PENERAPAN METODE PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MI MA'ARIF NU 1 PAGERAJI

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh:

MUHAMMAD LUTFIANA ISKANDAR
NIM. 1223302032

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2017

PENERAPAN METODE PERMAINAN EDUKATIF
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB
DI MI MA'ARIF NU 1 PAGERAJI

Muhammad Lutfiana Iskandar
Program Studi S1 Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto

ABSTRAK

Bahasa Arab telah lama berkembang di Indonesia, akan tetapi nampaknya mempelajari bahasa Arab sampai sekarang tidak luput dari problem. salah satu diantaranya adalah problem dalam hal penggunaan metode pada saat proses pembelajaran bahasa Arab berlangsung. Metode memiliki peranan yang cukup penting dalam hal kesuksesan penerapan materi yang disajikan. Penerapan metode yang kurang tepat akan mengaburkan tujuan yang hendak dicapai pada akhir proses pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab di MI Ma'arif NU 1 Pgeraji. Jadi penulis tertarik meneliti permainan edukatif, karena metode tersebut masih sangat jarang digunakan di sekolah lain.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan mengambil lokasi di MI Ma'arif NU 1 Pageraji. Subyek penelitian ini adalah guru bahasa Arab dan waka kurikulum. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan dalam teknik analisis data menggunakan teknik analisis data Miles and Huberman yang terdiri dari tiga alur kegiatan, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab bervariasi, diantaranya metode permainan Kubus Kalimat, dan metode permainan tusuk sate.

Penggunaan permainan disesuaikan dengan materi yang memenuhi indikator pencapaian materi matematika dan sesuai dengan tujuan permainan yang dikemukakan oleh Andang Ismail. Konsep mata pelajaran bahasa Arab tersampaikan melalui metode permainan edukatif yang digunakan guru.

Kata Kunci : *pembelajaran bahasa Arab, metode permainan edukatif*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul "Penerapan Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MI Ma'arif NU 1 Pageraji". Sholawat serta salam tetap tercurah kepada junjungan Nabi Agung Muhammad SAW sebagai suri tauladan terbaik bagi umatnya. Skripsi ini peneliti susun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu peneliti ucapkan terimakasih kepada:

1. Kholid Mawardi, S.Ag., M.Hum., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
2. Dr. Fauzi, M.Ag., Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Dr. Rohmat, M.Ag., M.Pd.,Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Drs. Yuslam, M.Pd., Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
5. H. A. Sangid, B.Ed., M. Ag. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
6. Khoirul Amru Harahap, M.H.I. Pembimbing Akademik PBA 2
7. Drs. Amat Nuri, M.Pd.I. Dosen Pembimbing yang telah membimbing peneliti hingga tahap akhir penyelesaian skripsi ini.
8. Segenap Dosen dan Staf Administrasi IAIN Purwokerto.
9. Pihak dari Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nu 1 Pageraji yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian untuk skripsi ini.

IAIN PURWOKERTO

10. Bapak Munir, A. Ma. Bapak Afifudin, S.Sy. Guru pengampu mata pelajaran bahasa Arab serta bapak Andi, S.Pd.I. selaku waka kurikulum di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU 1 Pageraji, yang telah membantu peneliti melakukan penelitian ini.
11. Teman – teman PBA 2 Angkatan 2012.
12. Teman-teman seperjuangan PMII Komisariat walisongo IAIN Purwokerto, terimakasih atas bantuan dan dukungannya.
13. Adik- adik PMII Rayon Tarbiyah Komisariat Walisongo IAIN Purwokerto, terimakasih atas motivasi dan dukungannya.
14. Semua pihak yang terkait dalam membantu penelitian skripsi ini yang tidak mampu peneliti sebutkan satu persatu.

Semoga bantuan kebaikan dalam bentuk apapun selama peneliti melakukan penelitian hingga terselesaikannya skripsi ini, menjadi ibadah dan tentunya mendapat balasan kebaikan pula dari Allah SWT. Peneliti berharap, adanya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, baik mahasiswa, pendidik, maupun masyarakat.*Amiiin.*

IAIN PURWOKERTO

Purwokerto, 16 Maret 2017

Peneliti,

Muhammad Lutfiana Iskandar
NIM.1223302032

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN ii

HALAMAN PENGESAHAN iii

HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING iv

HALAMAN MOTTO v

HALAMAN PERSEMBAHAN vi

ABSTRAK vii

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI xi

DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Definisi Operasional 5

C. Rumusan Masalah 6

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian 7

E. Kajian Pustaka 8

F. Sistematika Pembahasan 9

BAB II LANDASAN TEORI

A. Permainan Edukatif 11

1. Jenis – Jenis Permainan Edukatif 12

2. Metode Permainan Edukatif 14

IAIN PURWOKERTO

3. Pengertian Metode Permainan Edukatif 14

4. Tujuan Metode Permainan edukatif 17

5. Manfaat dan Fungsi Metode Permainan Edukatif 23

B. Pembelajaran Bahasa Arab 28

1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Arab 28

2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab 30

3. Macam – Macam Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab 30

4. Faktor Penentu Keberhasilan Permainan Bahasa Arab 42

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 46

B. Sumber Data 46

C. Teknik Pengumpulan Data..... 47

D. Teknik Analisis Data..... 52

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Sekolah 53

1. Letak Geografis 53

2. Sejarah Berdirinya 53

3. Visi Misi 55

4. Struktur Organisasi 56

5. Keadaan Tenaga Pendidik Bahasa Arab yang Menerapkan Metode Permainan Edukatif dan Keadaan Peserta Didik di MI Ma'arif NU 1 Pageraji 58

IAIN PURWOKERTO

6. Pembelajaran Bahasa Arab di MI Ma'rif NU 1 Pageraji . 59

B. Penyajian Data 63

C. Analisis Data 70

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 72

B. Saran..... 73

C. Penutup 74

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar wawancara Guru
2. Lembar daftar dokumentasi
3. Surat Keterangan Penelitian
4. Surat permohonan persetujuan judul skripsi
5. Surat keterangan persetujuan judul skripsi
6. Surat rekomendasi munaqosyah
7. Blangko permohonan munaqosyah
8. Surat keterangan seminar proposal
9. Surat permohonan ijin observasi pendahuluan
10. Surat permohonan ijin riset
11. Surat keterangan wakaf perpustakaan
12. Blangko bimbingan skripsi
13. Daftar hadir ujian proposal skripsi
14. Sertifikat KKN
15. Sertifikat PPL
16. Sertifikat pengembangan bahasa arab
17. Sertifikat pengembangan bahasa inggris
18. Sertifikat BTA/PPI
19. Sertifikat ujian Komprehensif

IAIN PURWOKERTO

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Arab merupakan satu diantara bahasa resmi yang digunakan dalam pergaulan internasional, khususnya pada pertemuan-pertemuan, sidang-sidang dan dokumen Perserikatan Bangsa-bangsa atau organisasi internasional lainnya. Oleh karenanya penguasaan bahasa Arab merupakan hal yang penting dilakukan oleh masyarakat Indonesia dan tidak dibatasi penggunaannya hanya untuk kepentingan keagamaan belaka[1].

Bahasa Arab telah lama berkembang di Indonesia, akan tetapi nampaknya mempelajari bahasa Arab sampai sekarang tidak luput dari problem. salah satu diantaranya adalah problem dalam hal penggunaan metode pada saat proses pembelajaran bahasa Arab berlangsung. Metode memiliki peranan yang cukup penting dalam hal kesuksesan penerapan materi yang disajikan. Penerapan metode yang kurang tepat akan mengaburkan tujuan yang hendak dicapai pada akhir proses pembelajaran.

IAIN PURWOKERTO

Oleh karena itu, dalam penyampaian materi bahasa arab hendaknya selalu memperhatikan tujuan yang akan dicapai dari pengajaran tersebut, sehingga terjadi persesuaian antara metode yang diterapkan dengan tujuan yang hendak dicapai.[2]

---

[1] Ibnu Burdah. *Bahasa Arab Sebagai Bahasa Internasional* (Yogyakarta: Teras, 2008), hlm. 1

[2] WaMuna, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab Teori dan Aplikasi* (Yogyakarta: Teras, 2011), hlm. 3.

Hal ini seperti apa yang terjadi di MI Ma'arif NU 1 Pageraji, dimana dalam pembelajaran bahasa Arab hasil yang di kehendaki belum sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Belum maksimalnya pembelajaran bahasa Arab di MI Ma'arif NU 1 pageraji dapat dilihat dari pembendaharaan mufrodat yang masih minim, penguasaan struktur bahasa Arab yang masih lemah, kemampuan menulis yang masih belum baik, penguasaan kalimat-kalimat percakapan (*muhadatsah*) yang masih lemah. Permasalahan ini seperti apa yang di sampaikan oleh Bapak Munir, A.Ma., salah satu guru kelas yang mengajar bahasa Arab di MI Ma'arif NU 1 Pageraji pada hari Kamis tanggal 29 September 2016 Pukul 11.20 WIB.

Lebih lanjut dalam kesempatan tersebut Pak Munir menyampaikan bahwa penyebab utama belum maksimalnya pembelajaran bahasa Arab di MI Ma'arif NU 1 Pageraji adalah metode yang belum tepat. Metode yang dipakai waktu itu adalah metode ceramah dimana guru yang menjadi pusat dari pembelajaran dengan menyampaikan materi secara lisan dan murid mendengarkan. Hal ini seperti apa yang disampaikan oleh Ahmad Muhtadi Anshor bahwa dalam pengajaran bahasa Arab metode merupakan salah satu sarana untuk mencapai tujuan pengajaran tersebut. Makin tepat metodenya, makin efektif pula dalam pencapaian tujuan pembelajaran tersebut (Anhor, 2009: 55). Sedetail apapun materi ajar bahasa Arab jika seorang guru tidak menggunakan metode ysang tepat akan mengalami kekaburan atau hasilnya tidak maksimal.

IAIN PURWOKERTO

Oleh karena itu yang menjadi penyebab utama belum maksimalnya pembelajaran bahasa Arab di MI Ma'arif NU 1 Pageraji adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat dalam pembelajaran bahasa Arab. walaupun bukan hanya pemilihan metode saja yang berpengaruh terhadap hasil dari pembelajaran seperti lingkungan belajar, minat dan motivasi peserta didik, sarana dan sumber belajar, akan tetapi semua itu bukan merupakan hambatan utama yang ditemui di MI Ma'arif NU 1 Pageraji dalam pembelajaran bahasa Arab, karena lingkungan belajar di sekolah tersebut sangat mendukung pembelajaran bahasa Arab hal ini bisa dilihat dari setiap tempat dan benda-benda di lingkungan sekolah ditandai dengan nama bahasa Arab.

Minat dan motivasi belajar peserta didik tidak menjadi hambatan utama dalam pembelajaran bahasa Arab di MI Ma'arif NU 1 Pageraji, karena sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah dengan prestasi di bidang keagamaan yang cukup banyak, salah satunya juara satu lomba pidato bahasa Arab Putri tingkat KKM-MI Kab. Banyumas Tahun 2014, sehingga hal ini cukup menjadi motivasi dan mendorong minat belajar siswa agar lebih giat dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab.

MI Ma'arif NU 1 Pageraji merupakan sekolah dengan fasilitias yang lengkap dan memadai, hal ini bisa dilihat dari kondisi kelas yang sangat baik, bersih, jaringan internet yang bisa digunakan oleh guru dan siswa, sound sistem yang tersedia dibeberapa sudut gedung. Buku-buku sebagai referensi

IAIN PURWOKERTO

dan sumber pembelajaran bahasa Arab juga tersedia lengkap dalam perpustakaan sekolah (Hasil observasi, Rabu, 29 September 2016).

Penggunaan metode yang tidak tepat dalam pembelajaran bahasa Arab di MI Ma'arif NU 1 Pageraji mengharuskan adanya upaya mengganti metode pembelajaran bahasa Arab dengan metode yang tepat dalam pembelajaran bahasa Arab oleh guru di MI Ma'arif NU 1 Pageraji. Dengan harapan supaya hasil pembelajaran bahasa Arab dapat maksimal. Upaya yang dilakukan tersebut adalah mengganti metode ceramah dengan metode permainan edukatif (Hasil wawancara dengan Bapak Afifudin, Rabu, 29 September 2016). Oleh sebab itu, peneliti ingin mengetahui bagaimana pembelajaran bahasa Arab di MI Ma'arif NU 1 Pageraji dengan metode permainan edukatif dan bagaimana dampak positif dari penerapan metode tersebut.

Keingintahuan peneliti tentang penerapan metode permainan edukatif di MI Ma'arif NU 1 Pageraji dan dampak positifnya adalah salah satu alasan yang melatarbelakangi ketertarikan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Hal lain yang menambah ketertarikan peneliti terhadap sekolah tersebut adalah MI Ma'arif NU 1 Pageraji merupakan sekolah pertama yang menerapkan Kurikulum 2013 di kabupaten Banyumas. Selain itu MI Ma'arif NU 1 Pageraji merupakan Madrasah Ibtidaiyah dengan peserta didik terbanyak di wilayah kabupaten Banyumas, hal itu menunjukan bahwa sekolah tersebut sangat diminati, Sangat dipercaya dan sangat direkomendasikan oleh masyarakat.

IAIN PURWOKERTO

Berdasarkan pemaparan di atas maka penulis tertarik untuk meneliti dan belajar tentang bagaimana pengaplikasian metode permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab di MI Ma'arif NU 1 Pageraji, sehingga skripsi ini berjudul "Penerapan metode permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab di MI Ma'arif NU 1 Pageraji".

B. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam memahami penafsiran serta memperjelas maksud judul ini maka perlu ditegaskan tertulis dalam pengertian istilah yang terkandung dalam judul tersebut yaitu:

1. Penerapan Metode Permainan Edukatif

   Permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya. Artinya, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik dalam mengembangkan diri secara seutuhnya[3].

   Dari pengertian diatas yang dimaksudkan dalam skripsi ini bahwa permainan edukatif merupakan metode yang diterapkan oleh guru dalam penyampaian materi melalui permainan-permainan yang mendidik di MI Ma'arif NU 1 Pageraji dengan tujuan agar proses pembelajaran anak dapat

IAIN PURWOKERTO

[3] Andang Ismail, *Education Games: Menjadi Cerdas Dan Ceria dengan permainan Edukatif.* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hlm.119.

memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan cara yang menyenangkan dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

2. Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran bahasa Arab adalah suatu proses menambah pengetahuan tentang alat komunikiasi bahasa Arab yang dilakukan oleh seorang pengajar kepada peserta didik[4].

pembelajaran bahasa arab senantiasa dihadapkan pada berbagai situasi yang kompleks. situasi yang kompleks yang dimaksud adalah adanya berbagai aspek dalam pembelajaran bahasa Arab yang harus di soroti bersama-sama. Di antara aspek yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran bahasa Arab adalah aspek metode.

Berangkat dari berbagai permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk menulis skripsi yang berjudul penerapan metode permainan edukatif di MI Ma'arif NU 1 Pageraji. Diharapkan dapat mendukung dan mencapai tujuan pembelajaran bahasa Arab.

3. Penerapan Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab

IAIN PURWOKERTO

C. Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang yang penulis paparkan diatas,maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

Bagaimana penerapan metode permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Arab di MI Ma'arif NU 1 pageraji ?

---

[4] Muhtadi Anshor, *Pengajaran Bahasa Arab Media Dan Metode-Metodenya.* Yogyakarta: Teras, 2009, hlm. 6.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Melihat dari rumusan masalah yang di tentukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab di MI Ma'arif NU 1 Pgeraji. Jadi penulis tertarik meneliti permainan edukatif, karena metode tersebut masih sangat jarang digunakan di sekolah lain.

2. Manfaat Penelitian

Kegunaan penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam dunia pendidikan baik teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

a. Secara Teoritik, peneitian ini bermanfaat:
   1) Bagi lembaga pendidikan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran pengetahuan, informasi dan sekaligus referensi yang berupa bacaan ilmiah.
   2) Memberikan informasi lebih kepada guru tentang penerapan metode permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab.

b. Secara Praktis, penelitian ini bermanfaat:
   1) Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam memilih dan menerapkan strategis, metode, atau metode yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

IAIN PURWOKERTO

2) Bagi siswa, penelitian ini dapat membantu siswa yang bermasalah atau mengalami kesulitan belajar dan mampu mengembangkan daya nalar serta mampu berfikir yang lebih kreatif sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.
3) Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pengetahuan dan pengalaman dalam menyusun karya tulis ilmiah guna menyelesaikan proses studi strata satu.

E. Kajian Pustaka

Demi menjaga keautentikan dan menghindari plagiasi, peneliti melakukan kajian pustaka karena sebelumnya banyak penelitian tentang penerapan metode permainan edukasi. Berikut ini ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan :

1. Skripsi dengan judul "Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab (Studi Kasus di SDIT Al Hasna Klaten) yang ditulis oleh Qomarudin Dwi Antoro mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Arab fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Skripsi ini membahas pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab kelas 1 SDIT Al Hasna Klaten, hasil, faktor dan penghambat.
2. Skripsi dengan judul "Penerapan Permainan Edukatif Pada Pembelajaran Matematika Di MI Maarif NU 1 Darul Abror Kedungjati Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga" yang ditulis oleh Wantia Khikmah mahasiswi jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto. Skripsi ini membahas

IAIN PURWOKERTO

macam-macam permainan edukatif dalam pembelajaran matematika, mendeskripsikan dan menganalisis penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran matematika di MI Ma'arif NU Darul Abror Kedungjati Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga.

3. Skripsi dengan judul "Eksperimentasi Metode Permainan Edukatif Tipe Game *Broken Square* Dalam Pembelajaran Qira'ah Kelas X MAN Popongan Kabupaten Klaten Tahun Ajaran 2012/2013 yang ditulis oleh Idam Kholid, jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui: 1) pelaksanaan pembelajaran Bahasa Arab di MAN Popongan Kabupaten Klaten, 2) membuktikan ada tidak adanya perbedaan antara hasil belajar al-qira'ah kelompok ekperimen dengan kelompok kontrol, 3) membeuktikan peningkatan hasil belajar siswa kelompok eksperimen.

Dalam ketiga penelitian diatas sangat jelas bahwa penelitian yang akan penulis lakukan yakni sama-sama meneliti tentang penerapan metode permainan edukatif. Sedang perbedaan penelitian yang akan penulis lakukan dengan penelitian diatas yakni lokasi yang berbeda dan metode permainan yang digunakan juga berbeda.

F. Sistematika Pembahasan

Agar mempermudah penulisan dan penyusunan skripsi ini, penulis memberikan gambaran yang sistematis dan logis, sehingga bisa mempermudah dan memperjelas lagi pembaca, penguji dan peneliti sendiri

dalam menganalisis data dan meneliti hasil penelitian. Adapun sistematika penulisannya sebagai berikut:

Bab pertama berisi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab kedua berupa konsep metode permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab.

Bab ketiga berisi tentang metodologi penelitian yang memuat tentang: waktu dan tempat penelitian, jenis penelitian, subyek dan obyek penelitian, metode pengumpulan data dan tekhnik analisis data.

Bab *keempat* berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan. Dalam bab ini diuraikan pembahasan tentang penerapan metode permainan edukatif pada pembelajaran bahasa Arab.

Bab kelima adalah penutup, yang berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian, saran-saran, dan penutup. Pada bagian akhir dilengkapi dengan daftar pustaka, daftar riwayat hidup dan lampiran-lampiran.

IAIN PURWOKERTO

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah penulis sampaikan, tentang Penerapan Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MI Ma'arif NU 1 Pageraji penulis mendapatkan data-data yang kemudian dianalisis dan diuraikan maka ada beberapa hal yang dapat penulis tarik sebagai kesimpulan.

Penerapan metode permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab di MI Ma'arif NU Pageraji digunakan oleh guru setelah mempersiapkan rencana kegiatan yang akan dilakukan sebelum proses pembelajaran. Jenis permainan yang dipilihpun sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Dengan menggunakan metode permainan edukatif, siswa lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Serta pandangan siswa terhadap pembelajaran bahasa Arab yang selama ini dianggap sulit menjadi mengasyikkan. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan edukatif dimulai dengan persiapan. *Pertama,* guru memahami isi dari permainan yang akan digunakan dan disesuaikan dengan materi, mengatur waktu, pembagian peserta atau kelompok, dan memberikan penjelasan mengenai petunjuk permainan. *Kedua,* melaksanakan permainan sesuai dengan prosedur. *Ketiga,* evaluasi permainan.

Jenis dan Klasifikasi metode permainan edukatif yang digunakan pada saat observasi yaitu menggunakan metode permainan Permainan Kubus Kalimat

IAIN PURWOKERTO

permainan ini digunakan pada saat materi التركيب, adapun media yang digunakan yaitu kubus yang bertuliskan kalimat secara acak desetiap sisi. Selain itu juga menggunakan metode permainan tusuk sate yang digunakan saat penyampaian materi menghafal mufrodat.

B. Saran

Berdasarkan penelitian tentang "Penerapan Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran bahasa Arab di MI Ma'arif NU 1 Pageraji dan dari kesimpulan yang telah ada maka penulis memberikan saran yang semoga bermanfaat. *Pertama*, sebaiknya para pendidik untuk bisa meningkatkan lagi motivasi terhadap siswa agar siswa lebih giat dalam mempelajari bahasa Arab. *Kedua*, hendaknya pendidik lebih matang lagi dalam mempersiapkan jenis permainan edukatif yang akan digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab. *Ketiga*, hendaknya pendidik selalu meningkatkan kreatifitas dalam menggunakan metode-metode pembelajaran dan mengembangkan kemampuan kreatifitasnya lagi dalam menciptakan suatu permainan baru yang lebih bervariasi dan yang dapat mengembangkan kemampuan potensi anak.

IAIN PURWOKERTO

C. Penutup

Alhamdulillahirabil'alamin, puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sehingga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun bagi pembaca.

Penulis sangat menyadari bahwasanya sebagai manusia yang selalu dihinggapi kekhilafan dan kesalahan, maka Penelitian skripsi ini masih jauh dari sempurna karena di dunia ini tiada yang sempurna, kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT.

Penulis berterima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini, semoga segala apa yang telah diberikan secara ikhlas dan mendapat balasan dari Allah SWT berlipat ganda pahala. Akhirnya dengan segala kekurangan penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan bermanfaat bagi penulis maupun orang lain. Amin.

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan, Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Ismail Andang, 2006. *Education Games "Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif",* Yogyakarta: Pilar Media.

J. Moleong, Lexy. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Rev, Ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya**.**

M. Echols, John dan Hasan Shadily, 1996. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta : Gramedia.

Mayke S. Tedjasaputra. 2007. *Bermain, Mainan, dan Permainan: Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.

Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak* . Jakarta: Rineka Cipta.

Mujib Fathul dan Nailur Rahwawati, 2012. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab(2)*, Jogjakarta : DIVA Press.

Munandar, Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat.* Jakarta, Rineka Cipta.

Musfiroh, Tadkirotun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intelegence Anak Usia Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Muslich Masnur, 2011. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Patmonodewo, Soemarti. 2013. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

Runtukahu, J.Tombokan & Kandau, Selpius. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar* . Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Semiawan, Conny R. 2008. *Belajar Dan Pembelajaran Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar* Jakarta: PT Macanan Jaya Cemelang.

Skripsi Wantia Khikmah, *Penerapan Permainan Edukatif Pada Pembelajaran Matematika di MI Ma'arif NU Darul Abror Kedungjati Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga,* (Skripsi IAIN Purwokerto, tidak diterbitkan, 2016).

IAIN PURWOKERTO

Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alata Permainan* Jakarta: PT Grasindo.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Yuliani Nurani & Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak.* Jakarta: PT Indeks.

Sunhaji, 2009. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Grifindo Litera Media.

Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran;Teori dan Konsep Dasar* Bandung: PT Rosdakarya Offset.

Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

IAIN PURWOKERTO