

PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN BERBURU TARKIB TERHADAP KEMAMPUAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MATERI TARKIB

Mutia Fauzia, Ade Nandang, Heri Gunawan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung

email: mutiafauzial6@gmail.com

ملخص البحث

إضافة إلى البحث الذي قامت به الكاتبة في المدرسة الابتدائية الثانية باندونج، المسائل التي تتعلق بتعليم التلاميذ في درس اللغة العربية خصوصا في مادة التركيب هي انخفاض تعليم اللغة العربية عند التلاميذ في مادة التركيب. يشعر التلاميذ بالصعوبة في تعلم التركيب العربي، ومن عوامل الأخرى هي (أ) النشاط فقد من المدرس، (ب) نقصان اهتمام التلاميذ في مادة التركيب، (ج) أرى معظم التلاميذ أن اللغة العربية درسا صعبا. هذه التجريبية تجب إلى الكاتبة أن تستخدم أسلوبا مناسباً حتى التلاميذ تريد إلى تعلمها. ولهذا الغرض تجرب الكاتبة القيام باستخدام أسلوب لعب صيد التراكيب لتعليم درس اللغة العربية مادة التركيب. باستخدام دراسة تجريبية على 39 نفرا من التلاميذ. والبيانات لهذا البحث أجمعها الكاتبة من خلال الإختبار القبلي والإختبار البعدي. والنتيجة المحسولة، أن تجريبية لها ترقية على قدرة التلاميذ في استيعاب مادة التركيب. على قمة 0.003 > 2.21 - بأن "ت" الحسائية أكبر من "ت" الجدولية .

الكلمات الرئيسية: التركيب، الأسلوب، أسلوب لعب صيد التراكيب.

ABSTRAK

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di MIN 2 Kota Bandung, masalah penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa dalam pelajaran *tarkib*. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya penguasaan *tarkib* dalam pembelajaran bahasa Arab. Adapun dalam *proses belajar*, dilatarbelakangi oleh beberapa fakta, diantaranya (a) pada proses pembelajaran hanya guru yang aktif, (b) minat siswa kurang dalam pembelajaran *tarkib*, (c) mayoritas siswa memandang bahasa Arab tidak mudah terutama dalam pembelajaran *tarkib*. Dalam menanggapi hal ini, maka perlu adanya dorongan dan teknik pembelajaran yang menarik siswa agar memiliki minat untuk mempelajarinya. Untuk itu penulis mencoba menggunakan teknik permainan berburu *tarkib* dalam pembelajaran *Tarkib*, melalui penelitian eksperimen terhadap 39 orang siswa sebagai siswa yang menggunakan teknik ini dengan menggunakan analisis data *one group pre-test* dan *post-test design*. Hasil eksperimen memiliki signifikansi dengan nilai t hitung $0,003 <$ dari t tabel $-2,21$.

Kata Kunci: *Tarkib*, Teknik, Permainan Berburu *Tarkib*.

PENDAHULUAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Madrasah Ibtidaiyyah Negeri 2 Kota Bandung, terdapat masalah dalam proses pembelajaran *tarkib*, pertama siswa menganggap bahwa bahasa Arab ini susah, kedua metode yang digunakan monoton, ketiga minat siswa dalam pelajaran *tarkib* kurang. Hal ini terjadi pada skripsi yang ditullis oleh penulis. Secara teoritis *tarkib* akan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran, membaca buku bahasa Arab dan menjawab soal ujian.

Masalah tersebut pasti dipengaruhi oleh banyak faktor, diantara faktor yang melatar belakangi rendahnya pembelajaran bahasa Arab siswa dalam *tarkib* yaitu kurangnya penguasaan *tarkib* dalam pembelajaran bahasa Arab, adapun faktor lain yang menyebabkan rendahnya *pembelajaran Bahasa Arab* siswa adalah dalam *proses belajar*. Faktor tersebut diantaranya, (a) pada proses pembelajaran hanya guru yang aktif, (b) minat siswa kurang dalam pembelajaran *tarkib*, (c) mayoritas siswa memandang bahasa Arab itu tidak mudah terutama dalam pembelajaran *tarkib*, dan lain sebagainya. Faktor lainpun terdapat dari guru itu sendiri, yaitu kurangnya metode yang digunakan dalam penyampaian materi yang mengakibatkan siswa sulit untuk memahami materi bahkan bosan dalam mengikuti pembelajaran, begitupun teknik pembelajaran yang monoton membuat siswa jenuh ketika proses belajar-mengajar sedang berlangsung.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu adanya teknik pembelajaran yang menarik, guna menjadikan siswa semangat belajar Bahasa Arab, tidak menganggap Bahasa Arab sulit, dan mampu memahami pelajaran dengan cara yang menarik. Untuk itu penulis mencoba melakukan penelitian eksperimen pada *tarkib* menggunakan teknik permainan berburu tarib. Penelitian ini dilakukan kepada 39 siswa, untuk melakukan teknik ini. Dan hasil eksperimen memiliki signifikansi dengan signifikansi nilai (t) Hitung $0,003 < \text{dati}$ (t) Tabel -2,21.

Dengan kenyataan ini penulis merasa perlu mempublikasikan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis dalam jurnal ini dengan harapan bisa menjadi sumbangan pemikiran dan media untuk saling bertukar pikiran khususnya diantara pengajaran Bahasa Arab.

PEMBAHASAN

Pengertian Belajar Bahasa Arab

Belajar memiliki arti yang sangat luas, sehingga menimbulkan banyak definisi yang beragam, seperti pendapat Muhammad Ali al-Khuli “belajar adalah terjadinya perilaku baru atau penguatan perilaku lama sebagai hasil pengalaman baik terjadi secara eksplisit maupun implisit”.

Menurut James O. Waittaker, belajar dapat didefinisikan sebagai sebuah proses perubahan perilaku melalui latihan atau pengalaman. (Fathul Mujib Dan Nailur Rahmawati, 2013 : 23).

Berdasarkan berbagai definisi di atas, belajar adalah proses terjadinya yang relatif menetap yang dihasilkan dari suatu pengalaman yang berupa latihan-latihan atau interaksi dengan lingkungan. Dengan demikian, dapat didefinisikan bahwa belajar bahasa adalah proses terjadinya perubahan “kebahasaan” seseorang yang relatif menetap, yang dihasilkan dari pengalaman berupa latihan kebahasaan atau interaksi kebahasaan.

Bahasa merupakan fenomena sosial yang tidak terlepas dari kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Jadi sejak manusia ada telah belajar bahasa secara ilmiah, khususnya bahasa keluarga yang diperlukan untuk berkomunikasi dengan orang sekelilingnya. (Acep Hermawan, 2018 : 14).

Pembelajaran bahasa asing melibatkan sekurang-kurangnya tiga disiplin ilmu, yakni (1) linguistik, (2) psikologi, (3) ilmu pendidikan. Linguistik memberi informasi kepada kita mengenai bahasa secara umum dan mengenai bahasa-bahasa tertentu. Psikologi menguraikan bagaimana orang belajar sesuatu, dan ilmu pendidikan atau pedagogi memungkinkan kita untuk meramu semua keterangan dari (1) dan (2) menjadi suatu cara atau metode yang sesuai untuk dipakai di kelas dalam memudahkan proses pembelajaran bahasa oleh pelajar. (Acep Hermawan, 2018 : 18).

Bahasa Arab dikategorikan bahasa asing jika dikaitkan dengan eksistensi Islam dan budaya. Bahasa Arab di Indonesia adalah sebagai bahasa asing atau bahasa kedua, karena di masyarakat bahasa Arab bukan bahasa pengulangan sehari-hari. Ini dapat kita lihat di ranah sekolah-sekolah Islam mulai dari Taman Kanak-kanak sampai perguruan tinggi. Bahasa Arab diposisikan sebagai bahasa Asing termasuk kedudukannya dalam kurikulum. Hal ini yang dapat dijadikan indikator keasingannya di sekolah-sekolah adalah bahwa bahasa Arab tidak digunakan sebagai bahasa pengantar pelajaran, tetapi sebagai materi pelajaran. (Acep Hermawan, 2018 : 39)

Pentingnya Belajar Bahasa Arab

Mempelajari bahasa Arab menjadi penting ketika kita dapat mengetahui pentingnya berbahasa Arab, diantara pentingnya mempelajari bahasa Arab adalah :

- a. Setidaknya terdapat 26 negara diseluruh dunia yang menggunakan bahasa resmi negara. Dalam hal ini, bahasa Arab menempati urutan kelima paling banyak digunakan di dunia. Setelah bahasa Inggris dan Prancis, jumlah negara yang menggunakan bahasa Arab sebagai bahasa resmi menempati urutan ketiga.
- b. Berdasarkan CIA World Factbook, total penutur bahasa Arab diseluruh dunia mencapai angka 366 juta pada tahun 2014.
- c. Bahasa Arab merupakan bahasa resmi di beberapa organisasi internasional, seperti PBB, Liga Arab, Organisasi Kerja sama Islam (OKI) serta Uni Afrika.
- d. Bahasa Arab memiliki aturan *grammar* yang ketat karena terbentuk lebih dari seribu tahun. Terdapat tiga variasi bahasa Arab yakni, Classical, Mode Standar Arabic (MSA), serta Colloquial (percakapan sehari-hari). Bahasa Arab Classical merupakan jenis yang digunakan dalam kitab suci Al-Qur'an. Mode Standar Arabic (Arabic Literature) adalah jenis bahasa formal yang lazim digunakan saat ini dan berasal dari perkembangan bahasa Arab klasik sejak abad ke 4. Serta bahasa Arab Colloquial yang digunakan untuk percakapan sehari-hari. (Ibham Veza, 2016 : 83).
- e. Bahasa Arab memiliki ikatan yang kuat dalam ilmu Agama, seperti di tulis dalam Alqur'an surat Yūsuf (12) ayat 2:

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ ﴿٢﴾

- f. Bahasa Arab dikenal dengan kaya akan kosakata, kekayaan bahasa Arab tidak terbatas pada kata, tetapi termasuk kekayaan pada huruf. Sebuah huruf memiliki banyak makna serta fungsi, yang membedakan bahasa Arab dengan Bahasa lainnya. (Acep Hermawa, 2018 : 49).

- g. Bahasa Arab memiliki keistimewaan tersendiri yaitu, keberadaan I'rob. Secara Lughawi, I'rob berarti menerangkan dan menjelaskan. Sedangkan secara Istilahi berarti berubahnya harokat akhir kata karena perubahannya pada kalimat. (Acep Hermawa, 2018 : 47).

Tujuan Belajar Bahasa Arab

Sebagaimana telah dikemukakan dalam (KMA Nomor 165, 2014 : 47) Mata pelajaran Bahasa Arab merupakan suatu mata pelajaran yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan serta menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa Arab baik reseptif maupun produktif. Kemampuan reseptif yaitu kemampuan untuk memahami pembicaraan orang lain dan memahami bacaan. Kemampuan produktif yaitu kemampuan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi baik secara lisan maupun secara tertulis. Kemampuan berbahasa Arab serta sikap positif terhadap bahasa Arab tersebut sangat penting dalam membantu memahami sumber ajaran Islam yaitu Al-Qur'an dan Hadis, serta kitab-kitab berbahasa Arab yang berkenaan dengan Islam bagi peserta didik. Mata pelajaran Bahasa Arab memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Arab, baik lisan maupun tulis, yang mencakup empat kecakapan berbahasa, yakni (istima'), (kalam), membaca (qira'ah), dan (kitabah).
- b. Menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya bahasa Arab sebagai salah satu bahasa asing untuk menjadi alat utama belajar, khususnya dalam mengkaji sumber-sumber ajaran Islam.
- c. Mengembangkan pemahaman tentang saling keterkaitan antara bahasa dan budaya serta memperluas cakrawala budaya. Dengan demikian, peserta didik diharapkan memiliki wawasan lintas budaya dan melibatkan diri dalam keragaman budaya.

Dari KMA diatas, dapat dipahami bahwa secara formal Bahasa Arab merupakan Bahasa Asing. Karena sebagai Bahasa Asing, sistem pembelajarannya adalah belajar Bahasa Asing, mulai dari tujuan, materi sampai kepada metode.

Adapun tujuan yang dikutip dari buku (Nanang Kosim , 2016 : 33) yakni, (1) Menjadikan bahasa Arab sebagai bahasa Agama yang penuh berkah, (2) Menjadikan bahasa Arab sebagai media komunikasi yang menyenangkan.

Dalam aspek keterampilan bahasa Arab, ada kemampuan yang harus dimiliki, kemampuan menyimak (*istimā*), berbicara (*kalām*), membaca (*qirā'ah*) dan menulis (*kitābah*) (KMA Nomor 165, 2014 : 47). Dan pelajaran Bahasa Arab yang dipelajari siswa di Madrasah Ibtidaiyah atau setara dengan SD disekolah meliputi pembahasan : a) *Mufradāt* (kosakata), b) *Hiwār* (Percakapan), c) *Qirā'ah* (Membaca), d) *Tarkīb* (struktur gramatika), dan f) *Kitābah* (menulis) (Irfa Rizke Annisa, 2016 : iv). Maka dari itu, dalam pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah memiliki tujuan sebagai berikut :

- a. Menjelaskan kosa kata Bahasa Arab yang terkait dengan materi.
- b. Menirukan bacaan teks yang terkait dengan materi.
- c. Melafalkan teks bahasa Arab yang terkait dengan materi.
- d. Menulis teks bahasa Arab yang terkait dengan materi.
- e. Mempraktekan percakapan bahasa Arab yang terkait dengan materi.
- f. Menemukan informasi umum tentang materi *tarkīb*. (Irfa Rizke Annisa, 2016 : 51).

Pengertian *Tarkīb*

Tarkīb adalah gabungan dua kata atau lebih yang bersifat predikatif maupun nonpredikatif. (Mufid A.R, 2017 : 79) Kedudukan *tarkīb* sebagai salah satu pokok pembicaraan mengenai jabatan kata dalam struktur kalimat, yang menjadikan struktur tata bahasa bisa menjadi rapih dan bermakna. (Fathul Mujib Dan Nailur Rahmawati, 2013 : 161).

Tarkīb yang dipelajari siswa Madrasah Ibtidaiyah disekolah adalah, sebuah materi suatu bentuk kalimat/struktur kalimat dalam bahasa Arab. (Irfa Rizke Annisa, 2016: iv), yang bermaksud agar peserta didik dapat mengetahui informasi tentang *tarkīb*.

Namun demikian, pembelajaran *tarkīb* bukan hanya memahami struktur kata hingga menjadi sempurna, tetapi perlu juga untuk memperhatikan huruf akhir dalam teks Bahasa Arab, melalui ilmu nahu.

علم النحو هو : علم يبحث عن أواخر الكلمات العربية عند تركيبها في الجملة. كتب في (كتاب علم الصرف, معهد دار السلام كنتور : ١).

Karena, bahasa Arab tidak sama dengan bahasa-bahasa yang lainnya. Dalam bahasa Arab, seseorang akan memahami tulisan bahasa Arab terlebih dahulu sebelum membacanya, bukan membacanya kemudian memahaminya. Hal ini dikarenakan tulisan berbahasa Arab kebanyakan tidak memakai harokat,

sedangkan harkat pada huruf akhir ini sangat penting. Maka perlulah untuk mempelajari nahu yang berfungsi sebagai penunjang untuk dapat memahami dan membaca kitab berbahasa Arab.

Manfaat dan Tujuan Belajar *Tarkib*

Manfaat yang dapat dirasakan ketika mempelajari *tarkib* adalah, agar kita mampu memahami struktur jabatan kata yang benar, sehingga memudahkan kita dalam membaca, bahkan menerjemahkan bahasa Arab ke bahasa yang lainnya.

Banyak dari kita beranggapan bahwa belajar yang baik adalah belajar yang memiliki tujuan, yaitu sebuah tujuan dalam mencapai keberhasilan belajar. Entah dari materi, bahan ajar, media, guru maupun siswa itu sendiri, kendati dalam sebuah keberhasilan belajar ada beberapa tujuan yang ingin dicapai, begitupun dengan belajar *tarkib* yang dipelajari di madrasah ibtidaiyah meliputi tujuan :

- a. Menentukan informasi umum tentang *ism al-isy'arah*.
- b. Menentukan informasi umum tentang *ism al-isy'arah* dan *ism as-shifah*.
- c. Menentukan informasi umum tentang *mubtada`* dan *khobar*.
- d. Menentukan informasi umum tentang *khobar muqaddam* dan *khobar mu`akhhhar*. (Irfa Rizke Annisa, 2016 : 67).

Kemampuan Belajar Siswa Dalam Belajar Bahasa Arab Materi *Tarkib*

Kemampuan belajar siswa adalah hasil yang didapatkan setelah proses belajar-mengajar dilaksanakan. (Zainal Arifin, 2016 : 15) Berdasarkan latar belakang yang telah dibicarakan sebelumnya mengenai ranah kognitif yang menjadi acuan untuk mencapai kemampuan siswa dalam belajar *tarkib*.

Maka diantara indikator pembelajaran *tarkib*, yang ingin penulis capai berdasarkan rujukan dari ranah kognitif meliputi:

- a. Siswa dapat mengetahui pola kalimat sederhana.
- b. Siswa dapat menjelaskan kedudukan kata dalam pola kalimat sederhana.
- c. Siswa dapat memberikan contoh kalimat sederhana.
- d. Siswa dapat mencocokkan kata sesuai pasangannya dalam *tarkib*.
- e. Siswa dapat mengurai susunan kata dalam kalimat menurut fungsinya.
- f. Siswa dapat membedakan susunan kalimat yang benar dan yang salah.

Pengertian Permainan Berburu *Tarkīb*

Permainan sangat erat dengan ekspresi diri, spontanitas, serta melatih pribadi agar siap melewati persainagan, menerima kemenangan atau kekalahan, dan aktualisasi diri. Oleh karena itu, permainan bersifat mendewasakan. Melalui bermain seseorang belajar banyak tentang kehidupan, baik kemandirian, keberanian, sosialisasi, kepemimpinan, dan menyadari arti eksistensi dirinya.

Bermain merupakan kebahagiaan bagi siswa. sebab dengan bermain mereka bisa mengekspresikan berbagai perasaan saat belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya (Fathul Mujib Dan Nailur Rahmawati, 2013 : 23).

Permainan berburu *tarkīb* merupakan permainan yang mengajak siswa untuk berfikir menemukan *tarkīb* ditengah-tengah huruf acak dengan menghubungkan kata-kata yang telah disusun secara acak dalam satu kotak atau tabel. Selain itu, permainan ini dapat memacu siswa belajar mengembangkan *tarkīb* melalui iajinasi dengan menggabungkan satu kata dengan yang lainnya (Fathul Mujib Dan Nailur Rahmawati, 2013 : 172).

Langkah-Langkah Permainan Berburu *Tarkīb*

Permainan berburu *tarkīb* ini sangat mudah, tidak memerlukan banyak alat, dan dapat dimainkan secara individu maupun kelompok. Dengan cara menggabungkan satu kata dengan yang lainnya dapat mengembangkan imajinasi siswa hingga mereka dapat mengetahui pelajaran *tarkīb* yang sedang dipelajarinya, melalui proses permainan yang menyenangkan.

Adapun langkah-langkah dalam permainan ini adalah:

- a. Guru terlebih dahulu mengingat kosakata yang telah dipelajari minggu kemarin.
- b. Guru menjelaskan pelajaran *tarkīb* yang akan dipelajari hari ini.
- c. Guru menjelaskan cara jalannya permainan yang akan dilakukan.
- d. Guru membentuk kelompok kecil setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.
- e. Setiap kelompok bersiap-siap untuk mencoret *tarkīb* yang sesuai pada kertas yang telah ditempel di papan tulis.
- f. Guru memberi waktu kepada siswa, setiap siswa mendapat waktu dua menit untuk menggarisi *tarkīb* yang ada pada kertas.

- g. Usai permainan guru mengulas jawaban yang siswa jawab.
- h. Jawaban yang belum tepat guru beri tanda dan menjelaskan yang benar.
- i. Bila dari kelompok banyak menggarisi jawaban yang salah, maka siswa mendapat hukuman menjelaskan apa itu *mubtada`* dan apa itu *khobar*. (Fathul Mujib Dan Nailur Rahmawati, 2013 : 173).

Kelebihan Dan Kekurangan Menggunakan Permainan Berburu *Tarkib*

Seperti yang dikatakan Hudojo (1998) sebuah pembelajaran memiliki ciri-ciri tertentu, yang dapat diartikan sebagai penyediaan lingkungan belajar yang konstruktif. Lingkungan belajar yang konstruktif adalah:

- a. Menyediakan pengalaman belajar yang mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa, sehingga belajar merupakan proses pembentukan pengetahuan.
- b. Menyediakan alternative pengalaman belajar.
- c. Mengintegretasikan pembelajaran dengan situasi realistic dan relevan dengan melibatkan pengalaman konkrit.
- d. Mengintegretasikan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi dan kerja sama antar siswa.
- e. Memanfaatkan berbagai media agar pembelajaran lebih menarik.
- f. Melibatkan siswa secara emosional dan sosial sehingga pembelajaran
- g. Bahasa lebih menarik dan siswa mau belajar. (Trianto , 2009 : 17).

Maka dengan pembelajaran menggunakan permainan siswa akan terdorong untuk :

- a. Lebih aktif dalam belajar.
- b. Pembelajaran tidak membosankan.
- c. Terbentuknya komunikasi yang baik antar guru dan siswa.
- d. Menghidupkan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
- e. Pendekatan yang semula bersifat tekstual berubah menjadi kontekstual. (Trianto , 2009: 8).

Seperti yang telah peneliti lakukan pada proses pra-eksperimen, peneliti menemukan kekurangan pada pelaksanaan permainan ini diantaranya:

- a. Jumlah siswa yang terlalu banyak membuat jalannya permainan begitu teras ramai dan tidak tertata rapih.
- b. Ketika jalannya permainan, banyak siswa yang berteriak, membuat ramai, sehingga mengganggu ke kelas sebelahnya.
- c. Adapun siswa yang pasif dan tidak mau mengikuti jalannya permainan.

Tetapi, jika peneliti bisa membagi kelompok dengan lebih baik lagi dan membangun suasana yang menyenangkan dan tertib. Maka, tidak ada siswa yang pasif atau berteriak-teriak dll. Karena seperti yang kita ketahui bermain memiliki pengaruh yang baik bagi peserta didik selain dapat mengembangkan imajinasi, bermain sambal beajar juga dapat :

- a. Dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasyikan.
- b. Menambah semangat belajar siswa.
- c. Menambah minat belajar siswa.
- d. Bermain juga berfungsi sebagai sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan pembelajaran (Fathul Mujib & Nailur Rahmawati, 2013 : 26).

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini merupakan jawaban dari tujuan penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa pada mata pelajaran bahasa Arab materi *tarkib* sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan berburu *tarkib*, mengetahui langkah-langkah penggunaan teknik permainan berburu *tarkib*, serta perbedaan nilai pretest dan posttest pada siswa.

Maka hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bahwa kemampuan siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kota Bandung kelas 5C sebelum menggunakan teknik permainan berburu *tarkib* ada pada hasil 39,3 hasil ini \approx 53 yang menandakan bahwa siswa ada pada tingkatan rendah, dan belum memahami materi *tarkib*.
- b. Langkah-langkah permainan berburu *tarkib* ini sebagai berikut:

- Guru terlebih dahulu mengingat kosakata yang telah dipelajari minggu kemarin.
- Guru menjelaskan pelajaran *tarkib* yang akan dipelajari hari ini.
- Guru menjelaskan cara jalannya permainan yang akan dilakukan.
- Guru membentuk kelompok kecil setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.
- Setiap kelompok bersiap-siap untuk mencoret *tarkib* yang sesuai pada kertas yang telah ditempel di papan tulis.
- Guru memberi waktu kepada siswa, setiap siswa mendapat waktu dua menit untuk menggarisi *tarkib* yang ada pada kertas.
- Usai permainan guru mengulas jawaban yang siswa jawab.
- Guru menandai jawaban yang belum tepat kemudian menjelaskan jawaban yang benar.

Bila dari kelompok banyak menggarisi jawaban yang salah, maka siswa mendapat hukuman menjelaskan apa itu *mubtada`* dan apa itu *khobar*.

- a. Kemampuan siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kota Bandung kelas 5C setelah menggunakan teknik permainan berburu *tarkib* terdapat pada tingkatan meningkat, karna hasil dari posttest siswa meningkat 87% dari penjelasan (0,81-1,00). Peningkatan hasil ini bisa diperkuat dengan hasil signifikasi nilai (t) Hitung $0,003 < \text{dati (t) Tabel } -2,21$, maka terdapat peningkatan pemahaman siswa terhadap pelajaran *tarkib* setelah menggunakan teknik permainan berburu *tarkib*.
- b. Perbedaan peningkatan nilai pretest dan posttest siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kota Bandung kelas 5C setelah dihitung menggunakan rumus gain adalah 1,45%, maka dari penjelasan ini siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kota Bandung kelas 5C dapat memahami pelajaran *tarkib* menggunakan teknik permainan berburu *tarkib*.

SIMPULAN

Untuk meningkatkan pemahaman siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kota Bandung kelas 5C dalam pembelajaran bahasa Arab materi *tarkib*, penelitian yang dilakukan adalah eksperimen pembelajaran Bahasa Arab materi *tarkib* menggunakan teknik permainan berburu *tarkib*. Permainan berburu *tarkib* adalah permainan yang mengasah kemampuan berfikir siswa dalam mencari *tarkib* acak di tengah kata acak dan menggaisinya atau menyusunnya hingga menjadi kalimat sempurna. Langkah-langkah permainan ini menggunakan kertas dan karton, kertas yang pertama berisi kalimat acak yang kemudian diberi garis, hingga menjadi kalimat sempurna. Kemudian bisa menggunakan kertas 2 warna yang berisi kata muftada dan *khobar*, kemudian disusun dan ditempel dikarton hingga menjadi kalimat sempurna. Adapun alat yang dapat diunakan menggunakan 6 warna yang berisi kata yang berbeda dan menyusun dan menempelnya dikarton hingga menjadi kalimat sempurna. Adapun langkah-langkah permainan ini adalah *dzikr al-mufradat* (menyebutkan kosakata), *bayānu ad-dars* (penjelasan materi), *bayān al-la'b* (penjelasan permainan), *ja'lu al-fariq* (membuat kelompok), *al-la'b* (memulai permainan), *waqt al-ijabah* (waktu menjawab), *at-taqyām* (mengulas), *syarhu al-ijabah ash-shohihah wa al-khathihah* (menjelaskan jawaban yang benar dan salah), *i'tha al-'iqab* (memberi hukuman). Penelitian eksperimen terhadap 39 orang siswa sebagai siswa yang menggunakan teknik ini dengan menggunakan analisis data one group *pre-test* dan *post-test design*. Dan hasil eksperimen memiliki signifikansi dengan nilai (*t*) hitung $0,003 < \text{dati } (t) \text{ tabel } -2,21$.

DAFTAR PUSTAKA

- A. R., Mufid. (2017). *Mudahnya Belajar Bahasa Arab untuk Pemula*. Yogyakarta: Mueezza.
- Hermawan, Acep. (2018). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (Edisi Revisi)*. Bandung: Rosdakarya.
- Annisa, Rizke, Irfa. (2016). *Bahasa Arab untuk Madrasah Ibtidaiyah Kelas V*. Depok: Arya Duta.
- Arifin, Zainal. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi, 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eka, Karunia & Negara, Yuda Ridwan M.. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Karawang: Aditama.

- Nurdiani, Yani. (2013). *Penerapan Prinsip Bermain Sambil Belajar dalam Mengembangkan Multiple Intelegencia pada Anak Usia Dini*. Volume 2, Nomor 2 September 2013, ISSN No. 2252-4738. Jurnal Empowerment (1-9)
- Keputusan Mahkamah Agung, Nomor 165 tahun 2014, tentang Kurikulum 2013. Mata Pelajaran PAI dan Bahasa Arab.
- Kosim, Nanang. (2016). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: ARFINO RAYA.
- Mujib, Fathul & Rahmawati, Nailur. (2013). *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Musthafa, Izzuddin & Hermawan, Acep. (2018). *Metodologi Penelitian Bahasa Arab Konsep Dasar, Strategi, Metode, Teknik*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Susanto, Joko (2012). *Pengembangan Peningkatan Pembelajaran Berbasis Lesson*
- Umam, Zahr dan Rahman, Ade. (2014). *Buku Percakapan Arab, Inggris dan Indonesia* . Yogyakarta: DIVA Press.
- Rauf ,Abd. (2004). *Sejarah Asal-usul Bahasa Arab: Satu Kajian Linguistik Sejarawi*. Universiti Putra Malaysia Press: 1-17.
- Trianto . (2009). *Mendesain Model pembelajaran Inovatif-Progresif, Konsep, Landasan dan Implikasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* . Jakarta : PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Veza, Ibham. (2016). *Jurus Cepat dan Mudah Kuasai 10 Bahasa Asing Internasional*. Jakarta Selatan: Saufa.