I.....	66
Tabel 4.6 Hasil Nilai Tes Siklus II.....	77
Tabel 4.7 Hasil Nilai Tes Siklus III	88
Tabel 5.1 Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Stuktur Organisasi MI Nurul Jadid48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	107
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian	108
Lampiran 3 Bukti Konsultasi	109
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	110
Lampiran 5 Soal Tes	127
Lampiran 6 Hasil Nilai Pre Test, Siklus I, Siklus II, Siklus III.....	133
Lampiran 7 Pedoman Wawancara	136
Lampiran 8 Lembar Pengamatan Perilaku Siswa	141
Lampiran 9 Perhitungan Prosentase Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab.....	146
Lampiran 10 Media Permainan Ular Tangga Bahasa Arab	149
Lampiran 11 Dokumentasi.....	153

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN NOTA DINAS.....	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN.....	vii
HALAMAN PERNYATAAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
HALAMAN TRANSLITERASI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR ISI.....	xvi
ABSTRAK	xxi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Ruang Lingkup.....	8

F. Definisi Operasional.....	8
G. Sistematika Pembahasan	9

BAB II KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran.....	10
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	11
3. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran	13
4. Fungsi Penggunaan Media Pembelajaran	14
5. Macam-Macam Media Pembelajaran	16
B. Kosa kata Bahasa Arab	17
1. Pengertian Kosa Kata Bahasa Arab	17
2. Jenis-Jenis Mufrodat	18
3. Bentuk-Bentuk Mufrodat	20
C. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga dan Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab	21
1. Alat Permainan Edukatif	21
2. Permainan Ular Tangga.....	26
3. Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab.....	27
4. Pembelajaran Kosakata Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga.....	32
D. Penelitian Terdahulu	32

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	36
B. Kehadiran Peneliti.....	36
C. Lokasi Penelitian.....	37
D. Data dan Sumber Data.....	37
E. Prosedur Pengumpulan Data.....	38
F. Analisis Data.....	40
G. Uji Keabsahan Data.....	41
H. Tahap-tahap Penelitian.....	42

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Objek Penelitian.....	45
1. Sejarah Berdirinya MI Nurul Jadid.....	45
2. Profil Madrasah.....	46
3. Struktur Organisasi.....	48
4. Sarana dan Prasarana.....	49
5. Data Siswa Kelas IV.....	49
B. Paparan Data.....	50
1. Observasi Awal.....	50
2. Pre Test.....	52
a. Perencanaan Pre Test.....	52
b. Pelaksanaan Pre Test.....	52

c. Pengamatan Hasil Pre Test	53
d. Refleksi Pre Test	55
3. Siklus I	56
a. Perencanaan Siklus I	56
b. Pelaksanaan Siklus I	59
c. Pengamatan Siklus I	65
d. Refleksi Siklus I	67
4. Siklus II	69
a. Perencanaan Siklus II	69
b. Pelaksanaan Siklus II	71
c. Pengamatan Siklus II	75
d. Refleksi Siklus II	78
5. Siklus III	79
a. Perencanaan Siklus III	79
b. Pelaksanaan Siklus III	81
c. Pengamatan Siklus III	86
d. Refleksi Siklus III	89

BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

1. Proses perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga	91
2. Proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga	92

3. Hasil penilaian pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga.....	96
--	----

BAB VI PENUTUP

A. KESIMPULAN.....	99
B. SARAN.....	101
DAFTAR PUSTAKA.....	103
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	106
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	156



ABSTRAK

Rizqi, Lailatur. 2015. *Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI Nurul Jadid Kolomayan Kab. Blitar*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi : Dr. Hj. Sulalah, M.Ag.

Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam kegiatan belajar mengajar dikelas. Fungsi media dalam kegiatan belajar mengajar disamping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Selain itu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik. Penerapan media yang tepat akan membantu keberhasilan proses belajar mengajar dan memudahkan siswa untuk menyerap materi pelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk : (1) mengetahui proses perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab siswa kelas IV MI Nurul Jadid Kolomayan, (2) mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas IV MI Nurul Jadid Kolomayan, (3) mengetahui hasil penilaian pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab siswa kelas IV MI Nurul Jadid Kolomayan.

Untuk mencapai tujuan, digunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis pendekatan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak tiga siklus penelitian. Instrumen kunci adalah peneliti sendiri yang dibantu oleh Guru sebagai observer dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, wawancara, dan tes tulis. Data dianalisis dengan cara mereduksi data yang tidak relevan, memaparkan data dan verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) proses perencanaan pembelajaran bahasa Arab menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dirancang untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa pada materi *التعارف, الادوات المدرسية, والمهنة*, (2) proses pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dilaksanakan sebanyak tiga siklus. Pada setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan yaitu selama 2 x 35 menit atau dua jam pelajaran setiap siklus. Pada setiap siklus yang dilaksanakan antusias dan semangat siswa semakin meningkat dari setiap siklus, (3) media pembelajaran permainan ular tangga dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa Pada awal sebelum diadakan tindakan rata-rata nilai tes siswa hanya 51,7, kemudian pada siklus I

nilai rata-rata tes siswa meningkat menjadi 58,1 peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa sebesar 12,37% pada tindakan siklus II rata-rata nilai tes siswa menjadi 66,3 dan peningkatan penguasaan kosa kata meningkat menjadi 14,11%. Pada siklus III nilai rata-rata hasil tes siswa menjadi 77,2 dan peningkatan penguasaan kosa kata sebesar 16,44%.

Saran yang dapat diberikan adalah Guru hendaknya menjadi pengajar yang memahami tentang berbagai macam strategi, metode, dan media pembelajaran agar dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, serta memudahkan siswa dalam memahami atau menguasai materi yang disampaikan. Hendaknya Guru menyiapkan strategi, metode maupun media yang menarik agar siswa bersemangat dan antusias mengikuti pembelajaran tanpa merasa malas dan bosan.

Kata Kunci : Media Ular Tangga Bahasa Arab, Penguasaan Kosa Kata



ABSTRACT

Rizqi, Lailatur. 2015. *The Implementation Snakes and Ladders Game as Learning Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery for forth grade students of MI Nurul Jadid Kolomayan Blitar*. Thesis, Department of Teacher Education Elementary School, Faculty of Tarbiyah and Teaching, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Advisor: Dr. Hj. Sulalah, M.Ag.

Instructional media is an integral part of teaching and learning activities in classroom. The function of the media in teaching and learning activities not only as presenters of stimulus information, attitudes, but also to improve the suitability in the reception of information. In addition, the media also serves to regulate the steps of progress and to provide feedback. The implementation of appropriate media will help the success of teaching and learning process and facilitate students to absorb the course material.

The objectives of this study are: (1) describing the planning of learning process by using snakes and ladders game as instructional media to improve Arabic vocabulary mastery for forth grade students of MI Nurul Jadid Kolomayan Blitar, (2) describing the implementation of learning process by using snakes and ladders game as instructional media to improve Arabic vocabulary mastery for forth grade students of MI Nurul Jadid Kolomayan Blitar, (3) describing the assessment result of learning process by using snakes and ladders game as instructional media to improve Arabic vocabulary mastery for forth grade students of MI Nurul Jadid Kolomayan Blitar.

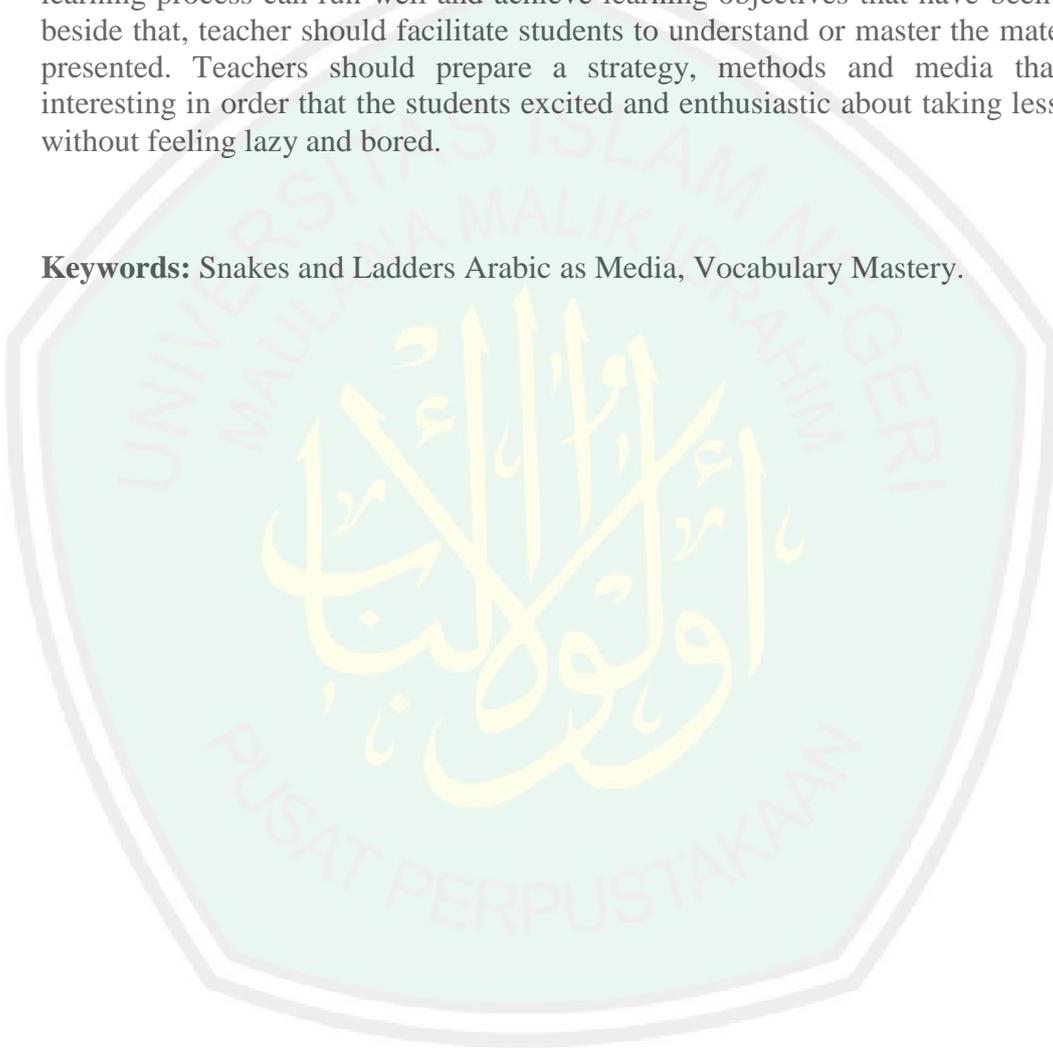
To achieve the objectives above, qualitative research approach by using classroom action research approach is used in this study which is conducted three cycles. Key instrument is the researcher of this study who is assisted by teacher as observer. Data collection techniques are observation, documentation, interviews, and written tests. Data are analyzed by reducing irrelevant data, presented data and verification.

The results of the study showed that, (1) the planning process of learning Arabic using snakes and ladders game as instructional media to improve Arabic vocabulary mastery on the material *التعارف, الادوات المدرسية, and المهنة*, (2) the implementation process of learning Arabic using snakes and ladders game as instructional media conducted in three cycles. At each cycle of meetings are held twice meetings for 2 x 35 minutes or two hours of lesson in each cycle. The students' spirit and enthusiasm was getting higher in each cycle, (3) Snakes and ladders game as instructional media can improve students' Arabic vocabulary mastery. Before implementation, the mean of students' test scores only 51.7, then in the cycle I, the mean of students' test scores increase to 58.1. Increasing of students' Arabic vocabulary mastery is 12.37%. In the second cycle, the mean of

students' test scores become 66.3. The increasing of students' Arabic vocabulary mastery increase to 14.11%. In the third cycle, the mean value of students' test results become 77.2 and increasing mastery of the vocabulary is 16.44%.

The suggestion that can be given is teachers should be educators who understand about various strategies, methods, and instructional media so that the learning process can run well and achieve learning objectives that have been set, beside that, teacher should facilitate students to understand or master the material presented. Teachers should prepare a strategy, methods and media that is interesting in order that the students excited and enthusiastic about taking lessons without feeling lazy and bored.

Keywords: Snakes and Ladders Arabic as Media, Vocabulary Mastery.



مستخلص البحث

رزق، لبله. ٢٠١٥. تطبيق الوسائل التعليمية اللعبة سلم الحياة لترقية استيعاب مفردات العربية للطلاب في الفصل الرابع بمدرسة نور الجديد الابتدائية الإسلامية الأهلية كولويمان بالتار. البحث العلم، قسم تربية المعلمين بمدرسة الابتدائية، كلية علوم التربية و التعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج. تحت الإشراف: د. سائلة الماجستير

لأتحلو عملية التعليم من الوسائل التعليمية. وظيفه الوسائل التعليمية لإثارة المعلومات ومواقف و لترقية التلاوم في استلام المعلومات. وتبدأ أيضا، لتنظيم خطوات التقدم في إعطاء الرد. تطبيق الوسائل المناسبة ستنساعد على نجاح عملية التعليم و التعلم وتسهل الطلاب لفهم المواد الدراسية.

ومن أهداف البحث هي (١) وصف عملية تخطيط التعليم باستخدام الوسائل التعليمية اللعبة سلم الحياة لترقية استيعاب مفردات العربية للطلاب في الفصل الرابع بمدرسة نور الجديد الابتدائية الإسلامية الأهلية كولويمان، و (٢) وصف عملية تطبيق التعليم باستخدام الوسائل التعليمية اللعبة سلم الحياة لترقية استيعاب مفردات العربية للطلاب في الفصل الرابع بمدرسة نور الجديد الابتدائية الإسلامية الأهلية كولويمان، و (٣) وصف نتيجة تقدير التعليم باستخدام الوسائل التعليمية اللعبة سلم الحياة لترقية استيعاب مفردات العربية للطلاب في الفصل الرابع بمدرسة نور الجديد الابتدائية الإسلامية الأهلية كولويمان.

للحصول على الأهداف المرجوة، يُستخدم مدخل البحث الكيفي بمدخل البحث الإجمالي ثلاثة أدوار. والأدوات الرئيسية هي الباحث نفسها ويساعدها المدرس تكوّن ملاحظة أول و أدوات جمع البيانات هي الملاحظة و الوثائقية و المقابلة والاختبار الكيفي. تحليل البيانات بطريقة تصنيف البيانات غير متعلقون بها، وتبين البيانات و صدق البيانات.

و نتائج البحث، هي كما يلي (١) عملية تخطيط التعليم باستخدام الوسائل التعليمية اللعبة سلم الحياة تخطط لترقية استيعاب مفردات العربية للطلاب في مادة التعارف والأدوات المدرسية والمهنة، و (٢) عملية تطبيق تعليم اللغة العربية باستخدام الوسائل التعليمية اللعبة سلم الحياة طبقت ثلاثة أدوار. كل دور يعمل مرة في اللقاء هي مدة ٢٣٥ دقيقة أو حصتين. كل دور الذي ارتفعت متحمس و حماسه الطلاب في كل دور. و (٣) تستطبع الوسائل التعليمية أن ترقى استيعاب مفردات العربية للطلاب قبل تنفيذ اجرائي معدل نتيجة اختبار الطلاب ٥١,٧ و حده. في الدور الأول نتيجة معدل اختيار الطلاب ترتفع ٥٨,١ ترقية استيعاب مفردات العربية للطلاب ١٢,٣٧% في اجراء الدور الثاني معدل نتيجة الطلاب ٦٦,٣ وترقية استيعاب مفردات لرتفاع يصير ٧٧,٢% وترقية استيعاب المفردات ١٦,٤٤.

والإقتراح في هذا البحث هو ينبغي على المدرس أن يصير معلما متقنا و فهما عن أنواع الاستراتيجيات و الطرائق و الوسائل التعليمية لكي تكون في عملية التعليمية بطلاقة و الحصول على الأهداف التعليمية المحددة، فتسهل الطلاب في فهم أو استيعاب المواد التي توافرها المدرس. ينبغي على المدرس أن يعدد الاستراتيجيات و الطرائق و الوسائل الحدائية المؤثرة إلى حماسة لترقية الطلاب في اشتراك عملية التعليمية دون السأم و الملل

الكلمات الرئيسية: وسائل اللعبة سلم الحياة، و استيعاب المفردات العربية.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi. Komunikasi yang terjadi adalah komunikasi antara siswa dengan guru. Dalam komunikasi sering terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien. Kesalahan dalam komunikasi bisa disebabkan oleh adanya ketidaksiapan siswa, kurangnya minat siswa, dan sebagainya. Untuk mengatasi keadaan demikian salah satunya adalah penggunaan media dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan belajar mengajar disamping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Selain itu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik.¹

Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. *Association for Education and Communication Technology* (AECTC) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang digunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Assocation* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dpergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program

¹ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta : Ciputat Pers 2002), hlm 13

instruksional. Dari definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian media adalah sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.²

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di MI NURUL JADID Kolomayan, ternyata proses belajar mengajar yang ada disana hanya menggunakan media papan tulis saja. Padahal pembelajaran untuk tingkat anak sekolah dasar perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa, karena pada usia sekolah dasar siswa senang dengan hal-hal yang menarik termasuk media pembelajaran yang menarik bagi mereka, hal ini berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Jean Peaget seorang tokoh psikologi kognitif. Menurut Peaget perkembangan kognitif pada anak terjadi dalam empat tahap yaitu : (1) tahap sensomotorik (lahir-2 tahun), (2) tahap praoperasional (2-7 tahun), (3) tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan (4) tahap operasional formal (11-16 tahun).³ Usia Sekolah Dasar termasuk dalam masa operasional konkret dimana salah satu cirinya adalah dapat memahami hal-hal yang konkret.

Namun kenyataan yang ditemukan penggunaan media pembelajaran di MI Nurul Jadid Kolomayan masih sangat minim bahkan hampir semua guru hanya menggunakan media papan tulis, dan yang lebih memprihatinkan

² Ibid., hlm. 11

³ Uyu Wahyudin dan Mubiar Agustin, Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini, (Bandung : Refika Aditama 2011) ., hlm. 37

papan tulis yang digunakan masih menggunakan kapur tulis sebagai alat untuk menulisnya.⁴

Penggunaan media pembelajaran yang masih sangat minim di MI Nurul Jadid ternyata salah satunya disebabkan oleh kurangnya kesadaran guru untuk menggunakan media pembelajaran kreatif untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Hal ini terbukti dari hasil wawancara yang telah peneliti lakukan terhadap beberapa Guru di MI Nurul Jadid Kolomayan. Ini yang menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan membuat siswa merasa bosan dan tidak semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas.⁵ Selain itu, kurangnya sarana dan prasarana yang memadai dalam hal pengadaan media juga menjadi kendala yang menyebabkan minimnya penggunaan media di MI Nurul Jadid Kolomayan. Sekolah belum dapat membeli media-media pembelajaran yang memang harganya cukup mahal, misalnya media pembelajaran untuk IPA.

Pembelajaran bahasa Arab di MI Nurul Jadid juga masing menggunakan media yang sangat sederhana. Terutama untuk pembelajaran Mufrodat (kosa kata), anak sulit untuk menghafal kosa kata bahasa arab yang diberikan oleh guru karena dalam pembelajarannya guru tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang terlaksananya pembelajaran kosa kata bahasa arab. Guru hanya menuliskan kosa kata bahasa arab dipapan tulis kemudian menyuruh para siswanya untuk menghafalkan kosa kata tersebut.

⁴ Observasi awal pada tanggal 19 April 2014

⁵ Wawancara dengan siswa kelas IV MI Nurul Jadid tanggal 19 April 2014

Setiap pembelajaran bahasa, tidak lepas oleh pendekatan, metode, media maupun strategi yang digunakan agar tujuan dari pembelajaran bahasa tersebut dapat tercapai secara cepat, efektif dan efisien.⁶ Untuk itu penggunaan media sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran bahasa terlebih pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Arab maupun bahasa Inggris. Tanpa media pembelajaran bahasa Arab akan kurang maksimal dan penyerapan dari pembelajaran tersebut kurang begitu efektif terutama untuk tingkat dasar.

Ketika melakukan pengamatan di MI Nurul Jadid Kolomayan peneliti melihat pembelajaran bahasa arab untuk kelas IV. Disana saya menemukan bahwa para siswa kelas IV kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran bahasa arab. Hal ini terjadi karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat para siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa arab. Para siswa sulit untuk menghafalkan kosa kata bahasa arab (*mufrod*) karena Guru hanya menggunakan papan tulis untuk menulis mufrod dan para siswa disuruh menghafalkannya tanpa ada media lain yang digunakan sebagai pendukung menumbuhkan semangat para siswa menghafalkan mufrod, sehingga para siswa merasa malas untuk menghafalkan mufrod yang diajarkan oleh guru.

Peneliti menemukan media yang cukup menarik untuk mencoba diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Media tersebut adalah permainan Ular Tangga yang didesain khusus untuk pembelajaran kosakata

⁶ Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang: UIN-Maliki Press 2011)., hlm. 3

bahasa Arab. Media permainan Ular tangga termasuk dalam media pembelajaran visual. Yaitu media yang dapat dilihat dengan indera penglihatan (mata).⁷

Dari hasil pengamatan yang peneliti lakukan di MI Nurul Jadid Kolomayan tersebut peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian tentang “Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV MI NURUL JADID Kolomayan Kab Blitar”. Peneliti memilih media pembelajaran ular tangga karena media ini dapat menarik dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa arab.⁸ Selain karena anak usia sekolah dasar masih senang untuk bermain, juga karena permainan ular tangga adalah salah satu permainan yang menantang dan menarik.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah proses perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab siswa kelas IV MI Nurul Jadid Kolomayan Kab Blitar?
2. Bagaimanakah proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa arab siswa kelas IV MI Nurul Jadid Kolomayan Kab Blitar?

⁷ Ahmad Muhtadi Ansor, *Pengajaran Bahasa Arab Media dan Metode-Metodenya*, (Yogyakarta: Sukses Offset 2009), hlm. 55

⁸ Wawancara dengan siswa kelas IV MI Nurul Jadid

3. Bagaiamanakah hasil penilaian pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa arab siswa kelas IV MI Nurul Jadid Kolomayan Kab Blitar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan proses peningkatan penguasaan kosa kata bahasa arab dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga di kelas IV MI Nurul Jadid Kolomayan.

Adapun tujuan khususnya adalah mendeskripsikan :

1. Proses perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa arab siswa kelas IV MI Nurul Jadid Kolomayan Kab Blitar.
2. Proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa arab siswa kelas IV MI Nurul Jadid Kolomayan Kab Blitar.
3. Hasil penilaian pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa arab siswa kelas IV MI Nurul Jadid Kolomayan Kab Blitar.

D. Manfaat Penelitian

a. Bagi Peneliti

Dengan dilaksanakannya penelitian ini maka peneliti sedikit demi sedikit mengetahui media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan pada tingkat sekolah dasar. Selain itu peneliti dapat mengetahui bagaimana implikasi penggunaan media yang menarik untuk pembelajaran bahasa arab pada tingkatan sekolah dasar.

b. Bagi Siswa

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, akan sangat membantu siswa yang merasa kesulitan dalam menguasai kosa kata dalam bahasa arab. Dengan adanya tindakan yang baru dari guru akan memungkinkan siswa mudah untuk menghafalkan dan menguasai kosa kata bahasa arab melalui media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa arab.

c. Bagi Guru

Dengan dilaksanakannya penelitian ini maka guru dapat mengetahui bagaimana pembelajaran yang baik untuk pelajaran bahasa arab dalam rangka peningkatan penguasaan kosa kata bahasa arab siswa kelas IV MI Nurul Jadid serta media apa yang cocok untuk mendukung penguasaan siswa terhadap kosa kata bahasa arab.

d. Bagi Sekolah

Bagi sekolah hasil penelitian ini sangat bermanfaat dalam rangka perbaikan sistem pembelajaran yang ada di sekolah. Selain itu dapat

dijadikan acuan sekolah untuk penggunaan media pembelajaran yang sesuai.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk membatasi luasnya permasalahan yang ada, berikut ruang lingkup penelitian yang telah peneliti buat:

- a. Penulis memfokuskan penelitian ini pada peningkatan penguasaan kosa kata bahasa arab dengan media pembelajaran permainan ular tangga.
- b. Peneliti menjelaskan proses pembelajaran bahasa arab di MI dengan dengan media pembelajaran permainan ular tangga.
- c. Peneliti mengobservasi tentang keberhasilan peningkatan penguasaan kosa kata bahasa arab dengan media pembelajaran permainan ular tangga.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari persepsi dan kesamaan konsep dalam mengartikan istilah maka perlu ditegaskan beberapa istilah sebagai berikut:

1. Media adalah alat (sarana) komunikasi, sedangkan media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih.
3. Penguasaan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia penguasaan berarti pemahaman atau kesanggupan untuk menggunakan (pengetahuan, kepandaian, dsb).

4. Mufrodat (kosa kata) adalah himpunan kata yang menjadi bagian dari suatu bahasa.

G. Sistematika Pembahasan

Bab I :Pendahuluan, pada bab ini berisi tentang : latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, hipotesis, metode penelitian.

Bab II :Kajian Pustaka Landasan Teori, berisi landasan teoritis dari penelitian ini

Bab III :Metode Penelitian bab ini merupakan metode yang digunakan dalam melakukan penelitian meliputi: desain dan jenis penilitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan temuan, dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV :Paparan Data, bab ini menguraikan tentang penyajian data-data yang diperoleh dilapangan dan temuan yang diperoleh di lapangan. Paparan data ini, berbentuk objek penelitian dan siklus.

Bab V:Pembahasan Hasil Penelitian, bab ini membahas temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan didalam bab 4.

Bab VI :Penutup, bab ini memuat kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata Latin “*medius*” yang artinya “tengah”. Secara umum media adalah semua bentuk perantara untuk menyebar, membawa dan menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan kepada penerima.¹

Istilah media pembelajaran memiliki beberapa pengertian. Gerlach dan Ely (1971), misalnya, memberikan pengertian media secara luas dan sempit. Adapaun secara luas yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah setiap orang, materi atau peristiwa yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Bertolak dari pengertian tersebut, media tidak hanya berupa benda, tetapi dapat berupa manusia dan peristiwa pembelajaran. Guru, buku teks, lingkungan sekolah dapat menjadi media. Adapun pengertian secara sempit yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah sarana nonoperasional (bukan manusia) yang digunakan oleh guru yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan.²

¹ Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, (Yogyakarta : Pustaka Belajar 2002), hlm. 74

² Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang : UIN-Malang Press 2009), hlm. 25-26

Pendapat lain dikemukakan oleh Brigg, menurut beliau media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan yang merangsang yang sesuai untuk belajar, misalnya media cetak, media elektronik, (film, video).³

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely (1971) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya.⁴

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan mengkonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera dengan mudah dapat diproduksi kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Peristiwa yang kejadiannya hanya

³ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif* (Jakarta : Rineka Cipta 1997), hlm. 2

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta : PT Raja Grafindo 1997), hlm.11

sekali (dalam satu dekade atau satu abad) dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pengajaran. Prosedur laboratorium yang rumit dapat direkam dan diatur untuk kemudian direproduksi beberapa kali pun pada saat diperlukan. Demikian pula kegiatan siswa dapat direkam untuk kemudian dianalisis dan dikritik oleh siswa sejawat baik secara perorangan maupun secara kelompok.⁵

b. Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording. Misalnya bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Selain itu suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Misalnya proses loncat galah atau reaksi kimia dapat diamati melalui bantuan kemampuan manipulatif dari media.

Manipulasi kejadian obyek dengan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu. Proses penanaman dan panen gandum, pengolahan gandum menjadi tepung, dan penggunaan tepung untuk membuat roti dan dipersingkat waktunya dalam satu

⁵ *Ibid.*, hlm 12

urutan rekaman video atau film yang mampu menyajikan informasi yang cukup bagi siswa untuk mengetahui asal-usul dan proses dari penanaman bahan baku tepung hingga menjadi roti.⁶

c. Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Saat ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah didalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, dapat disebar keseluruh penjuru tempat yang di inginkan kapan saja.

Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kalipun dan siap digunakan secara bersamaan diberbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang disuatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama ayau hampir sama dengan aslinya.⁷

3. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran bertitik tolak dari teori yang mengatakan bahwa totalitas persentase banyaknya ilmu pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang dimiliki oleh seseorang terbanyak dan tertinggi melalui indera lihat dan pengalaman langsung

⁶ *Ibid.*, hlm. 13

⁷ *Ibid.*, hlm.14

melakukan sendiri, sedangkan selebihnya melalui indera dengar dan indera lainnya.⁸

Tujuan utama penggunaan media pembelajarana adalah agar pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut dapat diserap semaksimal mungkin oleh para siswa sebagai penerima informasi. Dengan demikian informasi akan lebih cepat dan mudah untuk diproses oleh peserta didik tanpa harus melalui proses yang panjang yang akan menjadikannya jenuh.⁹

4. Fungsi Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting bagi pembelajaran Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Menurut Levie dan Lentz media pembelajaran terutama media pembelajaran visual memiliki empat fungsi yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.¹⁰

a. Fungsi Atensi

Media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang

⁸ Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, (Yogyakarta : Pustaka Belajar 2002), hlm. 75

⁹ Abdul Wahab Rosyidi, *Op.cit.*, hlm. 28

¹⁰ *Ibid.*, hlm. 29

berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

b. Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi Kognitif

Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

5. Macam-macam Media Pembelajaran

1. Media Visual

Media pembelajaran visual adalah media yang dapat dilihat dengan indera penglihatan (mata). Media visual terbagi menjadi dua, yaitu media pandang non-proyeksi dan media pandang berproyeksi.¹¹

Contoh dari media pandang non-proyeksi diantaranya adalah papan tulis, papan flanel, papan tali, papan selip (slot board), papan magnetis, gambar seri, wall chart, flash chart, kartu gambar dll.

2. Media Audio

Media pembelajaran yang berbentuk audio adalah media yang dapat didengar dengan indera pendengar (telinga). Media audio berkaitan dengan indera pendengaran dimana pesan yang disampaikan dituangkan didalam lambang-lambang auditif, baik verbal (dengan kata-kata atau bahasa lisan) maupun non-verbal.¹² Media audio bisa berupa rekaman suara, lagu, dan lain-lain.

3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah gabungan dari media visual dan media audio. Media audio visual bisa berupa video, film, dan lain-lain.

¹¹ Ahmad Muhtadi Ansor, *loc.cit.*

¹² *Ibid.*, hlm. 28

B. Kosa Kata Bahasa Arab

1. Pengertian Kosa Kata Bahasa Arab

Kosa kata atau dalam bahasa arab disebut mufrodat, dalam bahasa inggrisnya *vocabulary* adalah himpunan kata atau khazanah kata yang diketahui oleh seseorang atau etnis lain yang merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Menurut horn, kosa kata adalah sekumpulan kata yang membentuk sebuah bahasa.¹³

Kosa kata (mufrodat) merupakan kumpulan kata-kata tertentu yang akan membentuk bahasa. Kata adalah bagian terkecil dari bahasa yang sifatnya bebas. Pengertian memberikan perbedaan antara kata dengan morfem. Morfem adalah satuan bahasa terkecil yang tidak bisa dibagi atas bagian bermakna yang lebih kecil yang maknanya relatif stabil. Maka kata terdiri dari morfem-morfem misalnya kata معلم dalam bahasa arab terdiri dari satu morfem. Sedangkan kata المعلم mempunyai dua morfem yaitu ال dan معلم . Adapun kata yang mempunyai tiga morfem adalah kata yang terbentuk dari morfem-morfem yang mana masing-masing morfem mempunyai arti khusus. Misalnya kata *al-mu'allim* (المعلمون) yang terdiri dari tiga morfem yaitu ال, معلم, ون.¹⁴

¹³ Syaiful Mustofa, *Op.Cit.*, (Malang: UIN-Maliki Press 2011)., hlm. 61

¹⁴ *Ibid.*, hlm 89

2. Jenis-jenis Mufrodat

Thu'aimah memberikan klasifikasi kosakata (mufrodat) menjadi 4 (empat) yang masing-masing terbagi lagi sesuai dengan tugas dan fungsinya sebagai berikut:¹⁵

a. Pembagian Kosakata Dalam Konteks Kemahiran Kebahasaan

1. Kosakata untuk memahami (*understanding vocabulary*) baik bahasa lisan (المحادثة) maupun teks (القران)
2. Kosakata untuk berbicara (*speaking vocabulary*). Dalam pembicaraan perlu penggunaan kosakata tepat, baik pembicaraan informal (عادية) maupun formal (رسمية)
3. Kosakata untuk menulis (*writing vocabulary*). Penulisan pun membutuhkan pemilihan kosakata yang baik dan tepat agar tidak disalah artikan oleh pembacanya. Penulisan ini mencakup penulisan informal seperti catatan harian, agenda harian, dan lain-lain. Juga penulisan formal, misalnya penulisan buku, karya ilmiah, majalah, surat kabar dan seterusnya.
4. Kosakata potensial. Kosakata jenis ini terdiri dari kosakata *context* yang dapat diinterpretasikan sesuai dengan konteks pembahasan, dan kosakata analisis yakni kosakata yang dapat dianalisis berdasarkan karakteristik derivasi kata untuk selanjutnya dipersempit atau diperluas maknanya.

¹⁵ *Ibid.*, hlm. 61

b. Pembagian Kosakata Menurut Maknanya

1. Kata-kata Inti (*Content Vocabulary*). Kosakata ini adalah kosakata dasar yang membentuk sebuah tulisan menjadi valid, misalnya kata benda, kata kerja dan lain-lain.
2. Kata-kata Fungsi (*Function Word*). Kata-kata ini yang mengikat dan menyatukan kosakata dan kalimat sehingga membentuk paparan yang baik dalam sebuah tulisan. Contohnya *huruf jar, adawat al-istifham*, dan seterusnya.
3. Kata-kata Gabungan (*Cluster Word*). Kosakata ini adalah kosakata yang tidak dapat berdiri sendiri, tetapi selalu dipadukan dengan kata-kata lain sehingga membentuk arti yang berbeda-beda. Misalnya kata **رغب** dapat berarti menyukai bila kata tersebut digandengkan dengan **في** menjadi **في رغب**. Sedangkan bila diikuti dengan kata **عن** menjadi **رغب عن** artinya pun berubah menjadi benci atau suka.

c. Pembagian Mufrodat Menurut Karakteristik Kata (*Takhassus*)

1. Kata-kata Tugas (*Service Word*) yaitu kata-kata yang digunakan untuk menunjukkan tugas, baik dalam lapangan kehidupan secara informal maupun formal dan sifatnya resmi.
2. Kata-kata Inti Khusus (*Special Content Words*). Kosakata ini adalah kumpulan kata yang dapat mengalihkan arti kepada yang spesifik dan digunakan diberbagai bidang ulasan tertentu, yang biasa juga disebut *local words* atau *utility words*.

d. Pembagian Kosakata Menurut Penggunaanya

1. Kosakata Aktif (*Active Words*), yakni kosakata umum yang banyak digunakan dalam berbagai wacana, baik pembicaraan, tulisan atau bahkan banyak didengar dan diketahui lewat berbagai bacaan
2. Kosakata Pasif (*Passive Words*), yaitu kosakata yang hanya menjadi perbendaharaan kata seseorang namun jarang ia gunakan. Kosakata ini diketahui lewat buku-buku cetak yang biasa menjadi rujukan dalam penulisan buku atau karya tulis ilmiah.¹⁶

Ditinjau dari segi fungsinya, kosakata (*mufrodat*) dapat dibedakan menjadi dua, antara lain:

- a. *Al-mufrodat Al-mu'jamiyah* (المفردات المعجمية) yaitu kosa kata (*mufrodat*) yang mempunyai makna dalam kamus, seperti kata قلم, قمر, بيت
- b. *Al-mufrodat Al-waddzifiy* (المفردات الوظيفية) yaitu kosa kata yang mengemban suatu fungsi tertentu, misalnya *huruf jar, asma al-isyaroh, asma al-maushul, dhamir* dan sebagainya.¹⁷

3. Bentuk-bentuk Mufrodat

Secara umum bentuk kosakata dalam bahasa arab terbagi menjadi dua.

- a. Kosakata yang dapat mengalami perubahan (*musytaq*) yakni kata yang diambil dari kata yang lain. Keduanya terdapat hubungan

¹⁶ *Ibid.*, hlm. 65

¹⁷ *Ibid.*, hlm. 67

makna meskipun lafalnya berubah seperti kata **مرسم, مكتوب, حاكم** yang berasal dari **رسم, كتب, حكم** dan sebagainya.

- b. Kosakata yang tidak berubah (*jamid*) yakni kosakata yang sejak semula sudah mempunyai bentuk dan tidak diambil dari kata lain, misalnya kata **شجر, جاموس, شمس** dan sejenisnya.¹⁸

C. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga dan Pembelajaran

Kosa Kata Bahasa Arab

1. Alat Permainan Edukatif

APE adalah alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik¹⁹. APE juga merupakan seperangkat instrumen baik merupakan metode/cara atau perkakas yang digunakan seseorang dalam rangka mendidik anak dengan menekankan konsep bermain sambil belajar.²⁰ APE juga menjadi sebuah kebutuhan yang amat strategis bagi anak-anak karena memiliki kandungan yang sarat pendidikan bagi anak.²¹

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri.²² APE (alat permainan edukatif) memiliki peranan yang penting bagi pendidikan anak-anak, diantaranya:

¹⁸ *Ibid.*, hlm. 68

¹⁹ Andang Ismail, *Education Games* (Yogyakarta: Pro-U Media 2009), hlm. 141

²⁰ *Ibid.*, hlm. 157

²¹ *Ibid.*, hlm. 113

²² Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta : Diva Press 2011) hlm. 29

a. Mengajar Dengan Lebih Cepat

Waktu untuk menyampaikan belajar sering kali sangat terbatas. Bila pelajaran hanya disampaikan dengan kata-kata saja mungkin bisa disalahpahami oleh para pendengarnya; belum lagi waktu yang dipakai juga panjang. Dengan bantuan alat-alat peraga, guru bukan saja dapat menjelaskan banyak hal dalam waktu yang lebih singkat, namun juga dapat mencapai hasil mengajar dengan lebih cepat.

b. Melatih Konsentrasi

Bahan pengajaran yang disampaikan dengan bantuan alat peraga akan membantu mempertahankan daya tangkap murid, karena bahan pengajaran itu sendiri memiliki daya tarik tersendiri.

c. Mengatasi Keterbatasan Waktu

Waktu yang sudah berlalu tidak akan pernah kembali. Bagaimana mungkin kita bisa mengulang kembali hal-hal yang pernah terjadi? Setelah alat-alat peraga ditemukan, kita dapat menampilkan kembali peristiwa-peristiwa sejarah dalam bentuk alat-alat peraga tertentu. Dengan demikian masalah keterbatasan waktu dapat teratasi dengan mudah.

d. Mengatasi Keterbatasan Tempat

Karena terpisahnya daerah dengan daerah, maka penyampaian berita sering menemui hambatan. Perbedaan kebudayaan

masing-masing tempat juga sering menimbulkan kesalahpahaman dan penjelasan yang salah. Alat peraga ternyata mampu mengatasi kesalahpahaman dan kesalahan semacam ini.

e. Mengatasi Keterbatasan Bahasa

Kemampuan anak-anak untuk mengerti bahasa masih sangat terbatas. Pengalaman hidup yang pendek dan dangkal juga menyebabkan mereka tidak dapat mengerti istilah-istilah tertentu.

f. Membangkitkan Emosi Manusia

Menyampaikan berita dengan gambar-gambar akan lebih berhasil dibandingkan hanya dengan kata-kata.

g. Menambah Daya Pengertian

Alat peraga dapat membantu murid mengerti lebih baik. melalui indra penglihatan dan pendengaran, murid dapat mengerti pelajaran dengan memahami perbedaan arti, perbedaan warna serta bentuk.

h. Menambah Ingatan Murid

Dalam hal tertentu, menjelaskan suatu hal atau masalah dengan menggunakan banyak media yang berhubungan dengan pancaindra akan memperdalam pengalaman belajar serta ingatan murid. Para ahli berpendapat bahwa penggunaan lebih

banyak media yang berhubungan dengan pancaindra dapat membuat pengajaran semakin berhasil.

i. Menambah Kesegara Dalam Mengajar

Cara mengajar yang monoton membuat anak merasa bosan, tetapi bila disampaikan dengan bentuk yang berbeda-beda akan memberikan kesegaran pada anak, selain juga menambah suasana belajar yang menyenangkan, dan mampu membangkitkan suasana belajar. Untuk itu, penggunaan alat peraga harus bervariasi, supaya ditengah suasana yang segar dan menyenangkan anak dapat mempelajari kebenaran dengan lebih efektif.

Prinsip-prinsip Pokok Alat Permainan Edukatif.²³

1. Prinsip Produktivitas

Alat permainan edukatif harus dapat mengembangkan sikap produktif pada diri anak sebagai pengguna dari alat itu sendiri. Dengan demikian, anak akan mampu menciptakan sesuatu yang baru dan tentunya memberi makna tersendiri bagi anak dan bagi lingkungannya. Dengan demikian prinsip produktivitas dari alat permainan edukatif menekankan unsur orisinilitas, kebaruan dan kebermaknaan.

²³ *Op.cit.*, hlm. 158

2. Prinsip Aktivitas

Alat permainan edukatif juga harus dapat mengembangkan sikap aktif anak. Anak melakukan berbagai aktivitas edukatif yang kreatif dengan penuh semangat.

3. Prinsip Kreatifitas

Melalui eksperimen (percobaan) dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi diluar dunia bermain. Untuk itu, alat yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak adalah desain yang mudah dan sederhana.

4. Prinsip Efektifitas dan Efisiensi

Prinsip ini yang harus menjadi tolok ukur baik buruknya efek dari alat permainan yang digunakan anak. Bukan bagus atau jeleknya, mahal atau murah nya dari alat yang dipakai, tetapi yang terpenting adalah dapat menghasilkan makna yang besar atau tidak terhadap perkembangan potensi anak.

5. Prinsip Mendidik dan Menyenangkan

APE yang baik bukanlah yang membuat anak menjadi pusing, menjemukan dan membuat anak bermain monoton. Untuk itu, dalam pembuatan APE sebaiknya pendidik mempertimbangkan sisi kemampuan anak dalam melakukan aktivitas yang dibuatnya itu. Yang terpenting, anak merasa senang dengan mainan yang

dimainkanya walaupun tanpa disadari si anak ternyata alat permainan yang digunakannya bermanfaat dalam mengembangkan IQ, EQ dan SQ.

2. Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain.²⁴

Media permainan ular tangga termasuk dalam jenis media visual. Media ini berupa permainan ular tangga yang hampir sama dengan ular tangga pada umumnya namun pada ular tangga bahasa arab ini dilengkapi dengan kartu mufrodad. Dalam permainan ini aturannya sama dengan permainan ular tangga pada umumnya, namun perbedaannya ketika pemain melempar dadu kemudian berhenti di papan sesuai dengan yang tertera di dadu, pada saat berhenti di papan tersebut maka pemain harus mengambil kartu mufrodad secara acak. Jika kartu mufrodad tersebut berisi mufrodad berbahasa arab maka ia harus menyebutkan arti dari mufrodad tersebut, namun jika kartu berisi arti dari sebuah mufrodad maka ia harus menyebutkan bahasa arabnya.

²⁴ Wikipedia, *Ular tangga*, (http://id.m.wikipedia.org/wiki/ular_tangga), diunduh pada 17 Sep. 14

3. Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab

a. Pengertian Pembelajaran Mufrodat

Menurut Gagne (1984), belajar adalah suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.²⁵

Sedangkan Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran *mufrodat* ialah interaksi pendidik dengan peserta membantu siswa dalam menguasai kosakata bahasa arab atau *mufrodat*. Siswa dikatakan menguasai *mufrodat* jika siswa disamping bisa menerjemahkan bentuk-bentuk *mufrodat* juga mampu menggunakannya dalam jumlah (kalimat) dengan benar. Artinya tidak hanya sekedar hafal kosakata tanpa mengetahui bagaimana menggunakannya dalam komunikasi sesungguhnya.²⁶

b. Prinsip Pembelajaran Bahasa Arab

Kegiatan belajar mengajar (KBM) dirancang mengikuti prinsip-prinsip belajar-mengajar dan prinsip motivasi dalam belajar bahasa arab. Belajar mengajar bahasa arab merupakan kegiatan aktif siswa dalam menemukan dan membangun makna atau pemahaman nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran islam.²⁷

²⁵ Ratna Wilis Dahar, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Erlangga 2008), hlm. 2

²⁶ Bisri mustofa dan Abdul Hamid, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Maliki Press 2012), hlm. 68

²⁷ H.M Abdul Hamid dkk, *Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang : UIN-Malang Press 2008), hlm. 166

Ada 10 prinsip yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran bahasa Arab:²⁸

1. Berpusat pada siswa.
2. Belajar dengan keteladan dan pembiasaan.
3. Mengembangkan kemampuan sosial.
4. Mengembangkan fitrah bertauhid, keingintahuan dan imajinasi.
5. Mengembangkan ketrampilan memecahkan masalah.
6. Mengembangkan kreativitas siswa.
7. Mengembangkan pemahaman nilai dan penggunaan ilmu dan teknologi.
8. Menumbuhkan kesadaran sebagian warga negara yang baik.
9. Belajar sepanjang hayat.
10. Keterpaduan kompetensi, kerjasama dan solidaritas.

c. Tujuan Pembelajaran Mufrodat

Tujuan umum pembelajaran kosakata (*mufrodat*) bahasa arab adalah sebagai berikut:²⁹

1. Memperkenalkan kosakata baru kepada siswa atau mahasiswa, baik melalui bahan bacaan maupun *fahm al-Musmu'*
2. Melatih siswa atau mahasiswa untuk dapat melafalkan kosakata itu dengan baik dan benar karena pelafalan yang baik dan benar

²⁸ *Ibid.*,

²⁹ Syaiful Mustofa, *op.cit.*, hlm 63

mengantarkan kepada kemahiran berbicara dan membaca secara baik dan benar pula.

3. Memahami makna kosakata, baik secara *denotasi* atau *leksikal* (berdiri sendiri) maupun ketika digunakan dalam konteks kalimat tertentu (makna konotatif dan gramatikal)
4. Mampu mengapresiasi dan memfungsikan *mufrodat* itu dalam berekspresi lisan (berbicara) maupun tulisan (mengarang) sesuai dengan konteksnya yang benar.

d. Pembelajaran Mufrodat Tingkat Dasar (*Mubtadi'*)

Para ahli pembelajaran berbeda pendapat mengenai makna bahasa serta tujuan pengajarannya, namun mereka sepakat bahwa pembelajaran *mufrodat* adalah penting yang merupakan tuntutan dan syarat dasar dalam pembelajaran bahasa asing.³⁰

Pembelajaran mufrodat tingkat dasar antara lain melalui:

1. Menggunakan nyanyian/ lagu dalam pembelajaran bahasa arab, dapat dibedakan antara bernyanyi sambil belajar dan belajar sambil bernyanyi. Penggunaan lagu dalam pembelajaran *mufrodat* dapat menghilangkan kejenuhan belajar, dan dapat memberikan kesenangan kepada pembelajar dapat meningkatkan penguasaan *mufrodat* atau menambah perbendaharaan *mufrodat*.

³⁰ H.M Abdul Hamid dkk, *Op.cit.*, hlm. 60

2. Menunjukkan benda yang dimaksud, seperti mendatangkan sampelnya atau benda aslinya, contoh : pengajar menunjukkan pensil didepan siswa pada saat belajar menyebutkan kalimat *mirsamun*, dan menunjukkan bolpoin ketika menyebut kalimat *qolamun*.
 3. Meminta siswa membaca berulang kali, pengajar bisa meminta siswa membaca kosa kata baru yang didapatkan dari sebuah teks berulang kali, sehingga diharapkan dia dapat menemukan artinya setelah merangkai dengan kata yang lain di dalam teks yang dibacanya.
 4. Mendengarkan dan menirukan bacaan dan mengulang-ulang bacaan serta menulisnya sampai siswa benar-benar paham dan menguasainya.³¹
- e. Prinsip-prinsi Pemilihan Kosakata Bahasa Arab (*Mufrodat*)

Dalam pembelajaran *mufrodat*, guru harus mempersiapkan kosakata yang tepat bagi siswa-siswinya. Oleh sebab itu guru harus berpegangan pada prinsip-prinsip dan kriteria yang jelas. Adapun prinsip-prinsip dalam pemilihan *mufrodat* yang akan diajarkan kepada pembelajar asing (selain penutur arab) adalah sebagai berikut:³²

1. *Tawatur (Frequency)*

Artinya memilih *mufrodat* (kosakata) yang sering digunakan.

³¹ *Ibid.*, hlm. 75

³² Bisri mustofa dan Abdul Hamid, *op. Cit.*, hlm. 69

2. *Tawazzu'* (Range)

Artinya memilih mufrodat yang banyak digunakan dinegara-negara arab, yakni tidak hanya banyak digunakan disebagian negara.

3. *Mataahiyah* (Avalability)

Artinya memilih kata tertentu dan bermakna tertentu pula, yakni kata-kata yang digunakan dalam bidang-bidang tertentu.

4. *Ulfah* (Familiarity)

Artinya memilih kata-kata yang familier dan terkenal serta meninggalkan kata-kata yang jarang terdengar penggunaannya. Seperti kata *syamsun* lebih terkenal dari pada kata *dzuka'* walaupun artinya sama.

5. *Syumuul* (Coverege)

Artinya memilih kata-kata yang dapat digunakan dalam berbagai bidang tidak terbatas pada bidang tertentu. Contoh kata *baitun* lebih baik dipilih dari pada *manzil* karena penggunaannya lebih umum.

6. *Ahammiyah*

Artinya memilih kata-kata yang sering dibutuhkan penggunaannya oleh siswa dari pada kata-kata yang terkadang tidak dibutuhkan atau jarang dibutuhkan.

7. *'Uruubah*

Artinya memilih kata-kata Arab, yakni memilih kata Arab walaupun ada bandingannya dalam bahasa lain. Contoh memilih kata *haatif* dari pada telpon, atau kata *midzya'* dari pada radio dan lain-lainnya.

4. Pembelajaran Kosakata (*Mufrodat*) Menggunakan Media

Pembelajaran Ular Tangga

Media pembelajaran ular tangga termasuk dalam media pembelajaran yang bersifat visual (*bashariyah*) yakni media pembelajaran yang berupa alat peraga, yaitu : benda-benda alamiah, orang dan kejadian; tiruan benda-benda alamiah, orang dan kejadian; dan gambar benda-benda alamiah, orang dan kejadian. Media visual lainnya dapat berupa kartu dengan segala bentuknya.

Dalam media pembelajaran permainan ular tangga ini dilengkapi dengan kartu, dalam setiap kartu terdapat *mufrodat* (kosakata) baik dalam bentuk bahasa arabnya maupun artinya dalam bahasa indonesia. Kartu-kartu tersebutlah yang berperan penting dalam media pembelajaran permainan ular tangga ini. Melalui kartu-kartu tersebut siswa akan menghafalkan kosakata (*mufrodat*).

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang sebelumnya diantaranya adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Ummi Nur Rokhimah (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Meningkatkan

Prestasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika di MI Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu” dan penelitian yang telah dilakukan oleh Muh Hasyim Rosyidi (2013) yang berjudul “Penerapan Metode Make a Match dalam Meningkatkan Hafalan Mufrodat Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas V MI Matholiul Falah Nambi Karangrejo Manyar Gresik” serta penelitian-penelitian lainnya. Sedangkan perbedaan dan persamaan penelitian ini dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti, Judul penelitian dan Tahun Penelitian	Jenis Penelitian	Fokus Penelitian	Persamaan dan Perbedaan
1.	Ummi Nur Rokhimah “Penggunaan alat permainan ular tangga untuk meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran matematika Siswa Kelas V MI Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu” (Skrpsi. 2013)	PTK Kualitatif	Peningkatan prestasi belajar pada mata pelajaran matematika melalui penggunaan alat permainan ular tangga	Persamaan: 1.merupakan jenis penelitian PTK Kualitatif 2.menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga Perbedaan: 1.mata pelajarannya matematika 2.subyek penelitiannya siswa kelas V
2.	Muh Hasyim Rosyidi “Penerapan metode make a match dalam meningkatkan hafalan Mufrodat	PTK Kualitatif	Meningkatkan hafalan mufrodat melalui metode make a	Persamaan: 1.Merupakan jenis penelitian PTK Kualitatif 2.Sasarannya pada mata pelajaran bahasa arab

	Siswa kelas V MI Matholiul Falah Nambi Karangrejo Manyar Gresik” (Skripsi.2013)		match	Perbedaan: 1.Penggunaan media pembelajaran 2.subyek penelitian siswa kelas V
3.	Sa’adatul Mutamimah “Peningkatan Prestasi belajar bahasa Arab melalui media permainan bahasa pada siswa kelas V MI Ma’arif Tuntang Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013” (Skripsi.2013)	PTK Kualitatif	Meningkatkan prestasi belajar bahasa Arab melalui media permainan bahasa	Persamaan : 1.Merupakan jenis penelitian PTK Kualitatif 2.Sasarannya pada mata pelajaran Bahasa Arab Perbedaan 1.Penggunaan media 2.Subyek penelitian siswa kelas V
4.	Muhammad Nurul Huda “Penggunaan Mind Map Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pesawat Sederhana Pada Siswa Kelas V MI Tarbiyatul Islamiyah Tamansari Wuluhan Jember” (Skripsi, 2013)	PTK Kualitatif	Meningkatkan prestasi belajar IPA melalui penggunaan Mind Map	Persamaan: 1.Jenis penelitian PTK Kualitatif 2.Meningkatkan prestasi belajar melalui penggunaan media pembelajaran Perbedaan: 1.Menggunakan media pembelajaran mind map 2.Fokus pada mata pelajaran IPA materi Pesawat Sederhana
5.	Isyati Rodiyah Handayani “ Penggunaan Kartu Bergambar Untuk	PTK Kualitatif	Meningkatkan hasil belajar Peninggalan	Persamaan : 1.Merupakan penelitian PTK Kualitatif 2.Meningkatkan

	Meningkatkan Hasil Belajar Peninggalan Sejarah Pada Siswa Kelas IV MINU Curungrejo Kepanjen” (Skripsi, 2013)		Sejarah melalui penggunaan Media kartu bergambar	hasil belajar melalui penggunaan media 3.Subyek penelitian siswa kelas IV Perbedaan : 1.Penggunaan media kartu bergambar 2.Fokus pada mata pelajaran IPS
6.	Ida Rufayda “ Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Hubungan antar Satuan Siswa Kelas III di MI Attaraqqie Kota Malang” (Skripsi, 2013)	Research and Development	Pengembangan media permainan Monopoli dalam pembelajaran matematika materi hubungan antar satuan	Persamaan : 1.Membahas tentang media pembelajaran Perbedaan : 1.Jenis penelitian research and development 2.Fokus mata pelajaran matematika 3.Subyek penelitian siswa kelas III

Berdasarkan tabel diatas menyatakan bahwa penelitian ini mendukung beberapa penelitian terdahulu tersebut yang membahas tentang penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar. Namun hanya berbeda media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar serta berbeda pada mata pelajaran yang dibidik.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, bahwa penelitian ini tidak menggunakan angka dalam pengumpulan data dan dalam memberikan penafsiran terhadap hasilnya (Arikunto, 2006:12).

Sedangkan jenis Penelitian ini adalah PTK, yang merupakan penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran dikelas.¹ Pendekatan ini digunakan karena peneliti ingin mendeskripsikan bagaimana proses peningkatan penguasaan kosa kata bahasa arab dengan menggunakan permainan ular tangga.

B. Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrumen sekaligus pengumpul data. Peran peneliti pada penelitian ini adalah sebagai pengamat penuh, yaitu peneliti hanya mengamati kegiatan pembelajaran di kelas.

Tahap-tahap penelitian:

1. Penelitian Pendahuluan

Pada penelitian pendahuluan peneliti berkunjung ke MI Nurul Jadid untuk melihat realitas lapangan yang akan diteliti.

2. Pengembangan Desain

¹ Wahidmurni dan Nur Ali. Penelitian Tindakan Kelas. (Malang : UM Press, 2008) hlm.,14

Setelah mengetahui realitas dilapangan peneliti menentukan subyek dan obyek penelitian. Dan merancang penelitian sebenarnya yang akan dilakukan oleh peneliti.

3. Penelitian Sebenarnya

Setelah mendesain penelitian, peneliti akan melakukan penelitian sebenarnya terkait dengan desain penelitian yang telah dibuat.

4. Penulisan Laporan

Setelah penelitian selesai dilakukan, peneliti akan menulis laporan penelitian dalam bentuk skripsi.

C. Lokasi Penelitian

Tempat penelitian ini adalah di MI Nurul Jadid Kolomayan Kabupaten Blitar. Adapun obyek penelitiannya adalah permainan ular tangga sedangkan subyek penelitiannya adalah siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Arab.

Peneliti memilih lokasi ini sebagai subyek penelitian karena di sekolah ini penggunaan media pembelajaran masih sangat minim. Dan peneliti memilih subyek penelitian siswa kelas IV karena kelas IV membutuhkan penanganan khusus dalam hal pembelajaran Bahasa Arab.

D. Data dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah dokumen, catatan lapangan, ucapan dan tindakan responden, hasil tes.

E. Prosedur Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu:

a. Observasi

Observasi adalah suatu penyelidikan yang dijalankan secara sistematis dan sengaja diadakan dengan menggunakan alat indera (terutama mata) terhadap kejadian-kejadian yang langsung ditangkap pada waktu kejadian terjadi.²

Observasi dilakukan untuk mengamati situasi saat proses belajar mengajar berlangsung dan untuk mengetahui gejala-gejala yang terjadi.

Observasi yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah observasi langsung, dimana peneliti ikut langsung didalam proses pembelajaran bahasa arab kelas IV di MI Nurul Jadid Kolomayan. Karena dengan ini pasti akan mendapatkan data yang lebih valid dan benar.

b. Dokumentasi

Dengan tujuan untuk mendapatkan data yang lebih lengkap, peneliti bermaksud untuk menggunakan metode dokumentasi. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.³

² Bimo Walgito, *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah* (Yogyakarta : Andi Ofset,1993), hlm.49

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta,2011), hlm.240

Dokumentasi pada penelitian ini berupa foto, catatan nilai harian, nilai ulangan,dll. yang dikumpulkan oleh peneliti selama melakukan penelitian.

c. Interview

Esterberg (2002) mendefinisikan interview sebagai berikut. *“a meeting of two persons to exchange information and idea through question and responses, resulting in communication and joint construction of meaning about a particular topic”*. Wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.⁴ Metode ini digunakan peneliti untuk mengetahui apa yang dirasakan siswa atau perasaan siswa dengan pembelajaran yang menggunakan media kartu bergambar pada mata pelajaran bahasa arab. Kegiatan interview dilakukan kepada kepala sekolah, guru dan siswa kelas IV.

d. Instrumen Tes

Pada penelitian ini, juga menggunakan instrumen tes untuk teknik pengumpulan data. Siswa akan diberikan pre test dan post tes untuk mengetahui bagaimana perkembangan anak dalam menguasai kosa kata bahasa arab sebelum dan sesudah menggunakan permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa arab kelas IV MI Nurul Jadid.

⁴ *Ibid.*, hlm. 231

F. Analisis Data

Kegiatan dalam analisis data adalah : mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.⁵

Analisis data yang digunakan:

a. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari pola dan temanya.

b. Penyajian Data

Dalam penelitian kualitatif penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dalam hal ini Miles dan Huberman (1984) "*the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative text*". Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.⁶

c. Verifikasi

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah

⁵ *Ibid.*, hlm.147

⁶ *Ibid.*, hlm.249

bila ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.⁷

G. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data pada penelitian ini melalui meningkatkan ketekunan pengamatan dan triangulasi.

1. Meningkatkan Ketekunan

Ketekunan pengamatan berarti mencari secara konsisten interpretasi dengan berbagai cara dalam kaitan dengan proses analisis yang konstan atau tentatif. Mencari suatu usaha membatasi berbagai pengaruh. Mencari apa yang dapat diperhitungkan dan apa yang tidak dapat.⁸

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut maka kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis.⁹

2. Triangulasi

Triangulation is qualitative cross-validation. It assesses the sufficiency of the data according to the convergence of multiple data

⁷ *Ibid.*, hlm.252

⁸ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Rosdakarya, 2012), hlm.329

⁹ Sugiyono, *op.cit.*, hlm. 272

sources or multiple data collection procedures (william wiersma, 1986). Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan triangulasi waktu.¹⁰

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu.¹¹

H. Tahap-tahap Penelitian

Tahap-tahap yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan Tindakan

Perencanaan adalah kegiatan perancangan untuk pemecahan masalah. Perencanaan dalam penelitian ini dibuat berdasarkan realita yang ada saat ini, bahwa banyak dari peserta didik yang tidak bersemangat terhadap pembelajaran bahasa Arab.

Dengan penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga ini, diharapkan masalah-masalah yang ada dapat diselesaikan, sehingga materi pelajaran bahasa Arab dapat dimengerti, dipahami dan dihafal oleh para peserta didik. Selain itu, diharapkan prestasi belajar siswa ketika mempelajari materi Bahasa Arab dapat meningkat. Peneliti membuat skenario pembelajaran sesuai dengan tujuan yang

¹⁰ *Ibid.*, hlm.273

¹¹ Lexy J. Moleong, *op.cit.*, hlm.330

diharapkan. RPP dibuat peneliti dan dilakukan menurut jadwal pelajaran yang berlaku.

2. Implementasi Tindakan

Implementasi tindakan yaitu jabaran tindakan yang akan digelar, skenario kerja tindakan perbaikan, dan prosedur tindakan yang akan diterapkan. Pada Penelitian ini dimulai dari persiapan, cara penyampaian materi dengan baik kepada siswa yang digunakan dengan meningkatkan terlebih dahulu keadaan siswa di kelas yang diteliti, sehingga untuk menyampaikan materi bisa lebih efektif dan mudah diterima oleh siswa. Itu semua tidak lepas dari tujuan yang diharapkan yaitu untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

3. Observasi dan Interpretasi

Kegiatan ini merupakan kegiatan pengumpulan data, sebab observasi dipandang merupakan teknik yang paling tepat untuk mengumpulkan data tentang proses pembelajaran yang dilakukan dalam PTK. Ketika pengamatan berlangsung, peneliti mengumpulkan data proses pembelajaran yang meliputi aktivitas Guru, aktivitas siswa, interaksi siswa dengan Guru, interaksi siswa dengan siswa, interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya.

4. Analisis dan Refleksi

Pada tahap ini, kegiatan difokuskan pada upaya untuk menganalisis, mensintesis, memaknai, menjelaskan dan menyimpulkan. Jika kegiatan penelitian dilakukan secara kolaborasi,

maka Guru dan peneliti akan mendiskusikan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan berdasarkan hasil pengamatan.

I. Indikator Keberhasilan

Peningkatan penguasaan kosa kata bahasa arab kelas IV dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dianggap berhasil apabila hasil tes siswa mencapai KKM sebesar 80%.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Objek Penelitian

1. Sejarah Berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Nurul Jadid

Desa Kolomayan merupakan suatu daerah yang padat penduduknya dan mayoritas memeluk agama islam. Untuk memajukan umat islam, disamping adanya pendidikan agama secara murni, perlu diimbangi pendidikan umum yang memadai. Sehingga cita-cita negara dalam mewujudkan pembangunan manusia Indonesia seutuhnya dapat tercapai.

Untuk ikut serta dalam mewujudkan cita-cita tersebut diatas, didesa kolomayan telah diselenggarakan pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (MI) sebanyak dua buah. Sedangkan lokasinya didesa Kolomayan bagian utara dan di Kolomayan bagian timur. Selama ini banyak para orang tua yang menghendaki agar anaknya dapat belajar di MI, namun bagi mereka yang tempat tinggalnya jauh terutama yang berada di wilayah Kolomayan bagian selatan, yaitu dukuh Sweden dan dukuh Cangkringan merasa keberatan melepaskan anaknya pergi ke sekolah yang tempatnya jauh dari rumah mereka.

Berdasarkan pertimbangan tersebut diatas, maka para tokoh agama dan tokoh masyarakat yang bergerak dalam bidang pendidikan bermusyawarah untuk merintis pendirian Madrasah Ibtidaiyah. Dalam musyawarah ini menghasilkan kesepakatan tentang pendirian Madrasah Ibtidaiyah di

Kolomayan bagian selatan. Dengan kesungguhan dan keteguhan hati para tokoh agama dan masyarakat serta atas keridhohan Allah SWT, maka pada tanggal 13 Februari 1987 berdirilah sebuah Madrasah Ibtidaiyah di dukuh Cangkringan yang diberi nama Madrasah Ibtidaiyah “Nurul Jadid” dengan status tercatat. Dengan berdirinya MI “Nurul Jadid” yang masih muda ini, mulailah para orang tua memasukkan anaknya untuk belajar agama dan pengetahuan umum yang bertambah tahun bertambah pula jumlah murid. Tanggapan baik dari masyarakat dapat mendorong para pendiri untuk meningkatkan mutu pendidikan dan status Madrasah yang sejajar dengan Madrasah swasta lainnya.

Setelah pendidikan berlangsung selama enam tahun dan telah memenuhi syarat untuk ditingkatkan statusnya, maka Madrasah Ibtidaiyah “Nurul Jadid” pada tanggal 7 Mei 1993 mendapat pengakuan dari pemerintah sebagai salah satu Madrasah Ibtidaiyah dibawah naungan Yayasan Lembaga Pendidikan Ma’arif dengan status Terdaftar. Hal ini berdasarkan keputusan kepala kantor Departemen Agama Kabupaten Blitar , nomor Mm.08/05.00/PP.00.4/1584/1993 tanggal 7 Mei 1993, dengan nomor statistik Madrasah 112350513110.

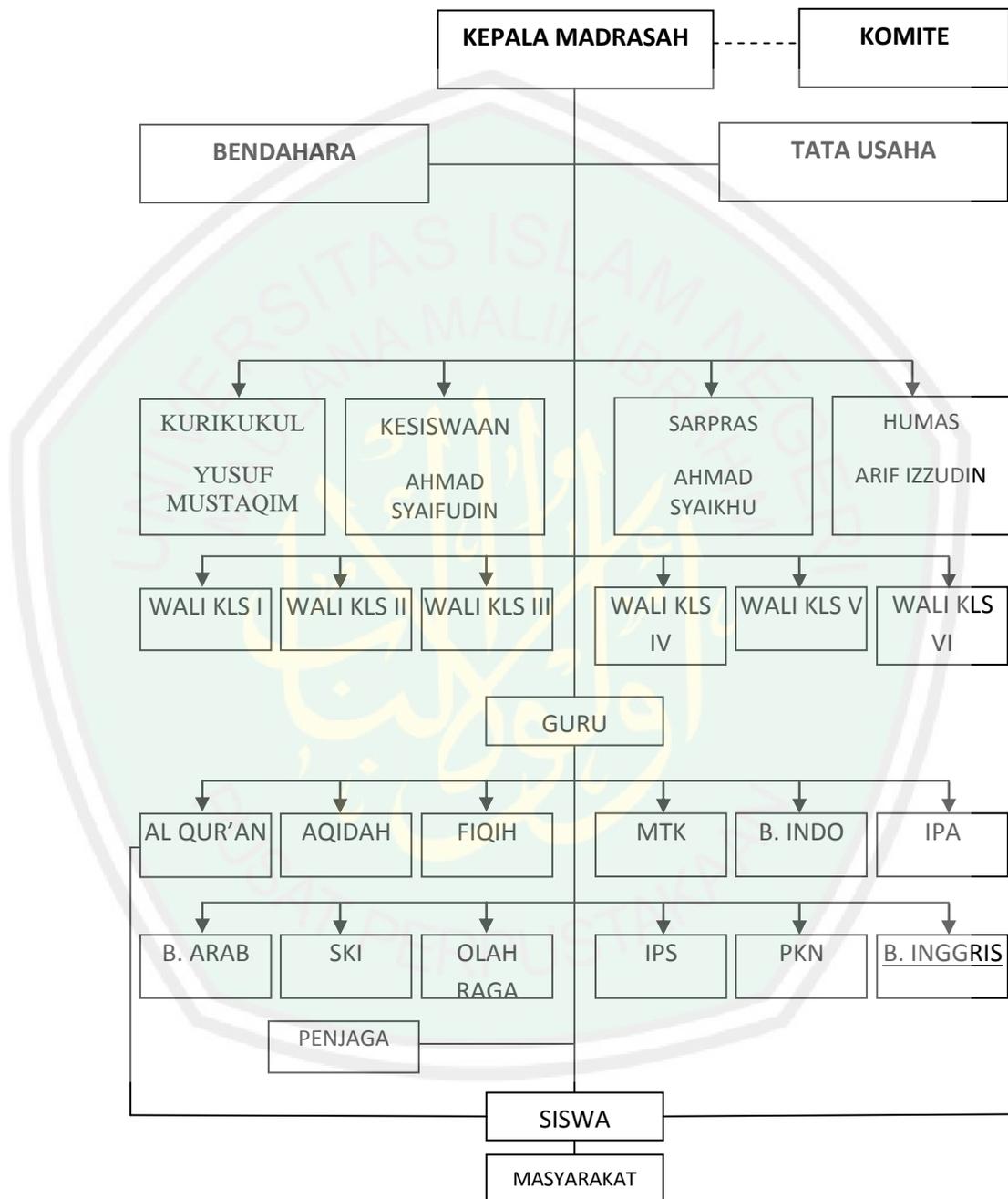
2. Profil Madrasah

Nama Madrasah : MI Nurul Jadid
No. Statistik Madrasah : 111235050103
Akreditasi Madrasah : A
Alamat Lengkap Madrasah :

Jl. / Desa : Kolomayan
Kecamatan : Wonodadi
Kabupaten/Kota : Blitar
Provinsi : Jawa Timur
No. Telp. : –
No. NPWP Madrasah : 02.192.584.7-653.020
Nama Kepala Madrasah : Syamsul Hidayati, S.Pd.I
No.Telp./HP/ email : 085749150093
email : minuruljadidkolomayan@yahoo.co.id
Nama Yayasan : LP. Ma'arif
Alamat Yayasan : Jl. Ciliwung No. 52 Blitar
No.Telp Yayasan : (0342) 807123
No. Akte Pendirian Yayasan : Kd. 13.05/5/PP.00.4/ 08A/2009
Kepemilikan Tanah : Wakaf
a. Status Tanah : (sertakan copy-nya)
b. Luas Tanah : 1385 M2
Status Bangunan :Pemerintah/Yayasan/Pribadi/ Menyewa /
Menumpang *
Luas Bangunan : 471 M2
Keterangan :

* Jika diperlukan dapat ditambah data pendukung lainnya

3. Struktur Organisasi



Gambar 4.1
Stuktur Organisasi MI Nurul Jadid

4. Sarana dan Prasarana

Tabel 4.1
Sarana dan Prasarana MI Nurul Jadid Kolomayan

No.	Sarana dan Prasarana	Jml	Jml Kondisi Baik	Jml Kondisi Rusak
1.	Ruang Kelas	8	4	4
2.	Perpustakaan	1	1	-
3.	Ruang LAB Komputer	1	1	-
4.	Ruang Kepala Sekolah	1	1	-
5.	Ruang Guru	1	1	-
6.	Kamar mandi	2	2	-
7.	Gudang	1	1	-
8.	Tempat Olah Raga	1	1	-
9.	Koperasi	1	1	-
10.	Aula	1	1	-

5. Data Siswa Kelas IV

Data kelas IV dijadikan objek penelitian, dengan jumlah siswa sebagai berikut:

Tabel 4.2
Data Siswa Kelas IV MI Nurul Jadid

NO	JENIS KELAMIN	BANYAK SISWA
1.	Laki-laki	12
2.	Perempuan	13
JUMLAH		25

Tabel 4.3
Daftar Nama Siswa Kelas IV MI Nurul Jadid Kolomayan

No	Nama	No. Induk
1	Adif Wahyu Widodo	751
2	Afidna Nihlatal Muna	752
3	Aimmatudin	753
4	Alqo Nafaril Wafa	754
5	Amalinda Mufidatul Khusna	755
6	Dian Febriana Umi Sholikhah	756

7	Dima Sallyta Hafidhotun Nisa	757
8	Erlika Dwi Antika sari	758
9	Ika Ismatul Hawa	759
10	Indi Salwa Zahrina	760
11	M. Habib Mustofa	761
12	M. Hasan Angga Saputra	762
13	M. Wildan Habibi	763
14	M. Zainul Ma'arif	764
15	Maya Rumantir	765
16	Moh. Sahil Fahma Ilmina	766
17	Mohamad Fauzanul Adzim Mun'am	767
18	Muh. Fatkhur Rokhim	768
19	Muhammad Ngalaika Asrori	769
20	Muhammad Umar Faruq	770
21	Muthia Indana Zulva	771
22	Siti Najwa Auliatul Faizah	772
23	Sulis Indarwati	773
24	Trisna Ayu Safarani	774
25	Hasnamalyka Shirfie	775

B. Paparan Data

1. Observasi Awal

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal di MI Nurul Jadid Kolomayan Kab. Blitar. Observasi awal ini dilakukan pada tanggal 19 April 2014. Peneliti menemui kepala sekolah dan bertanya-tanya tentang pembelajaran yang ada di MI Nurul Jadid dan meminta izin untuk melakukan observasi.

Hasil observasi yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa ada permasalahan tentang sulitnya siswa untuk menguasai kosakata bahasa asing, terutama bahasa Arab. Peneliti melakukan wawancara kepada Guru Bahasa Arab kelas IV. Menurut informasi dari Guru kelas IV bahwa siswa

kelas IV sulit untuk menghafalkan kosa kata bahasa Arab. Padahal inti dari pembelajaran bahasa Arab adalah pada penguasaan kosa kata nya.

Setelah peneliti melakukan observasi lebih lanjut di kelas IV, ternyata permasalahannya terletak pada kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Guru hanya menggunakan papan tulis untuk media kegiatan pembelajaran bahasa Arab kelas IV, sehingga siswa pun kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran bahasa Arab dan cenderung bosan untuk mengikuti pembelajaran bahasa Arab.

Setelah mengetahui permasalahan yang ada di MI Nurul Jadid, peneliti berfikir untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dengan membuat media pembelajaran bahasa Arab berupa permainan ular tangga yang dirancang khusus untuk pembelajaran bahasa Arab. Setelah itu peneliti meminta surat izin penelitian dari fakultas yang kemudian diserahkan pada MI Nurul Jadid. Maka mulai tanggal 22 Oktober 2014, peneliti mendapat izin dari pihak fakultas dan kepala sekolah MI Nurul Jadid untuk mengadakan penelitian. Peneliti juga meminta data-data yang diperlukan sebagai tolak ukur keberhasilan ketika penelitian dilaksanakan. Nilai standar kelulusan yang dimiliki oleh MI Nurul Jadid untuk pelajaran Bahasa Arab adalah 70.

2. Pre Test

a. Perencanaan Pre Test

Pre test dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan kosa kata (*mufrodāt*) peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Arab yang dilaksanakan menggunakan metode dan media tradisional. Sebelum melakukan kegiatan pre test yang dilakukan adalah membuat perencanaan pembelajaran sebagai berikut:

- Kegiatan awal, Guru mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan memberikan motivasi kepada siswa agar semangat untuk melaksanakan pembelajaran Bahasa Arab
- Kegiatan inti, Guru bertanya kepada siswa tentang mufrodāt yang telah diajarkan kepada siswa dipertemuan sebelumnya yang pembelajarannya menggunakan metode dan media tradisional. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian pre test kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana penguasaan kosa kata Bahasa Arab siswa setelah pembelajaran yang dilakukan secara tradisional.
- Kegiatan akhir, Guru memberikan pesan-pesan kepada siswa agar selalu giat belajar yang dilanjutkan dengan kegiatan berdo'a bersama sebelum Guru meninggalkan kelas.

b. Pelaksanaan Pre Test

Pre test dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 11 Oktober 2014, pada jam pelajaran ke 7-8 tepatnya pada pukul 11.00 sampai dengan 12.10. Pre test dilaksanakan selama 2X35 menit atau 2 jam pelajaran.

Suasana dikelas menjadi gaduh setelah peneliti mulai membagikan soal pre test kepada siswa kelas IV. Ini terjadi karena siswa merasa tidak siap untuk mengerjakan soal yang diberikan oleh Guru. Siswa mulai gaduh dan berusaha mencari jawaban ke teman disampingnya ketika Guru mulai memerintahkan siswa untuk mengerjakan soal yang telah dibagikan. Bukan hanya berusaha mencari jawaban kepada teman disampingnya bahkan ada siswa yang berjalan-jalan untuk memperoleh jawaban dari temannya.

c. Pengamatan Hasil Pre Test

Dilihat dari hasil pre test banyak siswa yang hanya asal-asalan untuk mengerjakan soal pre test, dan mereka juga kurang antusias untuk mengerjakan soal tersebut. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya kesiapan mereka dalam mengikuti pembelajaran pada waktu itu. Para siswa banyak yang mengeluh tidak bisa mengerjakan soal pre test.

Dilihat dari hasil penilaian pre test dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Arab dengan metode tradisional dan tanpa media yang mendukung kurang cocok diterapkan kepada siswa kelas IV. Terbukti dari hasil pre test yang telah diberikan oleh peneliti. Hasil dari pre test dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Nilai Pre Test

Nomer		Nama	Nilai	Ket.
Urut	Induk			
1.	751	Adif Wahyu Widodo	40	Tidak Lulus
2.	752	Afidna Nihlatal Muna	85	Lulus
3.	753	Aimmatudin	30	Tidak Lulus
4.	754	Alqo Nafaril Wafa	65	Tidak Lulus

5.	755	Amalinda Mufidatul Khusna	Ijin	-
6.	756	Dian Febriana Umi Sholikhah	50	Tidak Lulus
7.	757	Dima Sallyta Hafidhotun Nisa	60	Tidak Lulus
8.	758	Erlika Dwi Antika sari	30	Tidak Lulus
9.	759	Ika Ismatul Hawa	Sakit	-
10.	760	Indi Salwa Zahrina	85	Lulus
11.	761	M. Habib Mustofa	85	Lulus
12.	762	M. Hasan Angga Saputra	40	Tidak Lulus
13.	763	M. Wildan Habibi	30	Tidak Lulus
14.	764	M. Zainul Ma'arif	30	Tidak Lulus
15.	765	Maya Rumantir	60	Tidak Lulus
16.	766	Moh. Sahil Fahma Ilmina	30	Tidak Lulus
17.	767	Mohamad Fauzanul Adzim Mun'am	45	Tidak Lulus
18.	768	Muh. Fatkhur Rokhim	65	Tidak Lulus
19.	769	Muhammad Ngalaika Asrori	30	Tidak Lulus
20.	770	Muhammad Umar Faruq	40	Tidak Lulus
21.	771	Muthia Indana Zulva	60	Tidak Lulus
22.	772	Nur Latif	30	Tidak Lulus
23.	773	Sulis Indarwati	40	Tidak Lulus
24.	774	Trisna Ayu Safarani	90	Lulus
25.	775	Hasnamalyka Shirfie	70	Lulus
Nilai Rata-rata			51,7	

*KKM Bahasa Arab : 70¹

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa keberhasilan tes siswa kelas IV sebesar 21,73%. Siswa yang dinyatakan lulus sebanyak 5 orang dari 23 peserta tes. Sedangkan tingkat kegagalan tes siswa kelas IV sebesar 78,26%. Siswa yang dinyatakan tidak lulus sebanyak 18 siswa dari 23 peserta tes. Dan dua orang siswa tidak mengikuti tes

¹ Hasil wawancara dengan kepala sekolah MI Nurul Jadid pada tanggal 19 April 2014

karena tidak masuk (izin). Dari hasil nilai diatas menunjukkan bahwa penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa kelas IV dirasa sangat kurang.

d. Refleksi Pre Test

Dari hasil pre test dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Arab terutama tentang pembelajaran kosa katanya yang menggunakan metode tradisional tanpa didukung dengan media pembelajaran yang menarik kurang mengena dan kurang cocok diterapkan pada siswa kelas IV. Ini terbukti dari antusias siswa untuk menjawab soal pre tes yang diberikan, siswa cenderung malas untuk menjawab soal pre tes karena mereka merasa kurang tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan sebelum diberikan soal pre test. Pembelajaran Bahasa Arab dengan metode tradisional dan tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik membuat siswa kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran dan cenderung merasa bosan sehingga siswa sulit untuk menguasai kosa kata Bhasa Arab.

Untuk menyikapi hasil pre test yang telah dilaksanakan, maka perlu adanya perbaikan sebagai berikut :

1. Mengaktifkan peserta didik dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang menarik agar nantinya siswa dapat menguasai kosa kata bahasa Arab dengan baik. Dalam hal ini peneliti akan menggunakan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa kelas IV.

2. Mengadakan refleksi pada setiap selesai pelaksanaan pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Setelah melaksanakan pre test, maka rencana selanjutnya yang akan dilakukan oleh peneliti adalah menerapkan media pembelajaran ular tangga sesuai dengan tujuan kedatangan peneliti di MI Nurul Jadid Kolomayan yaitu penggunaan media permainan ular tangga untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa kelas IV.

3. Siklus I

a. Perencanaan Siklus I

Sebelum melaksanakan penelitian, terlebih dahulu peneliti membuat perencanaan atas dasar sebagai berikut:

1. Pengamatan peneliti dari hasil pre test yang telah dilaksanakan pada tanggal 11 Oktober 2014, terbukti bahwa nilai siswa masih rendah. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran bahasa Arab tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik yang dapat mendukung suksesnya pembelajaran.
2. Dengan menerapkan media pembelajaran permainan ular tangga yang didalamnya mengikutsertakan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, diharapkan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa kelas IV akan meningkat dari sebelumnya.

Pada perencanaan siklus I peneliti akan menerapkan media pembelajaran permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran

bahasa Arab dengan tujuan untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa kelas IV. Sehingga nantinya diharapkan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa anak lebih baik dari yang sebelumnya.

Secara rinci perencanaan yang dilakukan oleh peneliti pada pembelajaran siklus I sebagai berikut:

- a. Menyiapkan materi yang akan disampaikan
- b. Menyiapkan sumber belajar
- c. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran
- d. Menyiapkan media pembelajaran permainan ular tangga
- e. Membagi siswa kelas IV menjadi beberapa kelompok
- f. Membuat alat atau pedoman observasi untuk mengetahui, kinerja siswa, kreatifitas siswa dalam proses belajar mengajar sebagai wujud dari pemahaman siswa terhadap materi.
- g. Menyusun soal tes mufrodat bahasa Arab untuk mengetahui perkembangan penguasaan kosa kata bahasa Arab.

Siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan (2X35 menit setiap pertemuan), yang dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 18 dan 25 Oktober 2014 pada jam pelajaran pertama dan kedua tepatnya pada jam 11.00 sampai 12.10. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk membuat siswa mudah dalam penguasaan kosa kata bahasa Arab. RPP dikembangkan berdasarkan silabus yang dipakai oleh Guru MI Nurul Jadid selama ini.

Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah buku paket bahasa Arab kelas IV. Sedangkan alat atau bahan yang diperlukan dalam pembelajaran adalah seperangkat permainan ular tangga yang terdiri dari papan ular tangga, kartu mufrodat, dadu, dan koin mainan. Selain itu peneliti juga menggunakan instrumen penilaian terhadap siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Adapun untuk mengukur tingkat penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa, peneliti menggunakan soal tes.

Indikator untuk melihat pencapaian peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa dilakukan penilaian secara kualitas dan kuantitas. Secara kualitas dengan melihat perilaku siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran, seperti tingkat keaktifan siswa, semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran dan sebagainya.

Sedangkan secara kuantitas diukur dari hasil tes. Diakhir pembelajaran, peneliti akan memberikan soal tes yang harus dikerjakan oleh siswa. Tes ini diberikan untuk mengukur peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa setelah pnggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran. Dalam penilaian tes menggunakan KKM bahasa Arab kelas IV MI Nurul Jadid sebesar 70.

b. Pelaksanaan Siklus I**1) Siklus I pertemuan I**

Petemuan pertama siklus I dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 18 Oktober dengan durasi waktu 2 x 35 menit tepatnya pada jam 11.00-12.00 WIB. Pada pertemuan I siklus I ini semua siswa mengikuti pembelajaran, sebanyak 25 orang siswa mengikuti pembelajaran bahasa Arab pada pertemuan kali ini.

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan ucapan salam dari Guru, dan dilanjutkan dengan berdo'a bersama sebelum memulai pembelajaran. Kemudian Guru menanyakan keadaan siswa dan bertanya tentang kesiapan siswa untuk mengikuti pembelajaran pada hari ini. Untuk menumbuhkan semangat siswa, Guru mengajak siswa untuk melakukan gerakan ringan dan menyanyi bersama.

Guru mengajak siswa untuk mengingat kosa kata yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang kosa kata yang telah mereka pelajari sebelumnya, dan siswa berusaha untuk menjawab pertanyaan Guru. Banyak siswa yang tidak ingat dengan kosa kata yang telah dipelajari sebelumnya, hanya beberapa siswa yang dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh Guru.

Selanjutnya Guru memberikan penjelasan tentang materi yang dipelajari pada hari ini. Guru menyebutkan kosa kata bahasa Arab yang

terdapat dalam bab التعرف. Kemudian Guru meminta siswa untuk membaca berulang-ulang kosa kata yang ada pada bab التعرف.

Pada pertemuan kali ini, Guru meminta siswa untuk mengucapkan mufrodat yang ada dalam bab التعرف dengan benar dan berulang-ulang. Kemudian siswa diminta untuk membaca percakapan yang ada di dalam materi التعرف secara berpasangan dengan teman sebangkunya.

Selanjutnya, Guru menunjukkan pada siswa media pembelajaran ular tangga yang akan digunakan untuk mengasah kemampuan menguasai kosa kata para siswa. Kemudian Guru langsung membentuk siswa menjadi beberapa kelompok. Satu kelompok terdiri dari 4 orang dan ada yang 3 orang siswa.

Selanjutnya Guru meminta kepada siswa untuk duduk berkumpul dengan kelompoknya masing-masing. Setelah Guru membagikan permainan ular tangga dimasing-masing kelompok, selanjutnya Guru menjelaskan cara memainkan permainan ular tangga yang benar. Dan setelah semua siswa memahami cara permainan ular tangga, Guru langsung menginstruksikan pada siswa untuk memulai permainan secara bersama-sama.

Selama permainan ular tangga berlangsung, Guru senantiasa memberikan bimbingan jalannya permainan. Banyak siswa bertanya tentang arti dari kosa kata yang ada pada kartu permainan ular tangga. Tidak sedikit juga siswa yang berusaha keras untuk mengingat kosa

kata yang telah dibacanya berulang kali sebelum memainkan permainan ular tangga.

Ketika waktu permainan sudah habis dan setiap kelompok sudah ada pemenangnya, maka Guru menginstruksikan pada siswa untuk mengakhiri permainan. Pada akhir pembelajaran, Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan tentang pembelajaran yang telah dilakukan. Kemudian Guru memberikan tugas pekerjaan rumah kepada siswa untuk dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya. Dan sebelum mengakhiri pembelajaran Guru memberikan pesan-pesan moral kepada para siswa.

2) Siklus I pertemuan II

Siklus I pertemuan II dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 18 Oktober 2014 dengan durasi waktu 2 x 35 menit tepatnya pada jam 11.00-12.10 WIB. Pada pertemuan II siklus I ini 3 orang siswa tidak mengikuti pembelajaran. 1 orang siswa sakit dan 2 orang siswa lainnya mengikuti latihan bola voly untuk PORSENI MI se kecamatan Wonodadi. Jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran ada 22 orang siswa. Pembelajaran pada siklus I disesuaikan dengan RPP yang telah dibuat sebelumnya.

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan Guru mengucapkan salam, setelah itu dilanjutkan dengan berdo'a bersama. Kemudian Guru menanyakan keadaan siswa dan bertanya tentang kesiapan siswa untuk mengikuti pembelajaran pada hari ini. Untuk menumbuhkan semangat

siswa, Guru mengajak siswa untuk melakukan gerakan ringan dan menyanyi bersama.

Sebelum menjelaskan tentang materi yang dipelajari, terlebih dahulu Guru mengajak siswa untuk mengingat kosa kata bahasa Arab yang telah dipelajari sebelumnya. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang kosa kata yang telah mereka pelajari sebelumnya, dan siswa berusaha untuk menjawab pertanyaan Guru.

Selanjutnya Guru memberikan penjelasan tentang materi yang dipelajari pada hari ini. Guru menyebutkan kosa kata bahasa Arab yang terdapat dalam bab **التعارف**. Kemudian Guru meminta siswa untuk membaca berulang-ulang kosa kata yang ada pada bab **التعارف**.

Setelah siswa selesai membaca kosa kata secara berulang-ulang, Guru menunjukkan pada siswa media pembelajaran ular tangga yang akan digunakan untuk mengasah kemampuan menguasai kosa kata para siswa. Kemudian Guru langsung membentuk siswa menjadi beberapa kelompok. Satu kelompok terdiri dari 4 orang dan ada yang 3 orang siswa.

Selanjutnya Guru meminta kepada siswa untuk duduk berkumpul dengan kelompoknya masing-masing. Setelah Guru membagikan permainan ular tangga dimasing-masing kelompok, Guru langsung menginstruksikan pada siswa untuk memulai permainan secara bersama-sama.

Selama permainan ular tangga berlangsung, Guru senantiasa memberikan bimbingan jalannya permainan. Banyak siswa bertanya tentang arti dari kosa kata yang ada pada kartu permainan ular tangga. Tidak sedikit juga siswa yang berusaha keras untuk mengingat kosa kata yang telah dibacanya berulang kali sebelum memainkan permainan ular tangga.

Ketika waktu permainan sudah habis dan setiap kelompok sudah ada pemenangnya, maka Guru menginstruksikan pada siswa untuk mengakhiri permainan. Kemudian Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang kosa kata yang belum dimengerti. Selanjutnya Guru memberikan soal tes untuk dikerjakan oleh para siswa.

Pada akhir pembelajaran, Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan tentang pembelajaran yang telah dilakukan. Kemudian Guru memberikan tugas pekerjaan rumah kepada siswa untuk dikumpulkan pada pertemuan selanjutnya. Dan sebelum mengakhiri pembelajaran Guru memberikan pesan-pesan moral kepada para siswa.

Setelah pembelajaran berakhir, peneliti melakukan wawancara dengan siswa dan Guru tentang kesan-kesan siswa dan Guru terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

Berikut ini hasil wawancara dengan siswa:

Pembelajaran bahasa arab menjadi menyenangkan karena menggunakan permainan ular tangga. Saya senang menghafalkan

kosa kata bahasa arab dengan permainan ular tangga. Saya menjadi mudah untuk menghafalkan kosa kata bahasa Arab karena caranya yang seru dan menyenangkan.²

Saya menjadi bersemangat dalam belajar bahasa Arab karena belajar bahasa Arab tidak membosankan lagi. Permainan nya menyenangkan karena saya bisa selalu mengingat-ingat kosa kata yang saya hafalkan. Saya menjadi selalu ingin cepat hari sabtu agar cepat belajar bahasa Arab.³

Dari hasil wawancara dengan siswa pada akhir pembelajaran siklus I, diketahui bahwa siswa merasa senang dengan pembelajaran bahasa Arab yang dilakukan dengan permainan ular tangga. Selain itu, siswa menjadi semangat belajar dan mudah untuk menghafalkan kosa kata bahasa Arab. Pembelajaran bahasa Arab menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

Berikut ini hasil wawancara dengan Guru:

Menurut saya media permainan ular tangga ini sangat bagus untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab, agar siswa mudah untuk menghafalkan kosa kata bahasa Arab. Karena pembelajaran diselingi dengan permainan siswa menjadi bersemangat untuk belajar bahasa Arab. Siswa terlihat senang ketika pembelajaran Bahasa Arab diselingi dengan permainan ular tangga.⁴

Dari hasil wawancara dengan Guru mata pelajaran pada akhir pembelajaran siklus I, diketahui bahwa menurut Guru permainan ular tangga ini bagus digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab. Dari pengamatan yang dilakukan Guru, siswa menjadi bersemangat dalam belajar bahasa Arab. Siswa juga terlihat senang ketika belajar bahasa Arab diselingi dengan permainan ular tangga.

² Wawancara dengan Hasna Malika Syirfi, siswa kelas IV, pada tanggal 18 Oktober 2014

³ Wawancara dengan Indi Salwa Zahrina, siswa kelas IV, pada tanggal 18 Oktober 2014

⁴ Wawancara dengan Arif Izzudin, Guru bidang study bahasa Arab kelas IV tanggal 18 Oktober 2014

c. Pengamatan Siklus I

Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, pertama-tama guru menyampaikan tujuan pembelajaran bahasa Arab pada hari ini. Pada awal pembelajaran siswa terlihat kurang begitu bersemangat mengikuti pembelajaran namun ketika Guru menjelaskan media yang akan digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab sontak siswa merasa senang dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Dengan menunjukkan media pembelajaran permainan ular tangga guru menjelaskan bagaimana cara penggunaan media pembelajaran tersebut.

Setelah itu, guru langsung membagi siswa dalam beberapa kelompok untuk memainkan permainan ular tangga. Setelah kelompok terbentuk, Guru langsung menginstruksikan kepada siswa untuk memulai permainan ular tangga pada kelompoknya masing-masing. Selama permainan berlangsung siswa begitu serius untuk memainkan permainan ular tangga pada kelompok masing-masing. Mereka antusias untuk menunggu giliran melempar dadu dan menjawab pertanyaan yang tertera dalam kartu yang harus mereka ambil setelah melempar dadu.

Setelah setiap kelompok sudah ada pemenangnya maka Guru menginstruksikan kepada para siswa untuk menghentikan kegiatan permainan ular tangga. Kemudian Guru memberikan soal tes kepada siswa untuk mengukur tingkat penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa

setelah memainkan permainan ular tangga. Dan hasil tes siswa pada siklus I sebagai berikut :

TABEL 4.5
HASIL NILAI TES SIKLUS I

Nomer		Nama	Nilai	Ket.
Urut	Induk			
1.	751	Adif Wahyu Widodo	40	Tidak Lulus
2.	752	Afidna Nihlatal Muna	90	Lulus
3.	753	Aimmatudin	40	Tidak Lulus
4.	754	Algo Nafaril Wafa	80	Lulus
5.	755	Amalinda Mufidatul Khusna	55	Tidak Lulus
6.	756	Dian Febriana Umi Sholikhah	60	Tidak Lulus
7.	757	Dima Sallyta Hafidhotun Nisa	80	Lulus
8.	758	Erika Dwi Antika sari	40	Tidak Lulus
9.	759	Ika Ismatul Hawa	Sakit	-
10.	760	Indi Salwa Zahrina	85	Lulus
11.	761	M. Habib Mustofa	95	Lulus
12.	762	M. Hasan Angga Saputra	40	Tidak Lulus
13.	763	M. Wildan Habibi	40	Tidak Lulus
14.	764	M. Zainul Ma'arif	Ijin	-
15.	765	Maya Rumantir	40	Tidak Lulus
16.	766	Moh. Sahil Fahma Ilmina	55	Tidak Lulus
17.	767	Mohamad Fauzanul Adzim Mun'am	65	Tidak Lulus
18.	768	Muh. Fatkhur Rokhim	Ijin	-
19.	769	Muhammad Ngalaika Asrori	55	Tidak Lulus
20.	770	Muhammad Umar Faruq	40	Tidak Lulus
21.	771	Muthia Indana Zulva	40	Tidak Lulus
22.	772	Nur Latif	40	Tidak Lulus
23.	773	Sulis Indarwati	40	Tidak Lulus
24.	774	Trisna Ayu Safarani	90	Lulus
25.	775	Hasnamalyka Shirfie	70	Lulus
Nilai Rata-rata			58,1	

Dari nilai hasil tes diatas menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan siswa kelas IV sebesar 31,81%. Yakni dari 22 siswa yang mengikuti tes, 7 orang dinyatakan lulus dan 15 orang dinyatakan belum lulus yaitu

sebesar 68,18%. Nilai rata-rata dari hasil tes pada siklus I sebesar 58,1 dan peningkatan penguasaan kosa kata Bahasa Arab sebesar 12,37% dari hasil tes yang dilakukan sebelum tindakan.

Yang menjadi kendala pada siklus I yaitu masih banyaknya siswa yang ragu-ragu untuk menjawab pertanyaan yang ada di kartu ular tangga. Ini karena banyak siswa yang belum begitu hafal dengan mufrodat atau kosa kata bahasa Arab yang telah dipelajari sebelumnya. Banyak siswa yang sulit untuk mengingat-ingat kosa kata yang telah mereka pelajari.

Namun pada saat Guru memberikan lembar tes kepada siswa pada akhir pembelajaran, siswa lebih tenang untuk menjawab soal yang telah diberikan. Dibanding sebelumnya ketika peneliti memberikan soal pre tes, pada siklus I ini siswa tidak lagi gaduh untuk mencari jawaban kepada temannya. Ini mungkin karena para siswa lebih siap untuk menjawab soal yang diberikan setelah mereka memainkan permainan ular tangga. Para siswa lebih percaya diri dengan jawaban mereka masing-masing.

d. Refleksi Siklus I

Berdasarkan data yang diperoleh, pelaksanaan pembelajaran siklus I secara umum berjalan dengan lancar. Kemudian setelah Guru menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga pada pembelajaran bahasa Arab siswa begitu bersemangat untuk mengikuti pembelajaran hal ini dapat dilihat dari antusias para siswa untuk

memainkan permainan ular tangga, secara umum diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Guru menggunakan media yang menarik bagi siswa kelas IV.
2. Siswa memainkan permainan yang dibawa oleh Guru kemudian menjawab pertanyaan yang ada di kartu permainan ular tangga.
3. Guru memberikan pengawasan selama permainan ular tangga berlangsung.
4. Siswa terlihat bersemangat untuk memainkan permainan ular tangga
5. Siswa terlihat antusias untuk menjawab pertanyaan yang ada di kartu ular tangga.
6. Siswa lebih terlihat tenang pada saat mengerjakan soal tes dari pada sebelum dilakukan tindakan.
7. Rata-rata nilai siswa meningkat dari sebelum dilakukan tindakan yaitu dari 51,7 meningkat menjadi 58,1 atau meningkat sebesar 12,37% dari sebelum dilakukan tindakan.

Dari hasil tindakan pada siklus I menunjukkan masih banyak siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditetapkan. Hanya 7 siswa yang dinyatakan memperoleh nilai diatas 70 dan sisanya masih dibawah 70. Untuk mengatasi masih banyaknya siswa yang belum mencapai KKM, maka peneliti akan melakukan tindakan siklus II sebagai tindak lanjut dari tindakan siklus I.

4. Siklus II

a. Perencanaan Siklus II

Siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu pada hari Sabtu tanggal 1 dan 8 Nopember 2014 tepatnya pada pukul 11.00-12.10. Kegiatan pembelajaran pada siklus II merupakan tindak lanjut dari pembelajaran pada siklus I, yaitu untuk semakin meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab kelas IV. Peneliti membuat perencanaan atas dasar pengamatan peneliti dengan melihat hasil nilai tes siklus I yang dilaksanakan pada tanggal 10 Nopember 2014 yaitu masih banyak siswa yang dinyatakan belum lulus karena nilai tes nya masih dibawah 70 dan hanya 7 siswa yang dinyatakan lulus.

Secara rinci perencanaan pada siklu II yaitu sebagai berikut :

1. Menyiapkan materi yang akan disampaikan.
2. Membuat perencanaan pembelajaran.
3. Menyiapkan media pembelajaran.
4. Membagi siswa dalam beberapa kelompok kecil.
5. Membuat alat atau pedoman observasi untuk mengetahui kinerja siswa.
6. Membuat soal tes, untuk mengukur hasil belajar siswa.

Pada rencana pembelajaran pada siklus II ini, peneliti menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga Bahasa Arab untuk meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab. Dengan menggunakan media permainan ular tangga diharapkan penguasaan

kosa kata Bahasa Arab siswa lebih meningkat lagi dari sebelumnya. Pada tindakan siklus II peneliti lebih mempersiapkan siswa dalam beberapa kelompok kecil agar mudah untuk mengkondisikan siswa secara berkelompok.

Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah buku paket bahasa Arab kelas IV. Sedangkan alat atau bahan yang diperlukan dalam pembelajaran adalah seperangkat permainan ular tangga yang terdiri dari papan ular tangga, kartu mufrodat, dadu, dan koin mainan. Selain itu peneliti juga menggunakan instrumen penilaian terhadap siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Adapun untuk mengukur tingkat penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa, peneliti menggunakan soal tes.

Indikator untuk melihat pencapaian peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa dilakukan penilaian secara kualitas dan kuantitas. Secara kualitas dengan melihat perilaku siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran, seperti tingkat keaktifan siswa, semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran dan sebagainya.

Sedangkan secara kuantitas diukur dari hasil tes. Diakhir pembelajaran, peneliti akan memberikan soal tes yang harus dikerjakan oleh siswa. Tes ini diberikan untuk mengukur peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa setelah penggunaan media pembelajaran

permainan ular tangga dalam pembelajaran. Dalam penilaian tes menggunakan KKM bahasa Arab kelas IV MI Nurul Jadid sebesar 70.

b. Pelaksanaan Siklus II

1) Siklus II Pertemuan I

Siklus II pertemuan I dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 1 November 2014 pada jam pelajaran ke 7 dan 8 tepatnya pada pukul 11.00-12.10 selama 2 x 35 menit. Pada pertemuan kali ini 1 orang siswa tidak masuk karena sakit. Sebanyak 24 orang siswa mengikuti pembelajaran bahasa arab pada pertemuan kali ini.

Pembelajaran diawali dengan ucapan salam dari Guru. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan do'a bersama. Selanjutnya Guru menyapa siswa, menanyakan tentang keadaan siswa dan bertanya tentang kesiapan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Guru mengajak siswa untuk bernyanyi lagu anak-anak versi bahasa arab sebelum memulai pembelajaran untuk menumbuhkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Selanjutnya, Guru mengajak siswa untuk mengingat kembali kosa kata bahasa arab yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya yaitu kosa kata yang ada dalam bab **التعارف**. Siswa terlihat antusias untuk mengingat kosa kata yang telah dipelajari pada bab sebelumnya.

Kemudian kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan penjelasan dari Guru tentang materi yang dipelajari pada pertemuan ini. Kemudian guru menyebutkan kosa kata yang ada pada bab **الأدوات المدرسية**.

Selanjutnya Guru meminta kepada siswa untuk membaca kosa kata yang ada pada bab **الأَدَوَاتُ الْمَدْرَسِيَّةُ** secara berulang-ulang.

Selanjutnya Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok baru yang berbeda dari kelompok minggu lalu. Satu kelompok terdapat 4 siswa dan ada yang 5 siswa. Setelah siswa duduk berkelompok, Guru langsung membagikan permainan ular tangga dan meminta kepada para siswa untuk memulai permainan secara serempak. Sebelum memulai permainan ular tangga terlebih dahulu Guru memberikan motivasi kepada para siswa agar lebih percaya diri dan tidak ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan yang ada di kartu ular tangga.

Selama permainan berlangsung, Guru tetap memberikan pengarahan dan bimbingan kepada para siswa. Dan setelah setiap kelompok ada pemenangnya, Guru menginstruksikan pada para siswa untuk mengakhiri permainan ular tangga.

Pada akhir pembelajaran Guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan pada pertemuan kali ini. kemudian Guru memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan dirumah masing-masing. Sebelum menutup pembelajaran, Guru memberikan pesan-pesan moral kepada siswa. Setelah itu dilanjutkan dengan berdo'a bersama sebelum pembelajaran diakhiri.

2) Siklus II Pertemuan II

Siklus II dilaksanakan selama 2 x 35 menit pada hari Sabtu tanggal 8 November 2014 pada jam pelajaran ke 7 dan 8 yaitu tepatnya pada

pukul 11.00-12.10. Pada pertemuan kali ini ada 2 orang siswa yang tidak mengikuti pembelajaran karena sakit. Jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran pada pertemuan ini sebanyak 23 orang siswa.

Seperti biasanya, pembelajaran diawali dengan ucapan salam dari Guru. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan do'a bersama. Selanjutnya Guru menyapa siswa, menanyakan keadaan siswa dan bertanya tentang kesiapan siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Seperti biasanya, sebelum mempelajari materi pada pertemuan ini Guru mengajak siswa untuk mengingat kosa kata yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Siswa terlihat antusias untuk menyebutkan kosa kata yang telah mereka pelajari pada pertemuan sebelumnya. Ada beberapa siswa yang dapat menyebutkan semua kosa kata yang telah dipelajari sebelumnya. Namun masih cukup banyak siswa yang hanya bisa menyebutkan sedikit kosa kata yang telah dipelajari.

Kemudian kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan penjelasan dari Guru tentang materi yang dipelajari pada pertemuan ini. Guru menjelaskan cara menyusun kalimat sederhana menggunakan kosa kata yang ada pada bab *الأدوات المدرسية*. Selanjutnya Guru meminta siswa untuk membuat percakapan dengan mufrodad yang telah dipelajari secara berpasangan dengan teman sebangkunya.

Selanjutnya Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok baru yang berbeda dari kelompok minggu lalu. Satu kelompok terdapat 4 siswa dan ada yang 5 siswa. Setelah siswa duduk berkelompok, Guru langsung

membagikan permainan ular tangga dan meminta kepada para siswa untuk memulai permainan secara serempak.

Selama permainan berlangsung, Guru tetap memberikan pengarahan dan bimbingan kepada para siswa. Dan setelah setiap kelompok ada pemenangnya, Guru menginstruksikan pada para siswa untuk mengakhiri permainan ular tangga. Selanjutnya Guru membagi soal tes yang harus dikerjakan siswa untuk mengukur kemampuan mereka setelah pembelajaran pada pertemuan ini.

Pada akhir pembelajaran Guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan pada pertemuan kali ini. kemudian Guru memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan dirumah masing-masing. Sebelum menutup pembelajaran, Guru memberikan pesan-pesan moral kepada siswa. Setelah itu dilanjutkan dengan berdo'a bersama sebelum pembelajaran diakhiri.

Setelah berakhirnya pembelajaran, peneliti mengadakan wawancara dengan siswa dan Guru tentang kesan-kesan pada pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Berikut cuplikan wawancara dengan siswa:

Saya menjadi semangat belajar bahasa Arab jika belajarnya ada permainan nya. Belajar dengan permainan ular tangga sangat menarik dan menantang. Saya senang belajar dengan cara seperti ini karena saya jadi mudah menghafal kosa kata bahasa Arab. Saya jadi ingin cepat hari sabtu lagi, biar bisa belajar bahasa Arab dengan permainan ular tangga lagi.⁵

⁵ Wawancara dengan Alqo Nafaril Wafa, siswa kelas IV, pada tanggal 8 November 2014

Dengan memainkan permainan ular tangga, saya menjadi mudah untuk mengingat kembali kosa kata bahasa Arab yang telah dipelajari. Saya senang sekali belajar bahasa Arab menggunakan permainan ular tangga. Saya jadi mudah menghafalkan kosa kata bahasa Arab dengan cepat dan mudah.⁶

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas IV setelah pembelajaran siklus II berakhir, diketahui bahwa siswa merasa lebih bersemangat belajar jika dilakukan dengan permainan yang menarik. Siswa merasa semakin mudah untuk menghafalkan kosa kata bahasa Arab melalui permainan ular tangga yang mereka mainkan.

Berikut cuplikan wawancara dengan Guru:

Menurut pengamatan saya, siswa semakin terlihat antusias untuk mengikuti pembelajaran bahasa Arab, mereka terlihat bersemangat untuk belajar bahasa Arab setelah menggunakan media permainan ular tangga. Dari hasil tes nya pun semakin meningkat dari sebelumnya.⁷

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru mata pelajaran bahasa Arab yang dilakukan setelah pembelajaran siklus II berakhir, diketahui bahwa siswa semakin terlihat antusias untuk mengikuti pembelajaran bahasa Ara. Dilihat dari hasil tes yang diberikan pada akhir pembelajaran meningkat dari siklus sebelumnya.

c. Pengamatan Siklus II

Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, Guru mengajak siswa untuk mengingat-ingat kosa kata yang telah dipelajari pada minggu lalu. Guru menunjuk satu persatu siswa untuk menyebutkan kosa kata

⁶ Wawancara dengan Trisna Ayu Safarani, siswa kelas IV, pada tanggal 8 November 2014

⁷ Wawancara dengan Mohamad Fauzanul Adzim Mun'am, siswa kelas IV, pada tanggal 8 November 2014

yang telah dipelajari pada minggu lalu. Semua siswa harus menyebutkan kosa kata yang telah dipelajari.

Pada saat Guru menunjuk satu persatu siswa untuk menyebutkan kosa kata yang telah dipelajari, siswa terlihat antusias untuk mengingat kosa kata yang telah dipelajari. Para siswa berusaha keras untuk menyebutkan kosa kata yang telah dipelajari. Siswa terlihat begitu bersemangat dan berebut untuk menyebutkan kosa kata yang telah dipelajari.

Kemudian Guru menjelaskan kosa kata yang dipelajari hari ini. Guru mengajak siswa untuk menghafalkan kosa kata yang dipelajari pada hari ini. Siswa terlihat semangat untuk menghafalkan kosa kata yang sedang dipelajari. Setelah cukup untuk mempelajari kosa kata, Guru langsung membagi siswa dalam beberapa kelompok dan meminta siswa untuk berkumpul pada kelompoknya masing-masing. Siswa bersemangat untuk segera berkumpul bersama kelompoknya masing-masing.

Setelah semua berkumpul dengan kelompoknya masing-masing, permainan ular tangga segera dimulai. Guru mengawasi jalannya permainan pada setiap kelompok. Siswa begitu bersemangat untuk melakukan permainan ular tangga. Kebanyakan siswa dapat menjawab setiap kartu yang mereka ambil secara acak. Setelah setiap kelompok terdapat pemenangnya, maka Guru menginstruksikan untuk mengakhiri permainan.

Ketika Guru meminta para siswa untuk mengakhiri permainan, banyak siswa yang masih ingin melakukan permainan ular tangga. Siswa terlihat begitu menikmati permainan ular tangga untuk mengasah kemampuan mereka menghafalkan kosa kata dari bahasa Arab ke bahasa Indonesia atau dari bahasa Indonesia ke bahasa Arab. Setelah mengakhiri permainan ular tangga Guru membagikan soal tes yang harus dikerjakan oleh siswa. Dan berikut adalah hasil tes yang diperoleh siswa pada siklus II.

TABEL 4.6
HASIL NILAI TES SIKLUS II

Nomer		Nama	Nilai	Ket.
Urut	Induk			
1.	751	Adif Wahyu Widodo	70	Lulus
2.	752	Afidna Nihlatal Muna	95	Lulus
3.	753	Aimmatudin	50	Tidak Lulus
4.	754	Alqo Nafaril Wafa	90	Lulus
5.	755	Amalinda Mufidatul Khusna	70	Lulus
6.	756	Dian Febriana Umi Sholikhah	70	Lulus
7.	757	Dima Sallyta Hafidhotun Nisa	80	Lulus
8.	758	Erika Dwi Antika sari	50	Tidak Lulus
9.	759	Ika Ismatul Hawa	Sakit	-
10.	760	Indi Salwa Zahrina	90	Lulus
11.	761	M. Habib Mustofa	95	Lulus
12.	762	M. Hasan Angga Saputra	50	Tidak Lulus
13.	763	M. Wildan Habibi	40	Tidak Lulus
14.	764	M. Zainul Ma'arif	50	Tidak Lulus
15.	765	Maya Rumantir	40	Tidak Lulus
16.	766	Moh. Sahil Fahma Ilmina	70	Lulus
17.	767	Mohamad Fauzanul Adzim Mun'am	Ijin	-
18.	768	Muh. Fatkhur Rokhim	70	Lulus
19.	769	Muhammad Ngalaika Asrori	70	Lulus
20.	770	Muhammad Umar Faruq	50	Tidak Lulus
21.	771	Muthia Indana Zulva	50	Tidak Lulus
22.	772	Nur Latif	50	Tidak Lulus
23.	773	Sulis Indarwati	40	Tidak Lulus

24.	774	Trisna Ayu Safarani	95	Lulus
25.	775	Hasnamalyka Shirfie	90	Lulus
Nilai Rata-rata			66,3	

Dari nilai hasil tes diatas menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan siswa kelas IV sebesar 56,52%. Yakni dari 23 siswa yang mengikuti tes, 13 orang dinyatakan lulus dan 10 orang dinyatakan belum lulus yaitu sebesar 43,47%. Nilai rata-rata dari hasil tes pada siklus II sebesar 66,3 meningkat dari tes sebelum nya pada siklus I yang hanya sebesar 58,1. Sedangkan peningkatan penguasaan kosa kata Bahasa Arab sebesar 14,11% dari hasil tes yang dilakukan pada siklus I.

d. Refleksi Siklus II

Berdasarkan data yang diperoleh, pelaksanaan pembelajaran siklus II secara umum berjalan dengan lancar. Kemudian setelah Guru menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga pada pembelajaran bahasa Arab siswa begitu bersemangat untuk mengikuti pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari antusias para siswa untuk memainkan permainan ular tangga, secara umum diperoleh hasil sebagai berikut :

- a) Guru menggunakan media yang menarik bagi siswa kelas IV.
- b) Siswa memainkan permainan ular tangga kemudian siswa menjawab pertanyaan yang ada di kartu permainan ular tangga.
- c) Guru memberikan pengawasan selama permainan ular tangga berlangsung.

- d) Siswa terlihat begitu lebih bersemangat untuk memainkan permainan ular tangga.
- e) Siswa terlihat antusias untuk menjawab pertanyaan yang ada di kartu ular tangga.
- f) Siswa lebih terlihat tenang dan lebih percaya diri pada saat mengerjakan soal tes dari pada mengerjakan soal tes pada saat siklus I.
- g) Rata-rata nilai siswa meningkat dari 58,1 meningkat menjadi 66,3 atau meningkat sebesar 14,11% dari tindakan siklus I.

Dari hasil tindakan pada siklus II menunjukkan masih ada beberapa siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu sebesar 70. Ada 13 siswa yang dinyatakan memperoleh nilai 70 keatas dan sisanya masih dibawah 70. Untuk mengatasi masih banyaknya siswa yang belum mencapai KKM, maka peneliti melakukan tindakan siklus III sebagai tindak lanjut dari tindakan siklus II.

5. Siklus III

a. Perencanaan Siklus III

Siklus III dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 15 dan 22 Nopember 2014. Tindakan pada siklus III merupakan tindak lanjut dari siklus II yaitu untuk lebih meningkatkan lagi penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa kelas IV. Perencanaan pembelajaran dibuat berdasarkan pengamatan pada tindakan siklus II serta nilai hasil tes pada siklus II yang dilaksanakan pada tanggal 15 Nopember 2014. Dari hasil

tes pada siklus II dari 23 siswa yang mengikuti tes, 13 orang dinyatakan lulus dan 10 orang dinyatakan masih belum lulus.

Secara rinci perencanaan pada siklus III yaitu sebagai berikut :

1. Menyiapkan materi yang akan disampaikan.
2. Membuat perencanaan pembelajaran.
3. Menyiapkan media pembelajaran.
4. Membagi siswa dalam beberapa kelompok kecil.
5. Membuat alat atau pedoman observasi untuk mengetahui kinerja siswa.
6. Membuat soal tes, untuk mengukur hasil belajar siswa.

Pada rencana pembelajaran pada siklus II ini, peneliti tetap menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga Bahasa Arab untuk meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab. Dengan menggunakan media permainan ular tangga diharapkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab siswa dapat lebih meningkat lagi dari sebelumnya.

Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah buku paket bahasa Arab kelas IV. Sedangkan alat atau bahan yang diperlukan dalam pembelajaran adalah seperangkat permainan ular tangga yang terdiri dari papan ular tangga, kartu mufrodat, dadu, dan koin mainan. Selain itu peneliti juga menggunakan instrumen penilaian terhadap siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Adapun

untuk mengukur tingkat penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa, peneliti menggunakan soal tes.

Indikator untuk melihat pencapaian peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa dilakukan penilaian sekala kualitas dan kuantitas. Secara kualitas dengan melihat perilaku siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran, seperti tingkat keaktifan siswa, semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran dan sebagainya.

Sedangkan secara kuantitas diukur dari hasil tes. Diakhir pembelajaran, peneliti akan memberikan soal tes yang harus dikerjakan oleh siswa. Tes ini diberikan untuk mengukur peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa setelah penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran. Dalam penilaian tes menggunakan KKM bahasa Arab kelas IV MI Nurul Jadid sebesar 70.

b. Pelaksanaan Siklus III

1) Siklus III Pertemuan I

Pelaksanaan tindakan siklus III pertemuan I dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 15 November 2014 selama 2 x 35 menit tepatnya pada pukul 11.00-12.10 WIB. Pada pertemuan kali ini sebanyak 25 siswa mengikuti pembelajaran bahasa arab.

Pembelajaran dimulai dengan ucapan salam pembuka dari Guru yang dilanjutkan dengan kegiatan berdo'a bersama sebelum memulai pembelajaran. Selanjutnya Guru bertanya tentang keadaan siswa dengan

menggunakan bahasa Arab kemudian mengajak siswa untuk bernyanyi lagu bahasa arab secara bersama-sama.

Sebelum masuk pada materi pembelajaran, Guru kembali mengajak siswa untuk mengingat kembali kosa kata yang telah dipelajari pada bab sebelumnya yaitu bab **الأدوات المدرسية**. Siswa begitu antusias dan berebut untuk menyebutkan kosa kata yang telah mereka peleari pada bab sebelumnya.

Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan penjelasan Guru tentang materi yang dipelajari pada bab **المهنة**. Guru menyebutkan kosa kata yang ada pada bab **المهنة**. Selanjutnya Guru meminta kepada siswa untuk membaca kosa kata yang ada pada bab **المهنة** secara berulang-ulang. Selanjutnya Guru meminta siswa untuk menghafalkan kosa kata yang ada pada bab **المهنة**.

Kegiatan selanjutnya Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok baru yang berbeda dari kelompok minggu lalu. Satu kelompok terdiri dari 5 orang siswa. Setelah siswa duduk berkelompok, Guru langsung membagikan permainan ular tangga. Sebelum memulai permainan ular tangga, Guru mengingatkan kembali tentang peraturan pada permainan ular tangga. Selain itu Guru memberikan penjelasan bahwa untuk pertemuan kali ini siapa yang dapat memenangkan permainan pada setiap kelompok akan mendapatkan *reward* atau hadiah.

Pada akhir pembelajaran Guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan pada pertemuan kali

ini. kemudian Guru memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan dirumah masing-masing. Sebelum menutup pembelajaran, Guru memberikan pesan-pesan moral kepada siswa. Setelah itu dilanjutkan dengan berdo'a bersama sebelum pembelajaran diakhiri.

2) Siklus III Pertemuan II

Pembelajaran tindakan siklus III dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 22 Nopember 2014 sebanyak 2 x 35 menit yaitu pada jam pelajaran ke 7 dan 8 tepatnya pada pukul 11.00-12.10. Pada pertemuan kali ini semua siswa masuk dan mengikuti pembelajaran. Jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran sebanyak 25 orang siswa.

Pembelajaran diawali dengan ucapan salam dari Guru. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan do'a bersama. Selanjutnya Guru menyapa siswa, menanyakan keadaan siswa dan bertanya tentang kesiapan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Setelah itu, Guru mengajak siswa untuk bernyanyi bersama untuk menumbuhkan semangat belajar pada siswa.

Sebelum mempelajari materi pada pertemuan kali ini Guru mengajak siswa untuk mengingat kembali kosa kata yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Siswa sangat antusias untuk menyebutkan kosa kata yang telah mereka pelajari pada pertemuan sebelumnya. Banyak siswa yang dapat menyebutkan semua kosa kata yang telah dipelajari sebelumnya. Namun masih ada beberapa siswa yang hanya bisa menyebutkan sedikit kosa kata yang telah dipelajari.

Kemudian kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan penjelasan dari Guru tentang materi yang dipelajari pada pertemuan ini yaitu bab المهنة. Materi pada pertemuan kali ini yaitu menyusun kalimat sederhana dengan menggunakan kosa kata yang ada pada bab المهنة dan siswa diminta untuk membacakan hasil kalimat yang mereka susun didepan teman-teman mereka.

Kegiatan selanjutnya Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok baru yang berbeda dari kelompok minggu lalu. Satu kelompok terdiri dari 5 orang siswa. Setelah siswa duduk berkelompok, Guru langsung membagikan permainan ular tangga. Sebelum memulai permainan ular tangga, Guru mengingatkan kembali tentang peraturan pada permainan ular tangga. Selain itu Guru memberikan penjelasan bahwa untuk pertemuan kali ini siapa yang dapat memenangkan permainan pada setiap kelompok akan mendapatkan *reward* atau hadiah. *Reward* juga diberikan kepada siswa yang memperoleh nilai hasil tes paling tinggi pada setiap siklus.

Selama permainan berlangsung, Guru tetap memberikan pengarahan dan bimbingan kepada para siswa. Dan setelah dirasa cukup dan setiap kelompok ada pemenangnya, Guru menginstruksikan pada para siswa untuk mengakhiri permainan ular tangga. Sebelum Guru membagikan soal tes, terlebih dahulu Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang kosa kata yang belum dimengerti.

Selanjutnya Guru membagi soal tes yang harus dikerjakan siswa untuk mengukur kemampuan mereka setelah pembelajaran pada pertemuan ini.

Pada akhir pembelajaran Guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan pada pertemuan kali ini. kemudian Guru memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan dirumah masing-masing. Sebelum menutup pembelajaran, Guru memberikan pesan-pesan moral kepada siswa. Setelah itu dilanjutkan dengan berdo'a bersama sebelum pembelajaran diakhiri.

Setelah berakhirnya pembelajaran, peneliti mengadakan wawancara dengan siswa dan Guru tentang kesan-kesan pada pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Berikut cuplikan wawancara dengan siswa:

Saya merasa sangat semangat belajar bila menggunakan permainan yang menarik seperti ini. Saya juga tidak merasa bosan jika belajar dengan cara seperti ini. Saya menjadi lebih hafal banyak kosa kata bahasa Arab karena permainan ular tangga ini. Saya tidak kesulitan lagi bila menghafalkan kosa kata bahasa Arab karena saya menghafalkannya dengan senang hati.⁸

Biasanya saya malas untuk belajar bahasa Arab karena pelajaran bahasa Arab sulit. Tapi kalau belajarnya dengan bermain ular tangga saya menjadi sangat senang belajar bahasa Arab. Sebelumnya saya hanya hafal sedikit kosa kata bahasa Arab. Tapi melalui permainan ular tangga, saya bisa hafal banyak kosa kata bahasa Arab.⁹

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas IV yang dilakukan setelah pembelajaran siklus III berakhir, diketahui bahwa

⁸ Wawancara dengan Muhammad Ngalaika Asrori, siswa kelas IV, pada tanggal 22 Nopember 2014

⁹ Wawancara dengan Moh. Sahil Fahma Ilmina, siswa kelas IV, pada tanggal 22 Nopember 2014

siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran bahasa Arab yang dilakukan dengan permainan ular tangga. Siswa merasa semangat dan tidak malas untuk mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Siswa dapat lebih banyak menghafalkan kosa kata.

Berikut cuplikan wawancara dengan Guru:

Siswa terlihat semakin bersemangat dan antusias untuk mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Banyak siswa yang menunggu datangnya hari sabtu untuk belajar bahasa Arab. Ini karena pembelajaran bahasa Arab tidak lagi membosankan bagi mereka karena menggunakan media yang menarik. Dilihat dari hasil tes nya pun semakin meningkat lagi dari yang sebelumnya.¹⁰

Dari hasil wawancara dengan Guru mata pelajaran bahasa Arab yang dilakukan setelah pembelajaran siklus III berakhir, diketahui bahwa semangat dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab semakin meningkat dari sebelumnya. Selain itu, dilihat dari hasil nilai tes yang diberikan pada akhir pembelajaran juga semakin meningkat.

c. Pengamatan Siklus III

Sebelum Guru menjelaskan materi pada pertemuan siklus III, terlebih dahulu Guru mengajak siswa untuk mengingat kembali materi pada pertemuan sebelumnya. Guru mengajak siswa untuk mengingat kosa kata pada bab sebelumnya, dan semua siswa terlihat antusias menyebutkan kosa kata pada bab sebelumnya. Banyak siswa yang dapat menyebutkan semua kosa kata yang tekah mereka pelajari.

¹⁰ Wawancara dengan Arif Izzudin, Guru bahasa Arab kelas IV, pada tanggal 22 Nopember 2014

Kemudian Guru menjelaskan kosa kata yang dipelajari hari ini. Guru mengajak siswa untuk menghafalkan kosa kata yang dipelajari pada hari ini. Siswa terlihat sangat semangat untuk menghafalkan kosa kata yang sedang dipelajari. Setelah cukup untuk mempelajari kosa kata, Guru langsung membagi siswa dalam beberapa kelompok dan meminta siswa untuk berkumpul pada kelompoknya masing-masing. Siswa terlihat begitu sangat bersemangat untuk segera melakukan permainan ular tangga, apa lagi setelah Guru menjanjikan hadiah bagi penenang disetiap kelompok siswa begitu berambisi untuk memenangkan permianan.

Setelah semua berkumpul dengan kelompoknya masing-masing, permainan ular tangga segera dimulai. Guru mengawasi jalannya permainan pada setiap kelompok. Siswa begitu bersemangat untuk melakukan permainan ular tangga. Kebanyakan siswa dapat menjawab setiap kartu yang mereka ambil secara acak. Setelah setiap kelompok terdapat pemenangnya, maka Guru menginstruksikan untuk mengakhiri permainan.

Ketika Guru meminta para siswa untuk mengakhiri permainan, banyak siswa yang masih ingin melakukan permainan ular tangga. Siswa merasa waktunya kurang untuk bermain ular tangga. Siswa terlihat begitu menikmati permainan ular tangga untuk mengasah kemampuan mereka menghafalkan kosa kata dari bahasa Arab ke bahasa Indonesia atau dari bahasa Indonesia ke bahasa Arab.

Selanjutnya Guru membagikan soal tes yang harus dikerjakan oleh siswa. Ketika mengerjakan soal tes yang diberikan, siswa terlihat begitu tenang dan konsentrasi untuk mengerjakan soal tes tanpa gaduh mencari jawaban kepada temannya. Mereka lebih percaya diri untuk menjawab soalnya masing-masing. Dan berikut adalah hasil tes yang diperoleh siswa pada siklus III.

Tabel 4.7
Hasil Nilai Tes Siklus III

Nomer		Nama	Nilai	Ket.
Urut	Induk			
1.	751	Adif Wahyu Widodo	80	Lulus
2.	752	Afidna Nihlatal Muna	95	Lulus
3.	753	Aimmatudin	70	Lulus
4.	754	Alqo Nafaril Wafa	95	Lulus
5.	755	Amalinda Mufidatul Khusna	75	Lulus
6.	756	Dian Febriana Umi Sholikhah	80	Lulus
7.	757	Dima Sallyta Hafidhotun Nisa	90	Lulus
8.	758	Erika Dwi Antika sari	70	Lulus
9.	759	Ika Ismatul Hawa	70	Lulus
10.	760	Indi Salwa Zahrina	95	Lulus
11.	761	M. Habib Mustofa	95	Lulus
12.	762	M. Hasan Angga Saputra	70	Lulus
13.	763	M. Wildan Habibi	40	Tidak Lulus
14.	764	M. Zainul Ma'arif	50	Tidak Lulus
15.	765	Maya Rumantir	70	Lulus
16.	766	Moh. Sahil Fahma Ilmina	90	Lulus
17.	767	Mohamad Fauzanul Adzim Mun'am	80	Lulus
18.	768	Muh. Fatkhur Rokhim	80	Lulus
19.	769	Muhammad Ngalaika Asrori	95	Lulus
20.	770	Muhammad Umar Faruq	70	Lulus
21.	771	Muthia Indana Zulva	70	Lulus
22.	772	Nur Latif	55	Tidak Lulus
23.	773	Sulis Indarwati	50	Tidak Lulus
24.	774	Trisna Ayu Safarani	100	Lulus
25.	775	Hasnamalyka Shirfie	95	Lulus
Nilai Rata-rata			77,2	

Dari nilai hasil tes diatas menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan siswa kelas IV sebesar 84%. Yakni dari 25 siswa yang mengikuti tes, 21 orang dinyatakan lulus dan 4 orang dinyatakan belum lulus yaitu sebesar 16%. Nilai rata-rata dari hasil tes pada siklus III sebesar 77,2 meningkat dari tes sebelumnya pada siklus II yang hanya sebesar 66,2. Sedangkan peningkatan penguasaan kosa kata Bahasa Arab sebesar 16,44% dari hasil tes yang dilakukan pada siklus II.

d. Refleksi Siklus III

Berdasarkan data yang diperoleh, pelaksanaan pembelajaran siklus III secara umum berjalan dengan lancar. Kemudian setelah Guru menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga pada pembelajaran bahasa Arab siswa terlihat sangat bersemangat untuk mengikuti pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari antusias para siswa untuk memainkan permainan ular tangga, secara umum diperoleh hasil sebagai berikut :

- a) Guru menggunakan media yang menarik bagi siswa kelas IV.
- b) Memainkan permainan ular tangga kemudian siswa menjawab pertanyaan yang ada di kartu permainan ular tangga.
- c) Guru memberikan pengawasan selama permainan ular tangga berlangsung.
- d) Siswa terlihat bagitu lebih bersemangat lagi untuk memainkan permainan ular tangga.

- e) Siswa terlihat sangat antusias untuk menjawab pertanyaan yang ada di kartu ular tangga.
- f) Siswa lebih terlihat tenang dan lebih percaya diri pada saat mengerjakan soal tes dari pada mengerjakan soal tes pada saat siklus II.
- g) Rata-rata nilai siswa meningkat dari 66,3, meningkat menjadi 77,2 atau meningkat sebesar 16,44% dari tindakan siklus II.

Dari hasil tindakan pada siklus III menunjukkan 84% siswa sudah mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu sebesar 70. Yaitu 21 siswa dinyatakan memperoleh nilai 70 ketas dan hanya 4 orang siswa yang nilainya dibawah 70.

Berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti pada siklus I, II dan III rata-rata nilai siswa terus meningkat. Tingkat penguasaan kosa kata siswa pun juga meningkat pada setiap siklusnya. Untuk itu, siklus tindakan yang dilakukan peneliti telah dirasa cukup dan peneliti mengakhiri tindakan pada siklus III.

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

1. Proses perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga

Penelitian tindakan kelas ini terbagi menjadi tiga siklus. Pada setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan dengan durasi waktu 2 x 35 menit pada setiap pertemuan. Pada siklus pertama dirancang untuk memberikan pemahaman siswa tentang materi bab التعرف dan siklus kedua dirancang untuk memberikan materi kepada siswa tentang bab الادوات المدرسية. Selanjutnya untuk siklus terakhir atau siklus ketiga dirancang untuk memberikan pemahaman materi tentang المهنة.

Pada proses perencanaan dilakukan dengan menyiapkan hal-hal yang diperlukan pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran, antara lain : (1) menyiapkan materi yang akan disampaikan. (2) Menyiapkan sumber belajar. (3) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). (4) Menyiapkan media pembelajaran permainan ular tangga. (5) Menyiapkan alat atau pedoman observasi untuk mengetahui, kinerja siswa, kreatifitas siswa dalam proses belajar mengajar sebagai wujud dari pemahaman siswa terhadap materi. (6) Menyusun soal tes mufrodad bahasa Arab untuk mengetahui perkembangan penguasaan kosa kata bahasa Arab.

Pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklus dilakukan dengan menggunakan seperangkat media pembelajaran permainan ular tangga, yang terdiri dari papan ular tangga, kartu mufrodad, dadu dan koin mainan. Sumber

belajar yang digunakan adalah buku paket Belajar Bahasa Arab untuk Madrasah Ibtidaiyah kelas IV.

Sebelum dilakukan tindakan, terlebih dahulu dilakukan pre test untuk mengetahui kemampuan awal siswa dengan menggunakan metode yang sebelumnya biasa digunakan sebelum diadakan tindakan yaitu metode ceramah. Pre tes dilakukan sebanyak satu kali pertemuan pada hari sabtu tanggal 11 Oktober 2014. Dari hasil nilai pre test serta hasil wawancara dengan Guru bidang study bahasa Arab kelas IV diketahui bahwa penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa kelas IV cenderung rendah. Banyak siswa yang kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran bahasa Arab karena merasa bosan dan pembelajaran kurang menarik bagi siswa.

2. Proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga

Setelah diketahui kondisi awal MI Nurul Jadid Kolomayan Kab. Blitar terutama siswa kelas IV, maka dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab digunakan media pembelajaran permainan ular tangga bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa kelas IV. Tujuan utama penggunaan media pembelajarana adalah agar pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut dapat diserap semaksimal mungkin oleh para siswa sebagai penerima informasi. Dengan demikian informasi akan lebih cepat dan mudah untuk diproses oleh peserta didik tanpa harus melalui proses yang panjang yang akan menjadikannya jenuh.¹

¹Abdul Wahab Rosyidi, *Op.cit.*, hlm. 28

Media pembelajaran permainan ular tangga termasuk dalam alat permainan edukatif. Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri.² Media permainan ular tangga dapat berperan besar dalam pembelajaran bahasa Arab, diantaranya yaitu melatih konsentrasi dan menambah daya ingatan siswa. Dan media pembelajaran ini dapat memudahkan siswa untuk mengingat-ingat dan menghafalkan kosa kata bahasa Arab yang telah mereka pelajari.

Dengan penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga bahasa Arab diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa kelas IV yang sebelumnya berdasarkan hasil pre test menunjukkan bahwa tingkat penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa cenderung rendah. Sesuai dengan salah satu ciri-ciri media pembelajaran visual yaitu Fungsi Afektif dimana Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.³

Pembelajaran bahasa arab dengan menggunakan media permainan ular tangga dimulai dengan memberikan penjelasan materi kemudian dilanjutkan dengan melakukan permainan ular tangga untuk mengasah serta meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab. Sebelum pembelajaran diakhiri terlebih dahulu dilakukan evaluasi melalui pembagian soal tes yang harus dikerjakan siswa untuk mengukur tingkat penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa.

² Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab, (Yogyakarta : Diva Press 2011) hlm. 29

³ Abdul Wahab Rosyidi, *Op.cit.*, hlm. 29

Pada pelaksanaan siklus I yang dilakukan pada hari sabtu tanggal 18 dan 25 Oktober 2014 diketahui bahwa pada saat awal pembelajaran siswa kurang begitu antusias mengikuti pembelajaran. Namun setelah Guru menjelaskan penggunaan media pembelajaran ular tangga, siswa terlihat bersemangat dan ingin segera memainkan permainan ular tangga tersebut. Permainan ular tangga bahasa Arab merupakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan dapat memudahkan siswa untuk menguasai kosa kata bahasa Arab siswa.

Sebelum pelaksanaan permainan ular tangga, terlebih dahulu siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa dalam setiap kelompok. Pada pelaksanaan permainan ular tangga, masih banyak siswa yang masih kebingungan untuk menjawab pertanyaan yang ada di kartu ular tangga. Hasil pengamatan yang diperoleh pada pelaksanaan tindakan siklus I yaitu masih banyaknya siswa yang masih ragu-ragu untuk menjawab pertanyaan yang ada di kartu.

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 1 dan 8 Nopember 2014 diketahui bahwa antusias siswa lebih tinggi dari pembelajaran sebelumnya pada siklus I. Pertemuan siklus II tetap menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga. Serta menggunakan sumber belajar berupa buku paket bahasa Arab kelas IV.

Siklus II dilaksanakan dengan memperbaiki terhadap kekurangan-kekuarangan yang ada pada pelaksanaan siklus I sehingga proses pembelajaran menjadi lebih baik dari sebelumnya. Perbaikan tersebut antara lain Guru

memotivasi siswa untuk lebih percaya diri menjawab pertanyaan yang ada di kartu permainan ular tangga yang akan mereka mainkan.

Dalam pelaksanaan permainan ular tangga pada tindakan siklus II lebih banyak siswa yang dapat menjawab pertanyaan yang ada di kartu permainan ular tangga. Siswa begitu bersemangat dan berusaha keras untuk mengingat-ingat kosa kata yang telah mereka pelajari sebelumnya. Ada beberapa siswa yang dapat menjawab semua pertanyaan yang ada di kartu permainan yang mereka ambil secara acak dan sampai pada finish pertama kali. Ketika Guru menginstruksikan untuk mengakhiri permainan, banyak siswa yang mengeluh dan masih ingin melakukan permainan lebih lama lagi.

Siklus III dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 15 dan 22 Nopember 2014, dapat diketahui bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dari pertemuan siklus sebelumnya. Siswa telah menunggu untuk segera melaksanakan pembelajaran bahasa Arab. Siswa merasa bersemangat ketika pembelajaran bahasa Arab dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga.

Pada pelaksanaan siklus III, Guru membentuk kelompok yang berbeda dari sebelumnya sebelum memulai permainan ular tangga. Siswa begitu bersemangat untuk melakukan permainan dan begitu antusias menjawab pertanyaan yang ada di kartu permainan ular tangga. Pada siklus III ini lebih banyak siswa yang dapat menjawab semua pertanyaan yang ada di kartu permainan yang mereka ambil secara acak.

Untuk memperbaiki kekurangan yang ada di pelaksanaan pembelajaran pada siklus sebelumnya, dilakukan pemberian *reward* untuk memotivasi siswa agar lebih bersemangat melaksanakan pembelajaran. Reward diberikan kepada siswa yang dapat menjawab semua pertanyaan yang ada di kartu permainan dan dapat mencapai finish pertama pada setiap kelompok. Selain itu, pemberian *reward* juga ditujukan kepada siswa yang mendapatkan nilai tes yang paling tinggi pada setiap siklus.

3. Hasil penilaian pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga

Penilaian pembelajaran pada penelitian ini dilaksanakan pada setiap siklus di akhir pembelajaran untuk mengukur sejauh mana media pembelajaran yang digunakan telah berhasil meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa kelas IV. Dengan penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga bahasa Arab setidaknya dapat merubah pandangan siswa tentang pelajaran bahasa Arab yang sebelumnya mereka anggap sulit untuk menghafalkan kosa katanya.

Pembelajaran *mufrodat* adalah penting yang merupakan tuntutan dan syarat dasar dalam pembelajaran bahasa asing.⁴ Jadi dalam pembelajaran bahasa arab, penguasaan mufrodat adalah hal yang paling utama dan paling penting untuk diterapkan terlebih dahulu. Dari hasil tindakan pembelajaran bahasa arab menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga diperoleh hasil nilai yang meningkat setiap siklus.

⁴ H.M Abdul Hamid dkk, *Op.cit.*, hlm. 60

Hasil dari pre test yang telah dilaksanakan sebelum tindakan yaitu rata-rata hasil nilai siswa sebesar 51,7. Sebesar 78,26% siswa dinyatakan belum lulus dan hanya sebesar 21,73% saja yang dinyatakan lulus. Dari 23 siswa yang mengikuti pre test hanya sebanyak 5 orang siswa yang dinyatakan lulus dan sisanya yaitu 18 orang siswa dinyatakan belum lulus.

Tindakan siklus I, diperoleh hasil penilaian dari soal tes yang telah dikerjakan oleh para siswa diakhir pembelajaran. Hasil nilai tes tersebut yaitu nilai rata-rata siswa sebesar 58,1 dan tingkat keberhasilan siswa sebesar 31,81% dan tingkat kegagalan siswa sebesar 68,18%. Dari 22 siswa yang mengikuti tes, 7 orang dinyatakan lulus dan 15 orang dinyatakan belum lulus. Untuk tindakan pada siklus I peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa sebesar 12,37% dibanding pada hasil pre test yang telah dilaksanakan sebelumnya.

Pada tindakan siklus II, siswa memperoleh nilai hasil tes dengan rata-rata 66,3 yang meningkat dari pada nilai rata-rata pada tindakan siklus I. Dari 23 siswa yang mengikuti tes, sebesar 56,52% atau 13 orang siswa dinyatakan lulus dan sebesar 43,47% atau 10 orang siswa dinyatakan belum lulus. Tingkat penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa meningkat sebesar 14,11% dari tindakan siklus I yang hanya sebesar 12,37%.

Hasil penilaian pada siklus III diperoleh hasil dengan nilai rata-rata sebesar 77,2 yang lebih meningkat lagi dari hasil nilai tes pada siklus sebelumnya. Pada nilai hasil tes tindakan siklus III tingkat keberhasilan siswa yang memenuhi KKM sebesar 84% dan tingkat kegagalan sebesar 16%. Dari

25 siswa yang mengikuti tes, 21 orang siswa dinyatakan lulus dan hanya 4 orang siswa yang dinyatakan tidak lulus. Peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa sebesar 16,44% yang meningkat sebesar 4,07% dari tindakan pada siklus I.

Hasil peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa kelas IV secara rinci dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

TABEL 5.1
PENINGKATAN PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA ARAB MENGGUNAKAN
MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA

Pertemuan	Rata-rata nilai	Prosentase Keberhasilan Mencapai KKM	Prosentase peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Arab
Pre Test	51,7	21,73%	-
Siklus I	58,1	31,81%	12,37%
Siklus II	66,3	56,52%	14,11%
Siklus III	77,2	84%	16,44%

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pada bab IV dan V maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses perencanaan pembelajaran bahasa Arab menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dirancang untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa pada materi *الادوات المدرسية, التعارف, والمهنة*. Pada proses perencanaan hal-hal yang disiapkan adalah diantaranya: (1) Materi yang akan diajarkan, (2) sumber belajar, (3) rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), (4) media pembelajaran permainan ular tangga, (5) alat atau pedoman observasi untuk mengetahui, kinerja siswa, kreatifitas siswa dalam proses belajar mengajar sebagai wujud dari pemahaman siswa terhadap materi, (6) soal tes mufradat bahasa Arab untuk mengetahui perkembangan penguasaan kosa kata bahasa Arab. Sebelum dilaksanakan tindakan, terlebih dahulu dilaksanakan pre test untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa sebelum dilaksanakan tindakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga.
2. Proses pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dilaksanakan sebanyak tiga siklus. Pada setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan yaitu selama 2 x 35 menit atau dua jam pelajaran pada setiap pertemuan. Proses pembelajaran

dimulai dengan apersepsi yang dilakukan oleh Guru, kemudian dilanjutkan dengan penjelasan materi oleh Guru. Siklus I mempelajari tentang materi bab التعرف, siklus II mempelajari materi الادوات المدرسية dan pada siklus III mempelajari materi المهنة. Selanjutnya kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan pelaksanaan permainan ular tangga bahasa Arab yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa. Pada setiap siklus yang dilaksanakan antusias dan semangat siswa semakin meningkat dari setiap siklus.

3. Media pembelajaran permainan ular tangga dapat meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa. Ini terbukti dari hasil penilaian tes yang diberikan pada akhir pembelajaran di setiap siklus. Pada awal sebelum diadakan tindakan rata-rata nilai tes siswa hanya 51,7, kemudian pada tindakan siklus I nilai rata-rata tes siswa meningkat menjadi 58,1 peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa sebesar 12,37% . selanjutnya pada tindakan siklus II rata-rata nilai tes siswa meningkat menjadi 66,3 dan peningkatan penguasaan kosa kata meningkat menjadi 14,11%. Pada tindakan siklus III menunjukkan peningkatan nilai rata-rata hasil tes siswa dari siklus sebelumnya yaitu menjadi 77,2 dan peningkatan penguasaan kosa kata lebih meningkat lagi dari sebelumnya yaitu sebesar 16,44%. Dari hasil penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga menunjukkan (1) Antusias dan semangat siswa besar dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab, (2) siswa menjadi mudah menghafalkan kosa

kata bahasa Arab, (3) siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran bahasa Arab.

B. SARAN

Penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga pada pembelajaran bahasa Arab, diperoleh banyak hal yang dapat dijadikan masukan bagi penyempurnaan pelaksanaan Pembelajaran. Saran-saran berikut mungkin akan sangat berguna terutama bagi pembaca yang tertarik untuk menerapkan Penggunaan media ini dalam pengajarannya.

1. Bagi Guru

Guru hendaknya menjadi pengajar yang memahami tentang berbagai macam strategi, metode, dan media pembelajaran agar dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, serta memudahkan siswa dalam memahami atau menguasai materi yang disampaikan. Hendaknya Guru menyiapkan strategi, metode maupun media yang menarik agar siswa bersemangat dan antusias mengikuti pembelajaran tanpa merasa malas dan bosan.

2. Bagi Siswa

Siswa hendaknya lebih aktif dan lebih banyak terlibat dalam mengikuti pembelajaran. Siswa hendaknya tidak merasa takut untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami dan menggali informasi sebanyak mungkin dari Guru. Selain itu, siswa hendaknya dapat menjalin kerja sama yang

baik dengan sesama teman dalam pembelajaran agar dapat saling memberikan informasi tentang materi pembelajaran yang belum dipahami.



Daftar Pustaka

- Akbar, Melani. 2011. *Penggunaan Metode Card Sort Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam Penguasaan Mufrodat (kosa kata) pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas VB Di MI Islamiyah Sukun Malang*. Skripsi program Strata Satu Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- Anshori, Ahmad Muhtadi. 2009. *Pengajaran Bahasa Arab Media dan Metode-metodenya*. Yogyakarta : Sukses Offset.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo
- _____. 2010. *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Yogyakarta : Pustaka Offset
- Asnawir dan Usman, Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Ciputat Pers
- Fakhrurrozi, Aziz dan Mahyudin, Erti. 2012. *Pembelajaran Bahasa Arab*. Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Islam
- Hamid, Abdul, dkk. 2008. *Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang : UIN-malang Press.
- Handayani, Isyati Rodiyah. 2013. *Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peninggalan Sejarah Pada Siswa Kelas IV MINU Curungrejo Kepanjen*. Skripsi Program Strata Satu Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- Hermawan, Acep. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Huda, Muhammad Nurul. 2013. *Penggunaan Mind Map untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alama Materi Pesawat Sederhana Pada Siswa Kelas V MI Tarbiyatul Islamiyah Tamansari Wuluhan Jember*. Skripsi Program Strata Satu Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta : Pro-U Media

Mardliyah, Izzah. 2013. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah*. Skripsi Program Strata Satu Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Moleong, Lexy J. 1989. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya

Mujib, Fathul dan Rahmawati Nailul. 2011. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta : Diva Press

Mustofa, Bisri dan Hamid, Abdul. 2012. *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang : UIN-Malang Press.

Mustofa, Syaiful. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang : UIN-Malang Press

Mutamimah, Sa'adatul. 2013. *Peningkatan Prestasi belajar bahasa Arab melalui media permainan bahasa pada siswa kelas V MI Ma'arif Tuntang Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013*. Skripsi Program Strata Satu Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Salatiga

Nurhalima, Siti. 2013. *Pembelajaran Mufrodad dengan Metode Menghafal di Asrama SMK Pondok Pesantren Al-Munawwir Komplek Q Krapyak Bantul Yogyakarta*. Skripsi program Strata Satu Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Rokhimah, Ummi Nur. 2013. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V*

Pada Mata Pelajaran Matematika di MI Iskandar Sulaiman Pendem Junrejo Batu. Skripsi Program Strata Satu Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Rosyidi, Abdul Wahab. 2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang : UIN Press

Rosyidi, Muh Hasyim. 2013. *Penerapan Metode Make a Match dalam Meningkatkan Hafalan Mufrodad Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas V MI Matholiul Falah Nambi Karangrejo Manyar Gresik*. Skripsi Program Strata Satu Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Rufayda, Ida. 2013. *Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Hubungan Antar Satuan Siswa Kelas III Di MI ATTARAQQIE Kota Malang*. Skripsi Program Strata Satu Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta

Syaekhuddin, A. dkk. 2009. *Belajar Bahasa Arab Untuk Madrasah Ibtidaiyah Kelas IV*. Jakarta : Erlangga

Wahidmurni, dan Ali, Nur. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang : UM Press

Wahyudin, Uyu dan Agustin, Mubiar. 2011. *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung : Refika Aditama

Walgito, Bimo. 1993. *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*. Yogyakarta : Andi Offset

The logo is a shield-shaped emblem with a light green background and a white border. It features the text "UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG" in a light green, sans-serif font around the top and sides. In the center, there is a yellow calligraphic emblem. At the bottom, the text "PUSAT PERPUSTAKAAN" is written in a light green, sans-serif font.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



Lampiran 1

Surat Ijin Penelitian



Lampiran 2

Surat Keterangan Penelitian



Lampiran 3

Bukti Konsultasi



Lampiran 4
Rencana Pelaksanaan
Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

PRE TEST

Sekolah	: MI Nurul Jadid
Mata Pelajaran	: Bahasa Arab
Kelas/Semester	: IV / 1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Materi Pokok	: التعرف

A. Standar Kompetensi

- Peserta didik memahami makna kata, mampu mengucapkan, membaca dengan nyaring dan menulis kata-kata, kalimat (jumlah) serta memahami makna tekstual sederhana.

B. Kompetensi Dasar:

- Berbicara, membaca, menulis sederhana dalam bahasa Arab tentang pengenalan **التَّعَارُفُ**

C. Indikator:

- Mengucapkan mufradat baru tentang **التَّعَارُفُ** dengan lafal yang baik, dan benar.
- Mengucapkan materi hiwar tentang **التَّعَارُفُ** dengan lafal dan intonasi yang baik dan benar.
- Mendemonstrasikan materi hiwar tentang **التَّعَارُفُ** secara berpasangan.
- Menggunakan mufradat yang berkaitan dengan **التَّعَارُفُ** dan struktur kalimat dasar yang meliputi **ضَمَائِرُ**.
- Melakukan tanya jawab dengan mufradat yang berkaitan dengan **التَّعَارُفُ** dan struktur kalimat dasar yang meliputi **ضَمَائِرُ**.

- Mengungkapkan kandungan/gagasan dalam teks hiwar dengan bahasa sederhana.

D. Tujuan Pembelajaran

- Mengungkapkan secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang التَّعَارُفُ

E. Materi Pembelajaran

- Hiwar tentang التَّعَارُفُ dengan struktur kalimat dasar: ضَمًا نِرْ

F. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Diskusi
- Tanya jawab

G. Langkah-Langkah Kegiatan Belajar Mengajar

Kegiatan	Alokasi Waktu	Deskripsi kegiatan	Metode
Awal	15 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pembelajaran dengan ucapan salam • Guru mengajak siswa untuk berdo'a bersama sebelum memulai pembelajaran • Guru melakukan apersepsi 	Ceramah
Inti	45 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak siswa untuk mengingat kosa kata yang telah dipelajari sebelumnya • Guru menjelaskan tentang materi yang dipelajari tentang bab التَّعَارُفُ • Guru membacakan hiwar 	Tanya Jawab Ceramah

		<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tentang susunan kalimat • Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami • Siswa mengerjakan soal yang telah disediakan guru. 	Tanya jawab
Akhir	15 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan tentang materi yang baru diajarkan • Guru meminta siswa untuk mempelajari materi selanjutnya • Guru menyuruh siswa untuk berdo'a bersama dan pembelajaran ditutup dengan salam penutup 	Ceramah

H. Sumber Belajar

Buku paket Bahasa Arab, LKS Bahasa Arab,

I. Penilaian Hasil Belajar

Tes lisan:

- Pengucapan/pelafalan mufradat dan teks hiwar mengenai التَّعَارُفُ.
- Gagasan sederhana yang terdapat dalam teks hiwar

Tes tertulis:

- Penggunaan mufradat dan struktur kalimat dalam hiwar mengenai التَّعَارُفُ.
- Gagasan sederhana yang terdapat dalam teks hiwar mengenai التَّعَارُفُ.
- Mendemonstrasikan materi hiwar tentang التَّعَارُفُ.

- d. Mengungkapkan gagasan sederhana dengan bahasa lisan sederhana yang terdapat dalam hiwar tentang **التَّعَارُفُ**.

Mengetahui
Guru Bidang Studi
Bahasa Arab

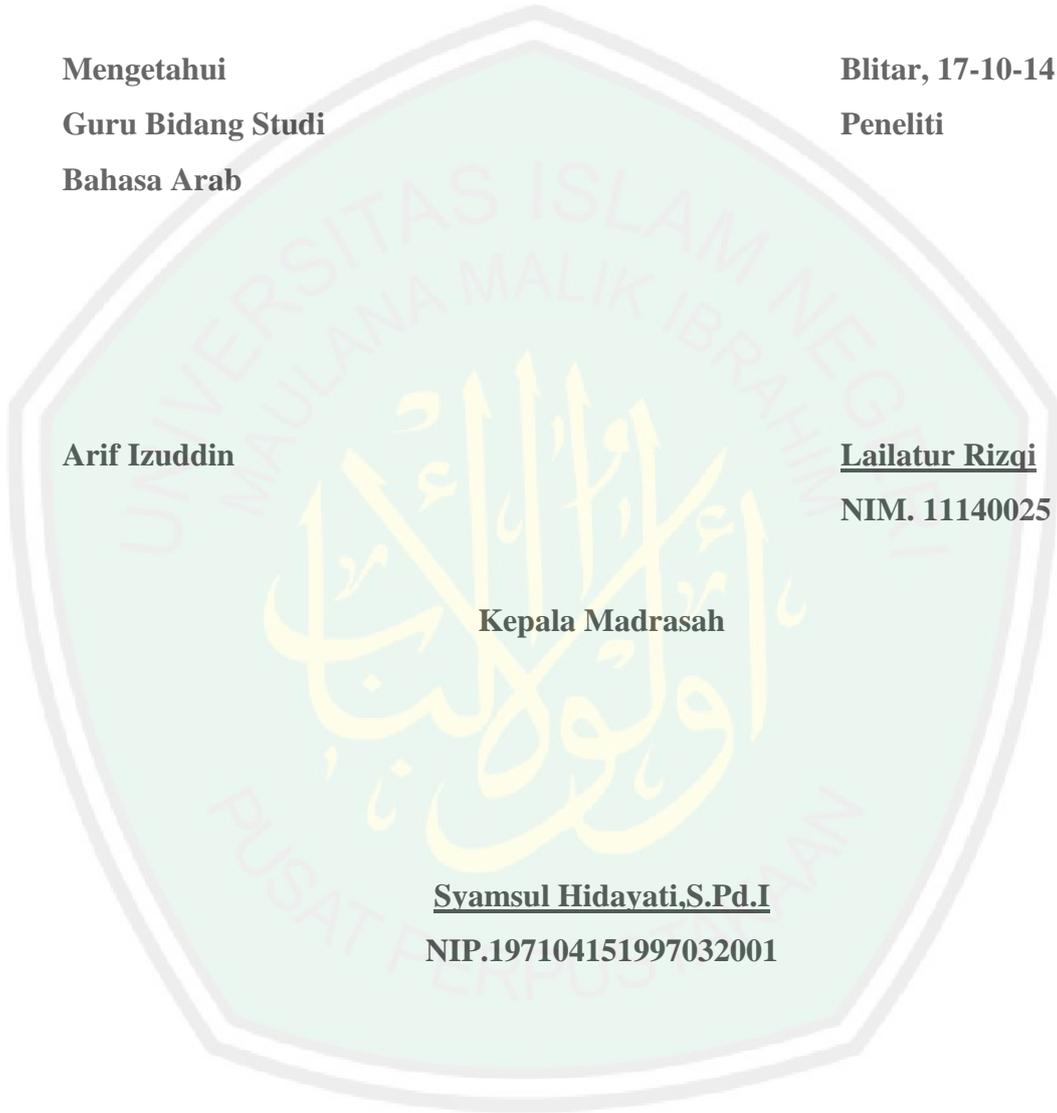
Blitar, 17-10-14
Peneliti

Arif Izuddin

Lailatur Rizqi
NIM. 11140025

Kepala Madrasah

Syamsul Hidayati,S.Pd.I
NIP.197104151997032001



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

SIKLUS I

Sekolah	: MI Nurul Jadid
Mata Pelajaran	: Bahasa Arab
Kelas/Semester	: IV / 1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Materi Pokok	: التعارف

A. Standar Kompetensi

- Peserta didik memahami makna kata, mampu mengucapkan, membaca dengan nyaring dan menulis kata-kata, kalimat (jumlah) serta memahami makna tekstual sederhana..

B. Kompetensi Dasar:

- Berbicara, membaca, menulis sederhana dalam bahasa Arab tentang perkenalan **التَّعَارُفُ**

C. Indikator:

- Mengucapkan mufradat baru tentang **التَّعَارُفُ** dengan lafal yang baik, dan benar.
- Mengucapkan materi hiwar tentang **التَّعَارُفُ** dengan lafal dan intonasi yang baik dan benar.
- Mendemonstrasikan materi hiwar tentang **التَّعَارُفُ** secara berpasangan.
- Menggunakan mufradat yang berkaitan dengan **التَّعَارُفُ** dan struktur kalimat dasar yang meliputi **ضَمَائِرُ**.
- Melakukan tanya jawab dengan mufradat yang berkaitan dengan **التَّعَارُفُ** dan struktur kalimat dasar yang meliputi **ضَمَائِرُ**.
- Mengungkapkan kandungan/gagasan dalam teks hiwar dengan bahasa sederhana.

D. Tujuan Pembelajaran

- Mengungkapkan secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang التَّعَارُفُ

E. Materi Pembelajaran

- Hiwar tentang التَّعَارُفُ dengan struktur kalimat dasar: ضَمًا نِر:

F. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Diskusi
- Tanya jawab
- Permainan

G. Langkah-Langkah Kegiatan Belajar Mengajar

Kegiatan	Alokasi Waktu	Deskripsi kegiatan	Metode
Awal	5 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pembelajaran dengan ucapan salam • Guru mengajak siswa untuk berdo'a bersama sebelum memulai pembelajaran • Guru melakukan apersepsi 	Ceramah
Inti Eksplorasi	20 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak siswa untuk mengingat kosa kata yang telah dipelajari sebelumnya • Guru menjelaskan tentang materi yang dipelajari tentang bab التَّعَارُفُ • Guru membacakan hiwar • Guru menjelaskan tentang susunan kalimat 	Tanya Jawab Ceramah
Elaborasi	25	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membentuk siswa menjadi 	Perma-

	menit	beberapa kelompok	inan
		<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan cara permainan ular tangga bahasa Arab • Guru menyuruh siswa memainkan permainan ular tangga secara berkelompok 	Tanya jawab
Konfirmasi	15 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami • Siswa mengerjakan soal yang telah disediakan guru. 	
Akhir	5 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan tentang materi yang baru diajarkan • Guru meminta siswa untuk mempelajari materi selanjutnya • Guru menyuruh siswa untuk berdo'a bersama dan pembelajaran ditutup dengan salam penutup 	Ceramah

H. Sumber Belajar

Buku paket Bahasa Arab, LKS Bahasa Arab, permainan ular tangga

I. Penilaian Hasil Belajar

Tes lisan:

1. Pengucapan/pelafalan mufradat dan teks hiwar mengenai التَّعَارُفُ.
2. Gagasan sederhana yang terdapat dalam teks hiwar

Tes tertulis:

1. Penggunaan mufradat dan struktur kalimat dalam hiwar mengenai التَّعَارُفُ.

2. Gagasan sederhana yang terdapat dalam teks hiwar mengenai التَّعَارُفُ.
3. Mendemonstrasikan materi hiwar tentang التَّعَارُفُ.
4. Mengungkapkan gagasan sederhana dengan bahasa lisan sederhana yang terdapat dalam hiwar tentang التَّعَارُفُ.

Mengetahui
Guru Bidang Studi
Bahasa Arab

Arif Izuddin

Kepala Madrasah

Blitar, 17-10-14

Peneliti

Lailatur Rizqi

NIM. 11140025

Syamsul Hidayati, M.Pd.I

NIP.197104151997032001

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

SIKLUS II

Sekolah	: MI Nurul Jadid
Mata Pelajaran	: Bahasa Arab
Kelas/Semester	: IV / 1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Materi Pokok	: الادوات المدرسية

A. Standar Kompetensi

- Peserta didik memahami makna kata, mampu mengucapkan, membaca dengan nyaring dan menulis kata-kata, kalimat (jumlah) serta memahami makna tekstual sederhana.

B. Kompetensi Dasar

- Berbicara, membaca, menulis sederhana dalam bahasa Arab tentang perkenalan (الادوات المدرسية)

C. Indikator

- Mengucapkan mufrodat baru dengan lafal yang baik dan benar
- Menghafal mufrodat tentang (الادوات المدرسية)
- Menyusun kalimat sederhana sesuai kaidah bahasa yang baik dan benar
- Melakukan tanya jawab dengan struktur kalimat yang diajarkan

D. Tujuan Pembelajaran :

- Mengucapkan mufrodat baru dengan lafal yang benar
- Menghafalkan mufrodat tentang (الادوات المدرسية) dengan baik dan benar
- Menyusun kalimat dengan benar
- Menggunakan mufrodat dalam kalimat dengan baik dan benar
- Menjawab pertanyaan atau latihan dengan benar

E. Materi Pembelajaran

- Percakapan
- Struktur kalimat
- Bacaan
- Insha muwajjahah
- Mufrodat

F. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Penugasan
3. Tanya Jawab
4. Permainan ular tangga

G. Langkah-langkah pembelajaran

Kegiatan	Alokasi Waktu	Deskripsi Kegiatan	Metode
Awal	5 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pembelajaran dan berdo'a bersama • Guru mengajak siswa menyanyi lagu bahasa Arab • Guru menyampaikan indikator pencapaian kompetensi dan kompetensi yang diharapkan. • Guru menjelaskan manfaat mempelajari materi yang akan diajarkan. 	Ceramah
Inti Eksplorasi	20 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak siswa untuk mengingat kosa kata yang telah dipelajari sebelumnya • Guru menjelaskan tentang bab yang akan dipelajari 	Tanya Jawab

Elaborasi	25 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membacakan hiwar • Guru menjelaskan tentang susunan kalimat • Guru membentuk siswa menjadi 5 kelompok • Guru menjelaskan cara permainan ular tangga bahasa Arab • Guru meminta siswa memainkan permainan ular tangga secara berkelompok 	Ceramah Permainan
Konfirmasi	15 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami • Siswa mengerjakan soal yang telah disediakan guru. 	Tanya jawab
Akhir	5 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan tentang materi yang baru diajarkan • Guru meminta siswa untuk berdo'a bersama 	Ceramah

F. Alat/Sumber Belajar

Buku paket Bahasa Arab, LKS Bahasa Arab, permainan ular tangga

G. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
<ul style="list-style-type: none"> Melafalkan kalimat dengan baik 	Unjuk kerja	
<ul style="list-style-type: none"> Mengetahui struktur kalimat 	Tes Tulis	Uraian
<ul style="list-style-type: none"> Menghafalkan mufrodat 	Unjuk kerja dan tes tulis	Uraian
<ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan atau latihan 	Tes Tulis	Uraian

Mengetahui
Guru Bidang Studi
Bahasa Arab

Blitar, 17-10-14
Peneliti

Arif Izuddin

Kepala Madrasah

Lailatur Rizqi
NIM. 11140025

Syamsul Hidayati, M.Pd.I
NIP.197104151997032001

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

SIKLUS III

Sekolah : MI Nurul Jadid

Mata Pelajaran : Bahasa Arab

Kelas/Semester : IV / 1

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Materi Pokok : المهنة

A. Standar Kompetensi

- Peserta didik memahami makna kata, mampu mengucapkan, membaca dengan nyaring dan menulis kata-kata, kalimat (jumlah) serta memahami makna tekstual sederhana.

B. Kompetensi Dasar

- Berbicara, membaca, menulis sederhana dalam bahasa Arab tentang pengenalan (المهنة)

C. Indikator

- Mengucapkan mufrodat baru dengan lafal yang baik dan benar
- Menghafal mufrodat tentang (المهنة)
- Menyusun kalimat sederhana sesuai kaidah bahasa yang baik dan benar
- Melakukan tanya jawab dengan struktur kalimat yang diajarkan

D. Tujuan Pembelajaran :

- Mengucapkan mufrodat baru dengan lafal yang benar
- Menghafalkan mufrodat tentang (المهنة) dengan baik dan benar
- Menyusun kalimat dengan benar
- Menggunakan mufrodat dalam kalimat dengan baik dan benar
- Menjawab pertanyaan atau latihan dengan benar

E. Materi Pembelajaran

- Percakapan
- Struktur kalimat
- Bacaan
- Insya muwajjahah
- Mufrodat

F. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Penugasan
3. Tanya Jawab
4. Permainan

G. Langkah-langkah pembelajaran

Kegiatan	Alokasi Waktu	Langkah pembelajaran	Metode
Awal	5 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pembelajaran dan berdo'a bersama • Guru mengajak siswa menyanyi lagu bahasa Arab • Guru menyampaikan indikator pencapaian kompetensi dan kompetensi yang diharapkan. • Guru menjelaskan manfaat mempelajari materi yang akan diajarkan. 	Ceramah
Inti Eksplorasi	20 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak siswa untuk mengingat kosa kata yang telah dipelajari sebelumnya • Guru menjelaskan tentang bab yang akan dipelajari • Guru membacakan hiwar 	Tanya Jawab Ceramah

Elaborasi	25 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tentang susunan kalimat • Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok • Guru menjelaskan cara permainan ular tangga bahasa Arab • Guru menyuruh siswa memainkan permainan ular tangga secara berkelompok 	Permainan
Konfirmasi	15 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami • Siswa mengerjakan soal yang telah disediakan guru. 	Tanya jawab
Akhir	5 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan tentang materi yang baru diajarkan • Guru meminta siswa untuk mempelajari materi selanjutnya • Guru menyuruh siswa untuk berdo'a bersama 	Ceramah

H. Alat/Sumber Belajar

Buku paket Bahasa Arab, LKS Bahasa Arab, permainan ular tangga

I. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
<ul style="list-style-type: none"> Melafalkan kalimat dengan baik 	Unjuk kerja	
<ul style="list-style-type: none"> Mengetahui struktur kalimat 	Tes Tulis	Uraian
<ul style="list-style-type: none"> Menghafalkan mufrodat 	Unjuk kerja dan tes tulis	Uraian
<ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan atau latihan 	Tes Tulis	Uraian

Mengetahui
Guru Bidang Studi
Bahasa Arab

Blitar, 17-10-14
Peneliti

Arif Izuddin

Kepala Madrasah

Lailatur Rizqi
NIM. 11140025

Syamsul Hidayati, M.Pd.I
NIP.197104151997032001



Lampiran 5
Soal Tes

Soal Pre Test

Nama :

Kelas :

Isilah kolom yang kosong dibawah ini dengan baik dan benar!!!

Jika kolom yang berisi kosakata bahasa arab maka tulislah artinya dalam bahasa Indonesia dan jika kolom berisi kosakata dalam bahasa Indonesia maka Tulislah bahasa Arabnya!

No.	Kosakata bahasa Arab (<i>mufrod</i>)	Artinya (dalam bahasa indonesia)
1.	اسْمٌ	
2.	تَلْمِيذَةٌ	
3.		Saya
4.	أَنْتَ	
5.		Teman (laki-laki)
6.	شُكْرًا	
7.		Dia (laki-laki)
8.	صَدِيقَةٌ	
9.	هَذَا	
10.		Bangku
11.	كُرْسِيٌّ	
12.		Buku
13.	صَبَاحٌ	
14.	مَسَاءٌ	
15.	مِسْطَرَةٌ	

Soal Tes Siklus I

Nama :

Kelas :

Isilah kolom yang kosong dibawah ini dengan baik dan benar!!!

Jika kolom yang berisi kosakata bahasa arab maka tulislah artinya dalam bahasa Indonesia dan jika kolom berisi kosakata dalam bahasa Indonesia maka Tulislah bahasa Arabnya!

No.	Kosakata bahasa Arab (<i>mufrodat</i>)	Artinya (dalam bahasa Indonesia)	No.	Kosakata bahasa Arab (<i>mufrodat</i>)	Artinya (dalam bahasa Indonesia)
1.		Nama	11.		Pena
2.	تَلْمِيذَةٌ		12.		Pintu
3.	أَنَا		13.	مِسْطَرَةٌ	
4.		Kamu (lk)	14.	كَبِيرٌ	
5.		Teman (lk)	15.		Sore
6.	شُكْرًا		16.	مِمْسَحَةٌ	
7.	هُوَ		17.		Pagi
8.		Teman (pr)	18.	كُرْسِيٌّ	
9.		Ini (lk)	19.		Guru
10.	مَكْتَبٌ		20.		Baru

☆ مَعَ النَّجَاحِ ☆

Soal Tes Siklus II

Nama :

Kelas :

Isilah kolom yang kosong dibawah ini dengan baik dan benar!!!

Jika kolom yang berisi kosakata bahasa arab maka tulislah artinya dalam bahasa Indonesia dan jika kolom berisi kosakata dalam bahasa Indonesia maka Tulislah bahasa Arabnya!

No.	Kosakata bahasa Arab (<i>mufrod</i>)	Artinya (dalam bahasa Indonesia)	No.	Kosakata bahasa Arab (<i>mufrod</i>)	Artinya (dalam bahasa Indonesia)
1.		Nama	16.		Pena
2.	تَلْمِيذَةٌ		17.		Pintu
3.	أَنَا		18.	مِسْطَرَةٌ	
4.		Kamu (lk)	19.	كَبِيرٌ	
5.		Teman (lk)	20.		Sore
6.	شُكْرًا		21.	مِمْسَحَةٌ	
7.	هُوَ		22.		Pagi
8.		Teman (pr)	23.	كُرْسِيٌّ	
9.		Ini (lk)	24.		Guru
10.	مَكْتَبٌ		25.		Baru
11.		Baju	26.	صَغِيرٌ	
12.	صَدِيقٌ		27.		Kursi
13.		Pegawai (pr)	28.		Sekolah
14.	مَدْرَسَةٌ		29.	مَشْهُورَةٌ	
15.		Penggaris	30.		Saya

Soal Tes Siklus III

Nama :.....

Kelas :.....

Isilah kolom yang kosong dibawah ini dengan baik dan benar!!! Jika kolom yang berisi kosakata bahasa arab maka tulislah artinya dalam bahasa Indonesia dan jika kolom berisi kosakata dalam bahasa Indonesia maka Tulislah bahasa Arabnya!!!

No	Kosakata bahasa Arab (mufrodat)	Artinya (dalam bahasa Indonesia)	No	Kosakata bahasa Arab (mufrodat)	Artinya (dalam bahasa Indonesia)	No	Kosakata bahasa Arab (mufrodat)	Artinya (dalam bahasa Indonesia)	No	Kosakata bahasa Arab (mufrodat)	Artinya (dalam bahasa Indonesia)
1.		Besar	11.		Teman (lk)	21		Nama	31.		Buku
2.	أَنَا		12.	مَدْرَسَةٌ		22	بَابٌ		32.	أَنْتَ	
3.		Guru(pr)	13.		Penggaris	23		Meja	33.		Murid (pr)
4.	كُرْسِيٌّ		14.	هِيَ		24	تَلْمِيذٌ		34.	صَغِيرٌ	
5.		Papan tulis	15.		Terimakasih	25		Sore	35.		Penghapus
6.	مَوْظَفَةٌ		16.	هَذَا		26	قَلَمٌ		36.	أَسْتَاذٌ	

7.		Terkenal	17.		Baru	27		Baju	37.		Pagi
8.	صَدِيقٌ		18.	مِسْطَرَةٌ		28	قَمِيصٌ		38.	جَدِيْبٌ	
9.		Pintu	19.		Pena	29		Guru (lk)	39.		Teman (pr)
10.	كِتَابٌ		20.	اِسْمٌ		30	هَذِهِ		40.	مَبَّاحٌ	





Lampiran 6
Hasil Nilai Pre Test, Siklus I, Siklus II, Siklus III

Nomer		Nama	Nilai	Nilai	Nilai	Nilai
Urut	Induk		Pre Test	siklusi I	Siklus II	Siklus III
1.	751	Adif Wahyu Widodo	40	40	65	80
2.	752	Afidna Nihlatal Muna	85	90	95	95
3.	753	Aimmatudin	30	40	50	70
4.	754	Alqo Nafaril Wafa	65	80	90	95
5.	755	Amalinda Mufidatul Khusna	Ijin	55	60	75
6.	756	Dian Febriana Umi Sholikhah	50	60	70	80
7.	757	Dima Sallyta Hafidhotun Nisa	60	80	80	90
8.	758	Erlika Dwi Antika sari	30	40	50	70
9.	759	Ika Ismatul Hawa	Sakit	Sakit	Sakit	70
10.	760	Indi Salwa Zahrina	85	85	90	95
11.	761	M. Habib Mustofa	85	95	95	95
12.	762	M. Hasan Angga Saputra	40	40	50	70
13.	763	M. Wildan Habibi	30	40	40	40
14.	764	M. Zainul Ma'arif	30	Ijin	50	50
15.	765	Maya Rumantir	60	40	40	70

16.	766	Moh. Sahil Fahma Ilmina	30	55	70	90
17.	767	Mohamad Fauzanul Adzim Mun'am	45	65	Ijin	80
18.	768	Muh. Fatkhur Rokhim	65	Ijin	65	80
19.	769	Muhammad Ngalaika Asrori	30	55	70	95
20.	770	Muhammad Umar Faruq	40	40	50	70
21.	771	Muthia Indana Zulva	60	40	50	70
22.	772	Nur Latif	30	40	50	55
23.	773	Sulis Indarwati	40	40	40	50
24.	774	Trisna Ayu Safarani	90	90	95	100
25.	775	Hasnamalyka Shirfie	70	70	90	95
Nilai Rata-rata			51,7	58,1	66,3	77,2



Lampiran 7
Pedoman Wawancara

Responden : Guru Bidang Study Bahasa Arab

Nama : Arif Izzuddin

1. Strategi atau metode apa yang bapak terapkan dalam pembelajaran bahasa arab?

Jawaban :Kebanyakan saya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran bahasa Arab.

2. Apa media yang sering bapak gunakan dalam pembelajaran bahasa arab?

Jawaban :Saya menggunakan buku paket dan LKS

3. Apa saja kendala yang bapak alami dalam pembelajaran bahasa arab?

Jawaban :Anak-anak sulit untuk menghafalkan kosa kata dan kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran.

4. Usaha apa yang bapak lakukan untuk mengembangkan pembelajaran bahasa arab?

Jawaban :ya terkadang saya menggunakan lagu bahasa Arab untuk menumbuhkan semangat para siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Arab.

5. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga pada siklus I?

Jawaban :Menurut saya media permainan ular tangga ini sangat bagus untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab, agar siswa mudah untuk menghafalkan kosa kata bahasa Arab. Karena pembelajaran diselingi dengan permainan siswa menjadi bersemangat untuk belajar bahasa Arab. Siswa terlihat senang ketika pembelajaran Bahasa Arab diselingi dengan permainan ular tangga.

6. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga pada siklus II?

Jawaban :Menurut pengamatan saya, siswa semakin terlihat antusias untuk mengikuti pembelajaran bahasa Arab, mereka terlihat bersemangat untuk belajar bahasa Arab setelah menggunakan media permainan ular tangga. Dari hasil tes nya pun semakin meningkat dari sebelumnya.

7. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga pada siklus III?

Jawaban :Siswa terlihat semakin bersemangat dan antusias untuk mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Banyak siswa yang menunggu datangnya hari sabtu untuk belajar bahasa Arab. Ini karena pembelajaran bahasa Arab tidak lagi membosankan bagi

mereka karena menggunakan media yang menarik. Dilihat dari hasil tes nya pun semakin meningkat lagi dari yang sebelumnya.

Responden : Siswa Kelas IV

Nama : Hasna Malika Syirfi

1. Bagaimana tanggapan kamu terhadap pembelajaran bahasa arab dengan menggunakan media permainan ular tangga?

Jawaban :Pembelajaran bahasa arab menjadi menyenangkan karena menggunakan permainan ular tangga.

2. Apa manfaat yang kamu dapat dari pembelajaran bahasa arab dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga?

Jawaban :Saya senang menghafalkan kosa kata bahasa arab dengan permainan ular tangga. Saya menjadi mudah untuk menghafalkan kosa kata bahasa Arab karena cara nya yang seru dan menyenangkan.

Responden : Siswa Kelas IV

Nama : Indi Salwa Zahrina

1. Bagaimana tanggapan kamu terhadap pembelajaran bahasa arab dengan menggunakan media permainan ular tangga?

Jawaban :Saya menjadi bersemangat dalam belajar bahasa Arab karena belajar bahasa Arab tidak membosankan lagi.

2. Apa manfaat yang kamu dapat dari pembelajaran bahasa arab dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga?

Jawaban :Permainan nya menyenangkan karena saya bisa selalu mengingat-ingat kosa kata yang saya hafalkan. Saya menjadi selalu ingin cepat hari sabtu agar cepat belajar bahasa Arab.

Responden : Siswa Kelas IV

Nama : Alqo Nafaril Wafa

1. Bagaimana tanggapan kamu terhadap pembelajaran bahasa arab dengan menggunakan media permainan ular tangga?

Jawaban : Saya menjadi semangat belajar bahasa Arab jika belajarnya ada permainan nya. Belajar dengan permainan ular tangga sangat menarik dan menantang.

2. Apa manfaat yang kamu dapat dari pembelajaran bahasa arab dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga?

Jawaban :Saya senang belajar dengan cara seperti ini karena saya jadi mudah menghafal kosa kata bahasa Arab. Saya jadi ingin cepat hari sabtu lagi, biar bisa belajar bahasa Arab dengan permainan ular tangga lagi.

Responden : Siswa Kelas IV

Nama : Trisna Ayu Safarani

1. Bagaimana tanggapan kamu terhadap pembelajaran bahasa arab dengan menggunakan media permainan ular tangga?

Jawaban :Saya senang sekali belajar bahasa Arab menggunakan permainan ular tangga. Saya jadi mudah menghafalkan kosa kata bahasa Arab dengan cepat dan mudah.

2. Apa manfaat yang kamu dapat dari pembelajaran bahasa arab dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga?

Jawaban :Dengan memainkan permainan ular tangga, saya menjadi mudah untuk mengingat kembali kosa kata bahasa Arab yang telah dipelajari.

Responden : Siswa Kelas IV

Nama : Muhammad Ngalaika Asrori

1. Bagaimana tanggapan kamu terhadap pembelajaran bahasa arab dengan menggunakan media permainan ular tangga?

Jawaban :Saya merasa sangat semangat belajar bila menggunakan permainan yang menarik seperti ini. Saya juga tidak merasa bosan jika belajar dengan cara seperti ini.

2. Apa manfaat yang kamu dapat dari pembelajaran bahasa arab dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga?

Jawaban :Saya menjadi lebih hafal banyak kosa kata bahasa Arab karena permainan ular tangga ini. Saya tidak kesulitan lagi bila menghafalkan kosa kata bahasa Arab karena saya menghafalkannya dengan senang hati.

Responden : Siswa Kelas IV

Nama : Moh Sahil Fahma Ilmina

1. Bagaimana tanggapan kamu terhadap pembelajaran bahasa arab dengan menggunakan media permainan ular tangga?

Jawaban :Biasanya saya malas untuk belajar bahasa Arab karena pelajaran bahasa Arab sulit. Tapi kalau belajarnya dengan bermain ular tangga saya menjadi sangat senang belajar bahasa Arab.

2. Apa manfaat yang kamu dapat dari pembelajaran bahasa arab dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga?

Jawaban :Sebelumnya saya hanya hafal sedikit kosa kata bahasa Arab. Tapi melalui permainan ular tangga, saya bisa hafal banyak kosa kata bahasa Arab





Lampiran 8
Lembar Pengamatan Perilaku
Siswa

Lembar Pengamatan Perilaku Siswa Pre Test

Hari/ tanggal : 11 Oktober 2014

Pukul : 11.00-12.10

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, berilah komentar atau catatan sesuai dengan indikator dan deskripsi yang telah ditentukan.

No.	Indikator	Deskripsi	Skor			
			1	2	3	4
1.	Antusias	▪ Menunjukkan rasa ingin tahu		√		
		▪ Tampak bersemangat saat kegiatan pembelajaran		√		
		▪ Berusaha mengerjakan semua tugas dalam waktu yang ditentukan	√			
2.	Percaya diri	▪ Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari Guru			√	
		▪ Berani mengutarakan pendapat			√	
3.	Kreativitas	▪ Langsung dapat menggunakan media dengan baik	-			
		▪ Mengajukan pertanyaan kepada Guru jika belum jelas	√			

Catatan :

Siswa terlihat kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Kondisi kelas kurang kondusif. Banyak siswa yang kebingungan untuk mencari jawaban pada teman sampingnya.

Keterangan :

1 : Kurang

3 : Baik

2 : Sedang

4 : Sangat Baik

Peneliti

Lailatur Rizqi

Lembar Pengamatan Perilaku Siswa Siklus I

Hari/ tanggal : Sabtu 18 dan 25 Oktober 2014
Pukul : 11.00-12.10

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, berilah komentar atau catatan sesuai dengan indikator dan deskripsi yang telah ditentukan.

No.	Indikator	Deskripsi	Skor			
			1	2	3	4
1.	Antusias	▪ Menunjukkan rasa ingin tahu			√	
		▪ Tampak bersemangat saat kegiatan pembelajaran			√	
		▪ Berusaha mengerjakan semua tugas dalam waktu yang ditentukan		√		
2.	Percaya diri	▪ Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari Guru			√	
		▪ Berani mengutarakan pendapat			√	
3.	Kreativitas	▪ Langsung dapat menggunakan media dengan baik		√		
		▪ Mengajukan pertanyaan kepada Guru jika belum jelas		√		

Catatan :

Siswa terlihat antusias melakukan permainan dan mendengarkan penjelasan guru. Rasa keingintahuan siswa semakin tinggi, hal ini ditunjukkan dengan beberapa siswa yang bertanya kepada guru tentang hal yang belum dimengerti. Sebagian besar siswa sudah berani menjawab pertanyaan dari guru dan mengutarakan pendapat.

Keterangan :

1 : Kurang

3 : Baik

2 : Sedang

4 : Sangat Baik

Peneliti

Lailatur Rizqi

Lembar Pengamatan Perilaku Siswa Siklus II

Hari/ tanggal : Sabtu 1 dan 8 Nopember 2014
Pukul : 11.00-12.10

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, berilah komentar atau catatan sesuai dengan indikator dan deskripsi yang telah ditentukan.

No.	Indikator	Deskripsi	Skor			
			1	2	3	4
1.	Antusias	▪ Menunjukkan rasa ingin tahu			√	
		▪ Tampak bersemangat saat kegiatan pembelajaran			√	
		▪ Berusaha mengerjakan semua tugas dalam waktu yang ditentukan			√	
2.	Percaya diri	▪ Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari Guru			√	
		▪ Berani mengutarakan pendapat		√		
3.	Kreativitas	▪ Langsung dapat menggunakan media dengan baik			√	
		▪ Mengajukan pertanyaan kepada Guru jika belum jelas			√	

Catatan :

Siswa terlihat sangat bersemangat melakukan permainan dan mendengarkan penjelasan guru. Suasana kelas lebih tenang ketika Guru membagikan soal tes dan siswa lebih percaya diri untuk menjawab pertanyaan tes tanpa melihat jawaban teman disampingnya.

Keterangan :

1 : Kurang

3 : Baik

2 : Sedang

4 : Sangat Baik

Peneliti

Lailatur Rizqi

Lembar Pengamatan Perilaku Siswa Siklus III

Hari/ tanggal : Sabtu 15 dan 22 Nopember 2014
Pukul : 11.00-12.10

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, berilah komentar atau catatan sesuai dengan indikator dan deskripsi yang telah ditentukan.

No.	Indikator	Deskripsi	Skor			
			1	2	3	4
1.	Antusias	▪ Menunjukkan rasa ingin tahu				√
		▪ Tampak bersemangat saat kegiatan pembelajaran				√
		▪ Berusaha mengerjakan semua tugas dalam waktu yang ditentukan			√	
2.	Percaya diri	▪ Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari Guru				√
		▪ Berani mengutarakan pendapat			√	
3.	Kreativitas	▪ Langsung dapat menggunakan media dengan baik				√
		▪ Mengajukan pertanyaan kepada Guru jika belum jelas				√

Catatan :

Siswa terlihat begitu bersemangat untuk mengikuti pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan permainan ular tangga. Siswa terlihat begitu tenang dan percaya diri saat mengerjakan soal tes dan lebih cepat untuk menyelesaikan soal tes yang diberikan.

Keterangan :

1 : Kurang

3 : Baik

2 : Sedang

4 : Sangat Baik

Peneliti

Lailatur Rizqi



Lampiran 9
Perhitungan Prosentase
Peningkatan Penguasaan Kosa
Kata Bahasa Arab

Siklus I

Untuk mengetahui hasil tindakan yang telah dilakukan dapat menimbulkan peningkatan prestasi belajar, dapat dianalisis menggunakan rumus

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{post base rate} - \text{base rate}}{\text{base rate}} \times 100 \\
 &= \frac{58,1 - 51,7}{51,7} \times 100 \\
 &= 12,37\%
 \end{aligned}$$

Keterangan

P = Prosentase peningkatan

Post rate = nilai rata-rata sesudah tindakan

Base rate = nilai rata-rata sebelum tindakan

Siklus II

Untuk mengetahui hasil tindakan yang telah dilakukan dapat menimbulkan peningkatan prestasi belajar, dapat dianalisis menggunakan rumus

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{post base rate} - \text{base rate}}{\text{base rate}} \times 100 \\
 &= \frac{66,3 - 58,1}{58,1} \times 100 \\
 &= 14,11\%
 \end{aligned}$$

Keterangan

P = Prosentase peningkatan

Post rate = nilai rata-rata sesudah tindakan

Base rate = nilai rata-rata sebelum tindakan

Siklus III

Untuk mengetahui hasil tindakan yang telah dilakukan dapat menimbulkan peningkatan prestasi belajar, dapat dianalisis menggunakan rumus

$$P = \frac{\text{post base rate} - \text{base rate}}{\text{base rate}} \times 100$$

$$= \frac{77,2 - 66,3}{66,3} \times 100$$

$$= 16,44\%$$

Keterangan

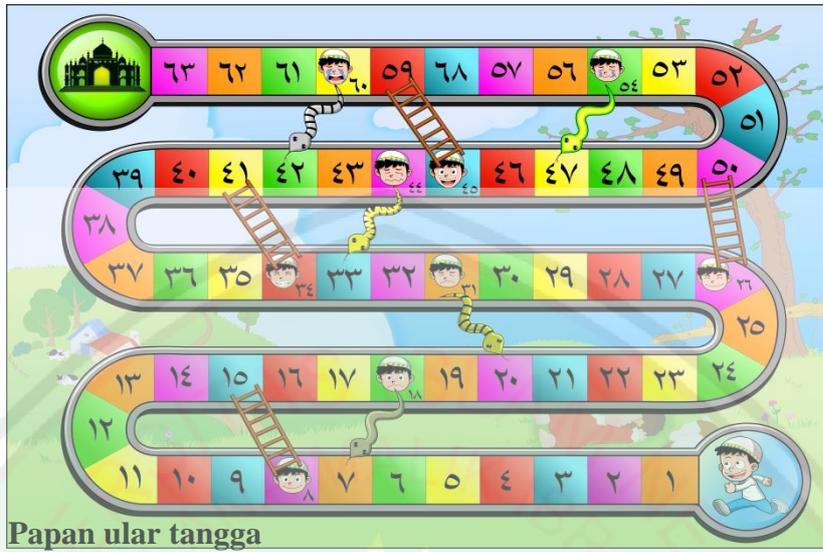
P = Prosentase peningkatan

Post rate = nilai rata-rata sesudah tindakan

Base rate = nilai rata-rata sebelum tindakan



Lampiran 10
Media Permainan Ular Tangga
Bahasa Arab



Papan ular tangga

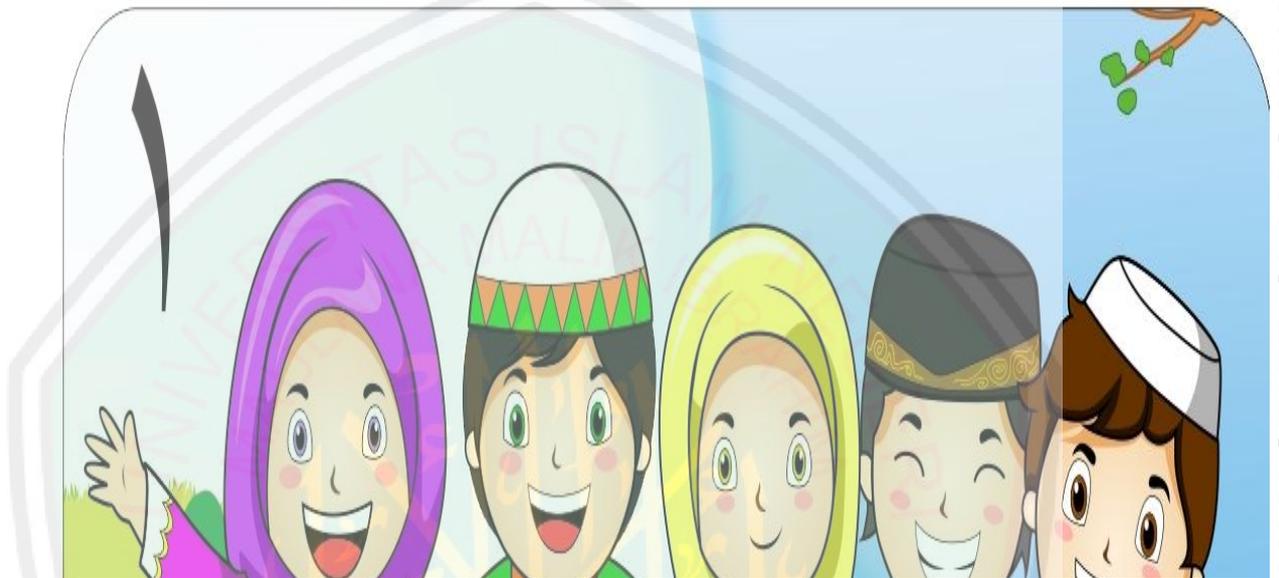


Kartu Mufrodat



Koin dan Dadu

PETUNJUK PENGGUNAAN PERMAINAN ULAR TANGGA



1. Pemain terdiri dari 3-5 orang
2. Setiap pemain memegang satu koin yang menggambarkan dirinya
3. Para pemain menentukan urutan melempar dadu
4. Para pemain harus melempar dadu sesuai dengan urutannya
5. Ketika pemain melempar dadu kemudian muncul angka pada mata dadu maka pemain harus menjalankan koin nya di kotak ular tangga sesuai jumlah angka yang ada dimata dadu
6. Ketika pemain berhenti dasalah satu kotak pada papan ular tangga, maka harus mengambil satu kartu mufrodat secara acak.
7. Jika kartu mufrodat berisi kosakata dalam bahasa arab maka ia harus membacanya dan menyebutkan artinya dan jika kartu itu berisi kosakata dalam bahasa Indonesia, maka ia harus membacanya dan menyebutkan arti kosakata tersebut dalam bahasa Arab.
8. Pemain yang tidak dapat menyebutkan arti kosakata dalam Bahasa Arab maupun Bahasa Indonesia tidak boleh mengikuti permainan pada 1 putaran selanjutnya.
9. Jika pemain dalam perjalanannya dikotak papan ular tangga menemui gambar tangga maka ia bisa langsung naik mengikuti alur tangga
10. Jika pemain dalam perjalanannya dikotak papan ular tangga menemui gambar ular maka ia harus turun mengikuti alur ular tersebut .
11. Pemain yang menang adalah yang duluan sampai pada garis finish dan hanvak menvebutkan iawahan pada kartu mufrodat



Permainan Ular Tangga Bahasa Arab lengkap 1 set





Lampiran 11
DOKUMENTASI



Siswa mendengarkan penjelasan dari Guru



Siswa memainkan permainan ular tangga bahasa arab



Siswa menjawab pertanyaan yang ada di kartu ular tangga



Keseriusan siswa saat mengerjakan soal tes



Foto bersama setelah selesai pembelajaran



Gedung Madrasah Ibtidaiyah Nurul Jadid



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Lailatur Rizqi

Tempat Tanggal Lahir: Blitar, 02 Agustus 1992

Alamat Rumah : DSN SWEDEN RT/RW
003/002 KOLOMAYAN
WONODADI BLITAR

Alamat di Malang : JL.MERTOJOYO BLOK S
NO 9 MERJOSARI
LOWOKWARU MALANG

Nama Orang Tua

Ayah : Mukhlas

Ibu : Nurul Hidayati

Riwayat Pendidikan

Pendidikan Formal : TK AL HIDAYAH KOLOMAYAN
MI NURUL JADID KOLOMAYAN
MTs Negeri KUNIR WONODADI
MA Negeri KOTA BLITAR
UIN MALIKI MALANG JURUSAN PGMI

Pendidikan Non Formal : TPA PP.AL-FALAH KOLOMAYAN
MADIN ROUDLOTUL MUTA'ALIMAT
PPDU AL-FADHOLI MALANG

