BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Tentang Pembelajaran Bahasa Arab

1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran merupakan kegitan belajar mengajar yang dilakukan secara maksimal oleh guru sebagai pengajar dan siswa melakukan kegitan belajar sebagai objek yang diajar sehingga tercipta kegiatan dengan baik dan mendapatkan kamampuan atau yang menjadi tujuan pembelajaran. Dengan kata lain pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang kondusif dan mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran bahasa arab merupakan pembelajaran bahasa ke dua setelah belajar bahasa ibu.

Sedangkan menurut Oemar Hamalik pengertian pembelajaran adalah suatu komunikasi yang tersusun atas unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk tercapainya tujuan pembelajaran, dalam hal ini manusia terlibat dalam sistem pengajaran yang terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya.[1]

Menurut Nana Syaodih pembelajaran adalah suatu konsep dari dua demensi kegiatan belajar dan mengajar yang harus direncanaka,

[1] Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran,* (Bandung: ROSDA, 2013), 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diaktualisasikan serta diarahkan pada ketercapaian tujuan pembelajaran atau penguasaan sejumlah kompetensi dan indikator sebagai gambaran hasil belajar.[2]

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar dari suatu pendidikan yang didalamnya terdapat suatu kegiatan belajar mengajar, fasilitas penunjang pembelajaran, rencana pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Dan keberhasilan suatu pembelajaran dilihat dari ketercapaian tujuan pembelajaran.

Bahasa adalah alat komunikasi, ini hal yang mendasar dalam prinsip ilmu bahasa oleh sebab itu aktivitas apapun yang dilakukan oleh manusia selama memberi atau menimbulkan makna komunikasi tertentu disebut dengan bahasa.[3] Sedangkan arab artinya lurus, jelas dan tepat, dan bahasa ini digunakan oleh bangsa arab. Oleh karena itu Bahasa Arab adalah bahasa yang dijadikan alat komunikasi oleh bangsa arab untuk memberi atau menimbulkan makna komunikasi tertentu.

Dengan perkembangan zaman bahasa arab dipelajari oleh banyak orang dengan alasan untuk mengetahui bahasa bangsa arab dan mempelajari kitab suci umat Islam secara mendalam yaitu Al-Qur'an.

[2] Ibid, 5.
[3] Jasa Ungguh Muliawan, *Menyulap Siswa Kaya Prestasi di Dalam dan Luar Sekolah,* (Jogjakarta: DIVA Press, 2012), 52.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jadi pembelajaran bahasa arab adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang mempelajari cara berkomunikasi menggunakan Bahasa Arab. Selain itu pelajaran Bahasa Arab merupakan suatu mata pelajaran yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan dan membina kemampuan serta menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa arab, baik untuk memahami pembicaraan orang lain, memahami bacaan, dan kemampuan menggunakan bahasa sebagi alat komunikasi dan kemampuan untuk mengerti bahasa yang ada dalam Al Qur'an.

2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab

Tujuan pembelajaran Bahasa Arab bisa dilihat dari tujuan pembelajarannya, seperti pada tujuan pembelajaran yang laiannya. jika dilihat dari tujuan teoritisnya tujuan pembelajaran Bahasa Arab untuk menumbuhkan kemampuan bahasa baik, baik kemampuan memahami makna bahasa sampai pada memiliki kemampuan dalam aspek berbahasa seperti kemampuan menyimak, berbicara, membaca dan menulis Bahasa Arab. Dengan kata lain tujuan bahasa asing yaitu untuk meningkatkan kemampuan bahasa asing baik secara pasif maupun aktif.[4]

[4] Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*,(Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 84.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tujuan pembelajaran bahasa arab bagi pihak pendidik agar menjadikan Bahasa Arab mudah dikuasai oleh para siswa. sedangkan tujuan pembelajaran bahasa arab bagi siswa agar dapat menguasai Bahasa Arab.[5] Tujuan yang ada bisa dilakukan dengan penggunaan bahsa secara aktif maupun pasif. Karena bahasa merupakan alat komunikasi yang harus dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari bukan hanya mempelajari konsepnya saja. Dan motivasi mempalajari bahasa arab itu tumbuh karena ingin mempelajari ilmu agama seperti mengkaji Al- Qur'an, Al- Hadits maupun kitab-kitab islam yang lainnya.

3. Keterampilan-keterampilan Pembelajaran Bahasa Arab

Dalam pembelajaran bahasa terdapat empat keterampilan dasar berbahasa yaitu menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Empat keterampilan tersebut juga terdapat pada pembelajaran Bahasa Arab, dalam Bahasa Arab keterampilan tersebut di sebut dengan *mahārat istimā', mahārat kalām, mahārat kitābah,* dan *mahārat qirā'ah.*

a. Keterampilan Menyimak

Merupakan suatu proses mendengarkan bahasa lisan dengan perhatian, pemahaman, dan apresiatif. Keterampilan ini

[5] Bisri Mustofa dan Abdul Hamid, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab,* (Malang: UIN-Maliki Pres. 2012), 5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

adalah kegitan awal yang paling awal dilakukan oleh manusia, dalam semua bahasa, dalam memperoleh keterampilan berbahasa. Dan proses ini akan berlanjut memperoleh keterampilan berbahsa yaitu berbicara.[6]

Proses dalam menyimak menangkup kegiatan mendengar bunyi bahasa. Mengidentifikasi, menginterprestasi, menilai, dan merekasi atas makna yang terkandung didalamnya. Dengan ini si penyimak membutuhkan ke aktifan baik fisik maupun secara mental. Tujuan menyimak secara umum yaitu untuk menagkap, memahami, atau menghayati pesan dan ide yang tersirat dalam bahan simakan. Sedangka tujuan menyimak secara khusus untuk mendapatka fakta, menganlisis fakta, mengevaluasi fakta, melakukan tanggapan, mendapatkan inspirasi, menghibur diri dan meningkatkan keterampilan membaca.[7]

b. Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara adalah merupakan sustu proses penyampaian pesan dari sumber kepada penerima melalui media bahasa. Keterampilan ini hasil dari keterampilan menyimak yang dilakukan secara terus menerus, diulang-ulang dan diturunkan.

[6] Jauharoti Alfin, *Keterampilan Dasar Berbahasa* (Surabaya : PT Revka Petra Media, 2009), 138.

[7] Khoirudin, Mulyadi dkk. *Buku Pintar Bahasa Indonesia*. (Lamongan: Lentera Ilmu, 2009), 169.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Karena dengan kebiasaan tersebut seseorang akan terbiasa dan menirukan dari apa yang didengarnya.[8]

Berbicara adalah suatu kegiatan berbahasa yang melahirkan ujaran dan ide untuk disampaikan atau didengarkan orang lain. Berbicara secara umum bertujuan untuk menyampaikan keinginan pikiran kepada orang lain. Sedangkan tujuan secara khusunya untuk mendorong orang lebih semangat, membangkitkan daya kemauan. Mempengaruhi orang lain, menyampaikan suatu informasi dan seseorang terrsebut dapat menilai gagasan tersebut.[9]

c. Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca ini terwujud karena kegiatan memperoleh makna dari berbagai gabungan huruf. Kegiatan ini dimulai dari mengenal lambang bunyi, kata, ungkapan, frasa, kalimat dan wacana, serta menghubungkan bunyi dan maknanya.

Membaca adalah suatau keterampilan berbahasa dalam bentuk kegiatan melihat serta memahami isi tulisan, baik dengan cara diujarkan maupun hanya dalam hati. Kegiatan membaca memiliki beberapa aspek yaitu aspek gerak dan aspek pemahaman. Aspek gerak adalah aspek membaca yang mencakup pengenalan huruf dan bacaan, pengenalan unsur bahasa, pengenalan hubungan

[8] Ibid, 139.
[9] Ibid, 189.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

intonasi, dan kecepatan membaca dalam hati. Sedangkan aspek pengetahuan adalah aspek yang meliputi kemampuan untuk memahami bacaan secar sederhana, memahami makna yang tersirat dalam bacaan, penyesuaan intonasi, tanda baca dan kecepatan membaca.[10]

d. Keterampilan Menulis

Menulis merupakan kegiatan menuangkan pikiran, ide, gagasan melalui rangkaian huruf yang menjadi kata dan menjadi susunan kalimat yang utuh. Keterampilan ini dimulai dari menulis huruf, kata ungkapan, frase, kalimat dan menjadikan sebuah karangan.

Menulis berserta melahirkan atau mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui satu lambang tulisan. Lambang tulisan yang dipakai haruslah merupakan hasil kesepakatan para pemakai bahasa. Apabila seseorang diminta untuk menulis maka ia akan mengungkapkan pikiran dan perasaan kedalam tulisan.[11]

[10] Ibid, 173.
[11] Ibid, 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Kajian tentang Menulis

1. Pengertian Menulis

Menulis merupakan kegiatan untuk menciptakan suatu catatan pada suatu media dengan menggunakan aksara.[12] Kegiatan menulis dapat mengungkapkan gagasan seseorang kedalam bentuk tulisan. Pengertian menulis menurut KBBI adalah melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengaranag, membuat surat) dengan tulisan. Menulis berarti menungkan isi hati menjadi suatu tulisan dan nantinya tulisan tersubut bisa menjadi sumber informasi bagi pembacanya.

Menurut Mc Crimmon menulis adalah suatu kegiatan untuk menggali pikiran dan perasaan tentang subjek dan objek, memilih bahan tulisan, menentukan cara menulis, sehingga pembaca dapat memahaminya dengan mudah dan jelas. Sedangkan menurut Asma Nadia menulis adalah sebuah jalan terbaik untuk berbicara dan menyampaikan protes kepada banyak orang. Dan menurut Henry Guntur Tariga, menulis adalah suatu kegiatan menungkan ide atau gagasan menggunakan bahasa tulis sebagai media penyampaiannya.[13] Dari berbagai pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa menulis merupakan suatu kegiatan mengekspresikan seni penyampaian

[12] Alek Ahmad, *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*, (Jakarta: Pranada Media Grup, 2011), 106.
[13] Dimyathi Afifudin, *Panduan Menulis Berbahasa Arab*, (Jombang: Gadingmangu Perak, 2004), 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ide, gagasan, perasaan, dan pemikiran yang dituangkan dalam bentuk tulisan baik secara sistematis dan non sistematis.

Tujuan menulis diantaranya memberitahukan suatu informasi, mendesak, menghibur, mengekspresikan perasaan. Menurut Hugo Hartig tujuan menulis diantaranya tujuan penugasan, tujuan alturalistik, tujuan persuasif, tujuan informasional, tujuan peryataan diri, tujuan kreatifitasan, dan tujuan pemecahan masalah. Menurut halliday bahwa tujuan menulis untuk tindakan, informasi dan hiburan. Dari tujuan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan itu sesuai dengan karakteristik yang ingin dicapai penulis dan respon pembaca terhadap tulisan.

2. Prinsip-prinsip dalam Menulis

Menurut Combs yang dikutip oleh Rofi'uddin tentang perkembangan menulis mengatakan bahwa prinsip-prinsip menulis sebagai berikut:[14]

a. Prinsip keterulangan yaitu penulis harus menyadari keterulangan suatu kata atau bentuk kata.
b. Prinsip generative yaitu penulis harus menyadari bahwa bentuk-bentuk tulisan secara lebih rinci yang menggunakan beberapa huruf dalam kombinasi dan pola yang beragam.

[14] Harun, *Pembelajaran Bahasa Indonesia,* (Aceh: Pranada Media Grup, 2007), 45-46.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Konsep tanda yaitu penulis memahami kearbiteran tanda-tanda dalam bahasa tulis.
d. Fleksibilitas yaitu penulis menyadari bahwa suatu tanda secara fleksibel dapat berupa atau menjadi tanda yang lain.
e. Arah tanda yaitu penulis harus menyadari tulisan bersifat linier, bergerak dari satu huruf ke huruf yang lain sampai membentuk suatu kata, dari kiri ke kanan, bergerak dari baris ke baris yang lain.

Menurut Hillock mengatakan ada beberapa konsep dalam menulis diantarannya guru mempertimbangkan latar belakang bahasa pembelajaran, latihan menulis secara terus menerus, menggunakan pendekatan proses dalam latihan, memanfaatkan kesempatan untuk menulis, gemar membaca pada suatu jenis bacaan sehingga kaya akan informasi, dan diadakan kolaboratif antara guru dan siswa.[15]

3. Indikator Keterampilan Menulis Arab

Pada pembelajaran bahasa secara umun tingkatan menulis dianataranya timbulnya pemahaman baca tulis, menulis permulaan, pembinaan kelancaraan menulis, menulis untuk kesenagan dan belajar menulis menantang[16]. Pada tingkat pertama timbul pemahaman baca

[15] Ibid, 143.
[16] Heru Kurnuawan, *Pembelajaran Menulis Kreatif*, (Bandung: ROSDA, 2014), 56.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tulis disini anak mulai menyadari adanya kegiatan baca tulis, ysng diawali dengan proses memandangi tulisan kemudian meniru dan menyukainya. Pada tingkat kedua yaitu penulis pemula, disini mulai mengenal simbol-simbol bacaan yang menjadi huruf-huruf yang dapat dikenal secara kongrit. Pada tingkat ke tiga pembinaan kelancaran menulis, ini melanjutkan dari tingkat kedua jadi dari pengenalan simbol-simbol digabungkan dengan lebih lanjut menjadi satu kesatuan tulisan. Tingkat terakhir yaitu menulis secara matang, pada tahap ini siswa sudah mampu menungkan dan mengekpresikan pikiran dan perasaan melalui tulisan yang baik.

Keterampilan menulis merupakan hasil dari keterampilan-keterampilan yang sebelumya yaitu menyimak, berbicara dan membaca. Dan dari tingkatan-tingkatan dalam menulis dapat sebagi dasar untuk melatih menulis pada siswa, itu merupakn tingkatan menulis secara umun, Sehingga ketika menulis arab ada ketentuan-ketentuan yang harus difahami dan ini menjadi suatu indikator yang harus dicapai oleh sekolah dasar, indikator yang harus dicapai diantaranya adalah:[17]

a. Ketika menulis arab harus dimulai di sebelah kanan.
b. Ketepatan dalam menulis huruf hijaiyah atau dalam ilmunya disebut dengan Al imla'

[17] Khanifaul, *Pembelajaran Inovatif* (Jogjakarta : AR-RUZZ MEDIA, 2013), 14.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Memperhatikan letak harokat dalam suatau lafad

Adapun dalam pengajaran menulis hendaknya kita memulainya dengan tahap-tahap atau pencapaian indikator secara umum, dengan ketercapain indikator secara umum nanti bisa diambil indikator yang harus dicapai dalam sekolah dasar atau sederajat dengan madrasah ibtida'iyah. Tahap-tahap pengajaran menulis diantranya:[18]

a. Keterampilan sebelum menulis huruf

Pada tahap ini sebelum siswa menulis, siswa dilatih cara memang alat tulis seperti pena atau pensil, dan diberi buku sebagai sarana menulis dan perlengkapan-perlengkapan yang lainnya untuk penunjang proses belajar menulis seperi penghapus dan penggaris.

b. Pengajaran menulis huruf

Pada tahapan ini siswa berlatih dari mengabungkan titik-titik yang menjadi suatu garis dan membentuk suatu huruf. Setelah itu baru dilanjutkan dengan menebali, menulis huruf secara langsung tanpa bantuan garis maupun titik dan mengabungkan huruf-huruf yang dibuat menjadi suatu lafad.

c. Pengajaran menyalin (*Naskh/ Naql*)

Setalah para siswa selesai berlatih menulis huruf, setelah itu untuk proses pembiasaan dan latihan siswa diminta untuk

[18] Aziz Fahrurrozi dan Erta Mahyudin, *Pembelajaran Bahasa Arab*,(Jakarta: Drijen Pand.Islam DEPAG RI, 2009), 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyalin kalimat dari buku Bahasa Arab yang dipelajari, ini berfungsi agar siswa terbiasa menulis arab, menambah mufrodat dan mengetahu susnan gramatika bahasa arab. Pada tahap ini guru juga melihat kemampuan siswa, jadi tidak semua buka bacaan ditulis oleh siswa.

d. Pengajaran dikte (*Imla'*)

Setelah para siswa dilatih menyalin tulisan sesuai dengan kemampuan rata-rata siswa. setelah itu baru mulai latihan untuk didikte, latihan ini bertujuan untuk menguji kemampuan menulis siswa dari apa yang mereka dengar.

e. Pengajaran menulis terstruktur (*Insya' Muwajjah*)

Menulis terstruktur ini dilakukan ketika tahap-tahapan yang lain sudah tercapai, karena dengan siswa telah melewati tahap-tahap tersebut akan memudahkan siswa untuk melakukan menulis secara tersetruktur. Menulis terstruktur merupakan menulis yang sesuai dengan gramatika bahasa arab, seperti penggunaan dhomir, isim isyaroh dan lain sebagainya.

f. Pengajaran menulis bebas (*Insya' Hurr*)

Dalam pengajaran ini siswa diberi kebebasan dalam menulis bahasa arab sesuai dengan kemapuan masing-masing dan kreatifitas mereka sendiri. Seperti contoh siswa diminta menuliskan cerita liburan sekolah menggunakan bahasa arab.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Materi *Al-'Unw ān*

Al-Unw ān merupaka materi yang harus ditempuh oleh kelas empat yang membahas tentang kosa kata tentang alamat. Jadi di dalamnya terdapat mufrodat-mufrodat yang mendukung menjadi suatu kalimat tentang alamat. Mufrodat-mufrodat yang dipelajari yaitu tentang nama-nama tempat seperti rumah, sekolah, apotek, masjid dan lain-lain.

Dan Kompetensi Dasar (KD) yang harus dicapai diantaran mengembangkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Tetapi peneliti memfokuskan meneliti tentang keterampilan menulis. Bunyi KD yaitu Menuliskan kata ungkapan, dan teks fungsional pendek sederhana tentang alamat dengan Kompetensi Dasar (KD) menyalin kata, kalimat, dan menyusun kata menjadi kalimat sempurna tentang *Al Unwaan.*[19]

C. Kajian tentang Permainan Gramatika Cepat

1. Pengertian Permainan

Permainan merupakan kebutuhan yang muncul secara alami dalam diri individu, setiap manusia memiliki naluri untuk memperoleh kesenagan, kepuasan, kenikmatan, kesukaan, dan kebahagiaan hidup.[20]

[19] Agus Wahyudi, *Aku Cinta Bahasa Arab,* (Yogjakarta: AQILA, 2013), 57.
[20] Sukirman Dharmamulya, dkk , *Permaianan Tradisional jawa*,(Jakatra:Kapel Press, 2005), 5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setiap manusia memiliki keinginan untuk menjadikan setiap aktifitasnya menjadi hal sesuatu yang menyenangkan. Rasa ingin bermain itu dimiliki oleh anak-anak sampai dewasa, oleh karena itu permainan bisa dijadikan sebahai cara untuk belajar yang menjadikan anak seseorang yang lebih dewasa.

Al-Ghazali menyarankan agar siswa dizinkan untuk bermain-manin dengan permainan ringan dan tidak yang berat-berat sesuai jam pelajaran untuk memperbarui kegiatannya dengan syarat permainan-permainan tersebut tidak meletihkan mereka. Jika siswa dilarang bermaian dan dipaksa saja belajar hatinya akan menjadi mati, kemampuanya akan menjadi tumpul dan mereka akan merasa kesusahan didalam kehidupan.[21]

Permainan adalah situasi atau kondisi tertentu agar seseorang mencari kesenagan atau kepuasan melalui suatu aktifitas atau kegiatan bermaian. Yang memiliki tujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan seseorang.[22] Dengan adanya permainan ini kita bisa mamfaatkan untuk mengambangkan kemampuan keterampilan pada siswa. karena pada masa anak-anak adalah masa yang paling bagus dalam menerima hal-hal baru dan yang nantinya akan menjadi pengetahuan dasar dalam pemikirannya dan itu menjadi

[21] Ahmad Rohmani, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: PT Rineke Cipta, 2004), 31.
[22] Fathul Mujib, Nailul Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab,* (Jogjakarta: DIVA Press, 2012), 26.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengetahuan yang akan dibawa sampai pengetahuan tersebut akan menjadi berkembang.

Rasulullah SAW juga menegaskan pentingnya bermain bagi anak-anak, ini bisa dilihat dari pada zaman Rasululluh banyak sekali melahirkan ilmua-ilmua yang hebat dan penumu-penemu. Rasululluh mendidik sahabat-sahabat dengan tutur kata dan contoh secara langsung, Rasulullah juga mengajak langsung untuk mempraktekan secara langsung. Rasulullah juga memerintahkan agar anak-anak diajak bermaian dengan keluarga, menanah, berenag, dan menunggangi kuda (HR. At Thabrani).[23]

Beberapa alasan permainan dibutuhkan sebagai media pembelajaran, diantaranya : [24]

a. Siswa membutuhkan pengalaman yang kaya, bermakna, dan menarik
b. Otak siswa senang pada sesuatu yang baru dan hal yang baru, menantang dan menarik.
c. Rangsangan otak sensor multimedia penting dalam pembelajaran. Makin banyak indra yang terlibat (visual, audio, dan kinetik) dalam satu aktivitas, makin besar pula kemungkinan siswa untuk belajar.

[23] Ana Farida, dkk. *Sekolah Yang Menyenagkan Metode Kretif Mengajar dan Pengembangan Karakter Siswa*, (Bandung: Nunasa, 2012), 46-47.
[24] Pepen Supandi, Nurhidayat, *50 Permainan Indoor dan Outdoor Mengasyikkan*,(Jakarta: Penebar Swadaya grub, 2016), 11.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Siswa umumnya senang bergerak, jadi jangan lupa memasukkan gerak dalam pembelajaran.
e. Pengulangan adalah kunci belajar, berikan kegiatan yang membuat siswa dapat mengulang pelajaran tanpa rasa bosan dan jenuh.
f. Permainan menyengkan bagi siswa kegiatan untuk belajar dapat meningkat dengan adanya tantangan dan terhambat oleh ancaman yang disertai oleh rasa tidak mampu atau kelelahan.

Melalui bermaian, anak dapat memetik berbagai manfaat bagi perkembanagan aspek fisik-motorik, kecerdasan dan sosial emosional. Dengan demikian siswa dapat belajar dengan senag hati, tanpa merasa terbebani tetapi meraka juga mendapatkan informasi dan pengalamannya.[25] Semua permainan akan berjalan dengan baik dan efktif sesuai dengan tujuan yang ingin kita capai jika memiliki empat komponen utama dalam permainan yaitu adanya pemain, adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi, adanya aturan-aturan permainan dan tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.[26]

[25] Sasminta, dkk, *Permaianan Kecil(Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motorik, Keterampilan Sosial dan Emosional),* (Malang: Wineka Media, 2012), 3.
[26] Arif Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya,* (Jakarta: Rajageafindo Persada), 76.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Permainan Gramatika Cepat

Menurut KBBI gramatika artinya tata bahasa, garamatika adalah makna yang timbul akibat peristiwa tata bahasa yaitu prosesnya melekatnya bentuk kata (morfem) yang satu dengan bentuk yang lain.[27] Permainan gramatika cepat merupakan permainan yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan bertata bahasa yang pengajaranya tidak secara substentif, sistematis, dan mendalam karena pengajarannya tergantung pada pengulangan materi.

Permainan gramatika cepat merupakan variasi pembelajaran yang menekankan pada siswa dibentuk kelompok hetrogen kemudian setiap kelompok yang sudah dibentuk masing-masing membuat kalimat dengan diberi kata kunci setiap kelompoknya, kata kunci yang diberikan sesuai dengan materi yang diberikan.[28]

Permainan gramatika cepat merupakan model pembelajaran dengan penyanpaian kompetensi, kajian materi, membentuk kelompok heterogen, guru menyiapkan kata kunci sesuai materi bahan ajar, tiap kelompok membuat beberapa kalimat berdasarkan kata kunci.

Ciri umum variasi pembelajaran ini yaitu penyajian pembelajaran dengan kata-kata kunci, kata kunci yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran.

[27] Abdul Chaer, *Linguistik Umum* (Jakarta: Rineka Cipta. 2012), 90.
[28] Suprijono, Agus, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM,*(Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 63

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun tujuan umum variasi pembelajaran ini untuk menigkatkan kemampuan siswa selama belajar. Baik kemampuan kongnitif, afektif dan psikomotornya. Karena dalam permainan ini siswa belajar kerja sama, belajar, cara mengkomunikasikan pendapat dan lain-lainnya.

3. Tujuan Permainan Gramatika Cepat

Tujuan dari permainan gramatika cepat ialah sebagai berikut:

a. Menguatkan pemahaman siswa tantang bunyi dan harokat
b. Mengidentifikasi bunyi dan karokat dari sebuah huruf
c. Membantu siswa mengenal abjad
d. Mengenal tulisan dan harakatnya
e. Melatih keterampilan mengharokati huruf
f. Dapat membaca kalimat yang tidak berkharokat dengan benar
g. Dan menggetahui susunan dan kedudukan kata dalam struktur gramatika.

4. Manfaat Permainan Gramatika Cepat

Manfaat dari permaian gramatika cepat ini diantaranya ialah:[29]

a. Dengan menggunakan permainan siswa-siswa menjadi bersemangat dan menghilangkan kesirusan.
b. Menbanggun kreatifitas diri

[29] Ibid, 36-37.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Mencapai tujuan pembelajaran dengan ketidaksadaran

d. Mengfokuskan siswa sebagai subjek belajar

e. Mengajak siswa terlibat secara penuh

f. Meningjatkan proses belajar

g. Meraih makna belajar melalui pengalaman

h. Dan dari sini siswa belajar banyak tentang kehidupan, baik itu belajara kemandirian, keberanian, sosialisai, kepemimpinan, dan menyadari eksistensi diri.

5. Tahapan Penggunaan Permainan Gramatika Cepat

Tahapan-tahapan permainan gramatika cepat ini adalah.

a. Guru melakukan persiapan dengan meminta siswa menyebutkan mufrodat-mufrodat, isim- isim yang berkaitan dengan *Al-'Unw ān* Siswa menuliskan mufrodat-mufrodat tersebut tanpa diberi harakat

b. Guru menuliskan isim isyaroh, dan isim dhomir

c. Guru membagi menjadi 4 kelompak

d. Setiap membuat membuat lima kalimat dari mufrodat, isim, isim isyaroh dan isim dhomir yang ada dipapan tulis.

e. Hasil dari kelompok di tukarkan dengan kelompok lain untuk koreksi bersama-sama

f. Perwakilan dari kelompok menulis sebagian hasil temannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

g. Guru membahasa susunan kalimat tersebut.

6. Kelebihan Permainan Gramatika Cepat

Kelebihan permainan gramatika cepat diantaranya:

a. Melatih siswa terampil dalam menulis arab
b. Melatih siswa untuk menulis sesuai dengan Al Imla'
c. Mengigatkan siswa tentang mufrodat yang telah difahami
d. Melatih siswa dalam menyusun kalimat sesuai dengan susunan gramtikanya.
e. Pembelajaran lebih menyenagkan sehingga siswa tidak merasakan belajar tapi tujuan pembelajaran tercapai.
f. Belajar kerja sama, kepemimpinan dan kelompok

7. Kekurangan Permainan Gramatika Cepat

Kekurangan permainan gramatika cepat diantaranya:

a. Proses belajar memerlukan waktu yang lama.
b. Membutuhkan guru yang pandai mengola kata sehingga siswa mudah faham akan perintah guru.
c. Timbul kecendrungan siswa yang mampu yang mengerjakan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id