

**PENERAPAN *EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA ARAB DI SDIT INSAN MANDIRI
PUNGCELAN**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh

MARYAM ISTIQOMAH
NIM. 1817403069

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI
PURWOKERTO
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :
Nama : Maryam Istiqomah
NIM : 1817403069
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul **“Penerapan *Edutainment* Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SDIT Insan Mandiri Punggelan”** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan tunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 29 Juni 2022

Saya yang menyatakan,



The image shows a 1000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'METERAI TEMPEL' and 'B9AJX675115260'. The signature is written in black ink over the stamp.

Maryam Istiqomah

NIM. 1817403069

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

**PENERAPAN *EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI
SDIT INSAN MANDIRI PUNGGELAN**

Yang disusun oleh: Maryam Istiqomah NIM: 1817403069, Jurusan Pendidikan Madrasah,
Program Studi: Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas
Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, telah diujikan pada hari: Kamis, tanggal
14 bulan Juli tahun 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada sidang Dewan Penguji skripsi.

Purwokerto, 19 Juli 2022

Disetujui oleh:

Penguji I/Ketua sidang/Pembimbing,

Penguji II/Sekretaris Sidang,

Zuri Pamuji, M.Pd.I.
NIP. 19830316 201503 1 005

Malia Fransisca, M.Pd.I.
NIP. 19900520 202012 2 007

Penguji Utama,

Dr. Muhammad Nurhalim, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 19811221 200901 1 008

Mengetahui :

Dekan,



Dr. H. Swito, M.Ag.
NIP. 19640424 199903 1 002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 29 Juni 2022

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi Sdri. Maryam Istiqomah

Lamp : 3 Eksemplar

Kepada Yth.

Dekan FTIK UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri
di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa :

Nama : Maryam Istiqomah
NIM : 1817403069
Jurusan/Prodi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan *Edutainment* Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SDIT Insan Mandiri Punggelan

Sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Dernikian, atas perhatian Bapak, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Zuri Pamuji, M. Pd.I.

NIP. 198303162015031005

MOTTO

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: (يَسِّرُوا وَلَا تُعَسِّرُوا وَبَشِّرُوا وَلَا تُنْفِرُوا)

[رواه البخاري]

Dari Anas Ibn Malik, Nabi saw ia bersabda: (Mudahkanlah dan jangan mempersulit, gembirakanlah dan jangan menimbulkan kebencian).

[HR. al-Bukhari].¹

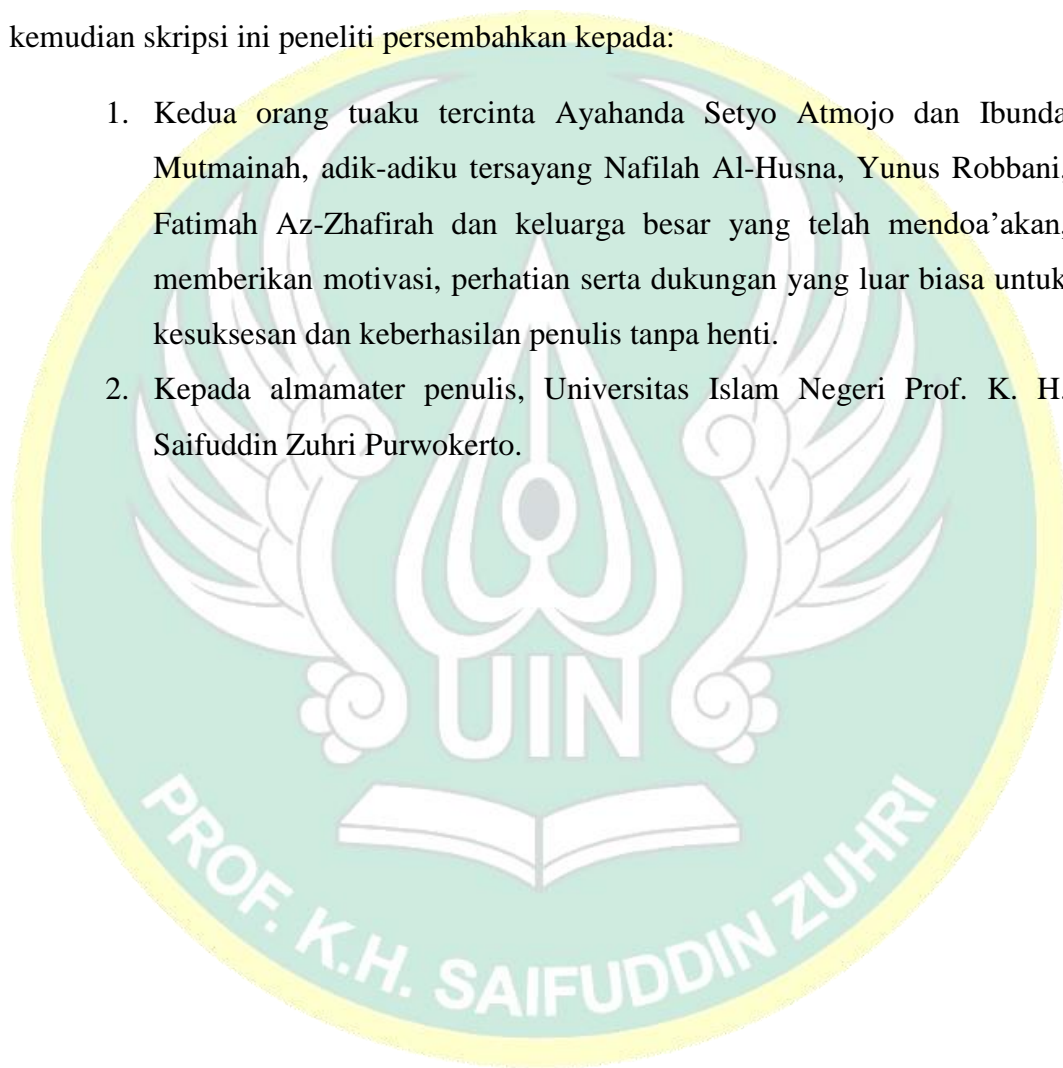


¹ Yazid bin Abdul Qadir Jawas, *Syarah Arba'in an-Nawawi*, (Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2015), hlm. 685.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, dan shalawat serta salam yang selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW maka dengan tulus ikhlas disertai perjuangan dengan jerih payah peneliti. Alhamdulillah peneliti telah menyelesaikan skripsi ini, yang kemudian skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta Ayahanda Setyo Atmojo dan Ibunda Mutmainah, adik-adiku tersayang Nafilah Al-Husna, Yunus Robbani, Fatimah Az-Zhafirah dan keluarga besar yang telah mendoa'akan, memberikan motivasi, perhatian serta dukungan yang luar biasa untuk kesuksesan dan keberhasilan penulis tanpa henti.
2. Kepada almamater penulis, Universitas Islam Negeri Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.



PENERAPAN *EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI SDIT INSAN MANDIRI PUNGGELAN

MARYAM ISTIQOMAH
1817403069

ABSTRAK

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit dan membosankan oleh sebagian peserta didik. Untuk mengubah suasana belajar agar tidak membosankan diperlukan sebuah pendekatan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik merasakan suatu kenyamanan dalam belajar. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran nyaman dan menyenangkan adalah pendekatan *Edutainment*. Konsep dasar dari pendekatan *Edutainment* adalah berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Berkenaan dalam upaya menciptakan kondisi ini, maka SDIT Insan Mandiri Punggelan mencoba menerapkan konsep *Edutainment* dengan memadukan antara dua aktivitas yakni pendidikan dan hiburan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan *Edutainment* dalam pembelajaran bahasa Arab di SDIT Insan Mandiri Punggelan. Penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dengan subjek penelitian meliputi guru bahasa Arab SDIT Insan Mandiri Punggelan, siswa, dan kepala sekolah. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis model Miles dan Huberman.

Hasil penelitian tentang penerapan *Edutainment* dalam pembelajaran bahasa Arab di SDIT Insan Mandiri Punggelan menunjukkan bahwa dalam menerapkan pendekatan *Edutainment* dibutuhkan sebuah perencanaan yang matang dimulai dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan mempertimbangkan antara kompetensi dasar dan pendekatan yang akan digunakan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penerapan *Edutainment* diterapkan dengan prinsip-prinsip pembelajaran berbasis *Edutainment* yaitu memberi kemudahan dan suasana gembira diantaranya dengan menerapkan teknik bernyanyi dan permainan. Penerapan teknik bernyanyi dimulai dengan guru mengubah isi lagu yang lirik lagunya diganti dengan materi pelajaran. Sedangkan penerapan teknik bermain diantaranya yaitu dengan guru memberikan permainan disela-sela pembelajaran seperti tebak kata, pulpen teka-teki, dan bisik berantai.

Kata Kunci : *Edutainment*, Pembelajaran Bahasa Arab

PENERAPAN *EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI SDIT INSAN MANDIRI PUNGGELAN

MARYAM ISTIQOMAH
1817403069

ABSTRACT

Arabic is one of the subjects that is considered difficult and boring by some students. To change the learning atmosphere so that it is not boring, a learning approach that can make students feel comfortable in learning is needed. One of the learning approaches that can create comfortable and enjoyable learning is the *Edutainment* approach. The basic concept of the *Edutainment* approach is to make learning that occurs in a conducive and fun atmosphere. With regard to efforts to create this condition, SDIT Insan Mandiri Punggelan tries to apply the concept of *Edutainment* by combining two activities, namely education and entertainment.

The purpose of this study is to describe how the application of *Edutainment* in learning Arabic at SDIT Insan Mandiri Punggelan. This research is a field research with a qualitative descriptive method. Data collection techniques using interviews, observation, and documentation. The research subjects include Arabic teachers at SDIT Insan Mandiri Punggelan, students, and school principals. The data analysis technique used is the analysis of the Miles and Huberman model.

The results of research on the application of *Edutainment* in Arabic learning at SDIT Insan Mandiri Punggelan indicate that in applying the *Edutainment* approach a careful planning is needed starting with preparing a Learning Implementation Plan (RPP) by considering the basic competencies and the approach to be used so that the learning objectives can be achieved. The application of *Edutainment* is applied with the principles of *Edutainment* based learning, namely providing convenience and a happy atmosphere, including by applying singing and playing techniques. The application of the singing technique begins with the teacher changing the content of the song whose lyrics are replaced with the subject matter. While the application of playing techniques includes the teacher giving games on the sidelines of learning such as guessing word, puzzle pens, and chain whispering.

Keyword : *Edutainment*, Arabic Learning

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomr: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 0.1. Tabel Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṡa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)

خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ḍal	Ḍ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El

م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2. Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	Fathah	A	a
ـِ	Kasrah	I	i
ـُ	Dammah	U	u

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 0.3. Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...يَ	Fathah dan ya	Ai	a dan u
...وُ	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سَأَلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel 0.4. Tabel Transliterasi *Maddah*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...آ...	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
...إ...	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
...ؤ...	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup
Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".
2. Ta' marbutah mati
Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".
3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-attfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/
al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةَ talhah

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khuẓu
- شَيْءٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَ إِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ / Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/
Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا / Bismillāhi majrehā wa mursāhā

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ / Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/
Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ / Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ / Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا / Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Alhamdulillahirobbil 'alamin, puji syukur ke hadirat Allah SWT yang senantiasa mencurahkan rahmat, taufik, hidayah, serta inayah-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan *Edutainment* Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di SDIT Insan Mandiri Punggelan.” Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Rasulullah saw, yang telah memberi cahaya ilmu penolong bagi seluruh umat. Semoga kelak kita menjadi salah satu umat yang mendapatkan syafaat beliau di yaumul akhir. Amin.

Dalam penyusunan skripsi ini, penyusun menyadari bahwa ada banyak pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan serta arahan dalam berbagai bentuk baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis sampaikan terimakasih kepada:

1. Dr. Suwito, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Dr. Suparjo, M.Ag., selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Subur, M.Ag., selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Dr. Sumiarti, M.Ag., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. Ali Muhdi, M.S.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Enjang Burhanudin Yusuf, M.Pd., selaku Koordinator Prodi Pendidikan Bahasa Arab UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
7. Mukhroji, S.Ag., M.S.I., selaku Pembimbing Akademik kelas PBA B angkatan 2018 UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

8. Zuri Pamuji, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu dengan penuh kesabaran memberikan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Nurrokhmah Hidayati, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDIT Insan Mandiri Punggelan tempat dimana peneliti melakukan penelitian.
10. Ustadzah Dewi Afrilia selaku guru bahasa Arab di SDIT Insan Mandiri Punggelan yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Seluruh rekan-rekan PBA B angkatan 2018 khususnya Sekar Dwi Nur Aini dan Rizka Imro Atul Azizah, terimakasih atas kebaikan, kerjasama, dan semangatnya dari awal menimba ilmu sampai menyelesaikan skripsi ini di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
12. Untuk semua pihak yang telah membantu dari hal terkecil sampai hal terbesar dari mulai proses pembuatan sampai tersusunnya skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan yang telah diberikan dengan balasan yang baik dan berlipat ganda. Amin ya Rabbal 'Alamin. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata, hanya kepada Allah penulis memohon petunjuk dan meminta pertolongan serta perlindungan-Nya atas segala sesuatu.

Purwokerto, 29 Juni 2022

Penulis,



Maryam Itiqomah

NIM. 1817403069

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	ix
KATA PENGANTAR	xviii
DAFTAR ISI	xx
DAFTAR GAMBAR	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Konseptual	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
E. Kajian Pustaka	7
F. Sistematika Pembahasan	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Penerapan <i>Edutainment</i>	10
1. Pengertian <i>Edutainment</i>	10
2. Prinsip-Prinsip <i>Edutainment</i>	12
3. Ragam Teori dan Bentuk Terapan <i>Edutainment</i>	14
4. Karakteristik <i>Edutainment</i>	17
B. Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah Dasar	18
1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Arab	18
2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab	19
3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Arab	22

4. Cara Memilih dan Menentukan Pendekatan Pembelajaran Yang Tepat.....	27
5. Model Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah Dasar	28
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	32
C. Objek dan Subjek Penelitian	32
D. Teknik Pengumpulan Data	33
E. Teknik Analisis Data	34
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS TERKAIT PENERAPAN EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI SDIT INSAN MANDIRI PUNGGELAN.....	36
A. Penyajian Data Terkait Penerapan <i>Edutainment</i> Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SDIT Insan Mandiri Punggelan.....	36
B. Analisis Data Terkait Penerapan <i>Edutainment</i> di SDIT Insan Mandiri Punggelan	48
BAB V PENUTUP	57
A. Kesimpulan.....	57
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Materi bahasa Arab kelas I.....	37
Gambar 4. 2 Materi bahasa Arab kelas II	38
Gambar 4. 3 Materi bahasa Arab kelas III	39
Gambar 4. 4 Penerapan <i>Edutainment</i> dengan metode bernyanyi.....	41
Gambar 4. 5 Penerapan <i>Edutainment</i> melalui permainan tebak kata.....	42
Gambar 4. 6 Penerapan <i>Edutainment</i> melalui permainan pulpen teka-teki	44
Gambar 4. 7 Penerapan <i>Edutainment</i> dengan metode al-Hiwar	45
Gambar 4. 8 Penerapan <i>Edutainment</i> melalui permainan bisik berantai	47



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Instrumen Penelitian
- Lampiran 2 Hasil Wawancara, Observasi dan Dokumentasi
- Lampiran 3 Surat Permohonan Ijin Observasi Pendahuluan
- Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Observasi Pendahuluan
- Lampiran 5 Blangko Bimbingan Proposal Skripsi
- Lampiran 6 Surat Rekomendasi Seminar Proposal
- Lampiran 7 Surat Keterangan Telah Seminar Proposal
- Lampiran 8 Surat Keterangan Lulus Ujian Komprehensif
- Lampiran 9 Surat Keterangan Ijin Riset Individual
- Lampiran 10 Surat Keterangan Telah Riset Individual
- Lampiran 11 Surat Keterangan Wakaf Perpustakaan
- Lampiran 12 Sertifikat Aplikom
- Lampiran 13 Sertifikat BTA PPI
- Lampiran 14 Sertifikat PPL
- Lampiran 15 Sertifikat KKN
- Lampiran 16 Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab
- Lampiran 17 Sertifikat Pengembangan Bahasa Inggris
- Lampiran 18 Blangko Bimbingan Skripsi
- Lampiran 19 Surat Rekomendasi Munaqosyah

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidik dalam mengajar hendaknya memiliki *style* dan seni mengajar, agar peserta didik tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dan akan terjadi proses pembelajaran yang interaktif yaitu terjadinya komunikasi dua arah antara peserta didik dan pendidik secara aktif. Untuk merealisasikan hal tersebut, pendidik harus memberikan kesempatan kepada peserta didik seluas mungkin, menstimulus, serta memancing kreatifitas mereka dengan cara menggunakan pendekatan pembelajaran.²

Pendekatan pembelajaran adalah suatu titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses pembelajaran yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewedahi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu.³ Adanya pendekatan pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan berdampak positif pada hasil belajar dan prestasi yang optimal.⁴

Belajar bahasa Arab berarti belajar secara mendalam tentang seluk-beluk ilmu bahasa Arab, baik aspek gramatikal/sintaksis (*Qowaid nahwu*), morfem/morfologi (*Qowaid as-Sharf*) ataupun sastra (adab).⁵ Meskipun bahasa Arab sudah masuk dalam mata pelajaran tersendiri di berbagai madrasah, tidak semudah membalikkan telapak tangan peserta didik dapat

² M. Asy'ari, "Metode, Sistem dan Prinsip Pembelajaran Bahasa Arab Yang Inovatif", *Jurnal An-Nabighoh*, Vol. 20, No. 02, 2019, hlm. 292-293.

³ Fauzan Djalal, "Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, dan Model Pembelajaran", *Jurnal Sabilarrasyad*, Vol. II, No. 01, 2017, hlm. 33.

⁴ Mardiah Kalsum Nasution, "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, Vol. 11, No. 1, 2017, hlm. 9.

⁵ Kamil Ramma Oensyar dan Ahmad Hifni, *Pengantar Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: IAIN Antasari Press, 2015), hlm. 7.

menyerap, memahami, serta menguasai materi pembelajaran bahasa Arab yang telah diajarkan. Selama ini, dalam proses pembelajaran bahasa Arab, sering kali siswa hanya dianggap sebagai wadah kosong yang harus dan dapat diisi dengan berbagai ilmu pengetahuan atau informasi apapun yang dikehendaki oleh pengajar. Jarang ditemukan pengajar yang benar-benar memperhatikan aspek perasaan atau emosi siswa, serta kesiapan mereka untuk belajar.⁶ Banyak peserta didik yang merasa kesulitan dalam menyerap dan memahami materi bahasa Arab yang telah diajarkan oleh gurunya.⁷

Pembelajaran yang berlangsung dan dilakukan dengan pendekatan yang bersifat memaksa ini menciptakan suasana pembelajaran yang tidak nyaman, menimbulkan rasa takut, dan bahkan bisa membuat stres. Kondisi yang tidak kondusif ini sangatlah tidak mendukung tercapainya proses dan hasil belajar yang optimal. Belajar tidak pernah akan berhasil dalam arti yang sesungguhnya bila dilakukan dalam suasana yang menakutkan, belajar hanya akan efektif jika suasana hati peserta didik berada dalam kondisi yang menyenangkan.⁸

Dalam hal ini, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang dapat menarik minat dan mengaktifkan semua siswa dalam proses belajar-mengajar bahasa Arab. Oleh karena itu, dalam penyampaian bahan dan materi pelajaran, seorang guru harus menggunakan pendekatan pembelajaran yang tepat. Diantara beberapa cara untuk menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan dalam pembelajaran adalah dengan permainan, humor, film, musik, perangkat multimedia, dan lain sebagainya. Yang mana dari keseluruhan bagian tersebut masuk dalam pendekatan *Edutainment*.⁹

⁶ Hamruni, *Pembelajaran Berbasis Edutainment*, (Yogyakarta: CV. Investidaya, 2014), hlm. 5.

⁷ Nasruni, "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab", *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 1, NO. 1, 2017, hlm. 52.

⁸ Hamruni, *Pembelajaran Berbasis*, hlm. 5.

⁹ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2012), hlm. 18.

Edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), dan demonstrasi. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang.¹⁰

Dalam bidang psikologi positif, para teoretikus, seperti Mihaly Csikszentmihalyi, menjelaskan dalam teori *alir* (*Flow Theory*) bahwa umat manusia itu bisa melaksanakan apapun dengan cara yang terbaik, jika mereka mampu terlibat secara total dalam aktivitas yang menyenangkan.¹¹ Dengan adanya permainan siswa akan mampu menyerap dan memahami pembelajaran dengan baik dan mudah. Meskipun sedang menjalani proses pembelajaran, mereka tidak akan merasa sedang belajar.¹² Pendekatan pembelajaran yang demikian perlu diimplementasikan oleh guru agar siswa menjadi aktif dan nyaman ketika belajar di kelas.

Salah satu lembaga yang menerapkan *Edutainment* dalam proses pembelajaran yaitu di SDIT Insan Mandiri Punggelan. Hal ini berdasarkan hasil wawancara pendahuluan dengan guru bahasa Arab SDIT Insan Mandiri Punggelan yang bernama Ustadzah Dewi Afrilia, bahwa di SDIT Insan Mandiri Punggelan khususnya pada pembelajaran bahasa Arab sudah diterapkan pendekatan dan beberapa prinsip *Edutainment*. Salah satu penerapan *Edutainment* dalam proses penyampaian materi yaitu dengan cara metode bernyanyi saat menghafalkan kosa kata bahasa Arab dan permainan pada tema tertentu dalam pembelajaran bahasa Arab. Menurut beliau, penerapan *Edutainment* pada pembelajaran bahasa Arab dirasa perlu untuk membantu peserta didik memperoleh kemahiran berbahasa Arab yang meliputi empat aspek kemahiran, yaitu: kemahiran menyimak, kemahiran

¹⁰ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, hlm. 17.

¹¹ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, hlm. 19.

¹² Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, hlm. 36.

membaca, kemahiran menulis, dan kemahiran berbicara dengan cara yang menyenangkan.¹³

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk menggali lebih dalam tentang penerapan *Edutainment* dalam pembelajaran bahasa Arab yang dilaksanakan di SDIT Insan Mandiri Punggelan.

B. Definisi Konseptual

Untuk memperoleh gambaran yang jelas dan menghindari kesalahpahaman tentang judul penelitian tersebut, maka peneliti akan menjelaskan istilah-istilah pokok yang digunakan, yaitu:

1. *Edutainment*

Edutainment berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan dan *entertainment* berarti hiburan. Jadi *Edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan.

Jadi, dapat disimpulkan *Edutainment* adalah suatu tindakan dalam mengajarkan keterampilan dengan cara yang menyenangkan dan rileks agar siswa tidak merasa bosan atau menjenuhkan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan siswa dapat dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran.

2. Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran pada hakekatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.¹⁴

¹³ Wawancara dengan Ustadzah Dewi Afrilia selaku guru mata pelajaran Bahasa Arab SDIT Insan Mandiri Punggelan pada hari Kamis 2 Desember 2021.

¹⁴ Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang, "Belajar dan Pembelajaran", *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, Vol. 03, No. 2, 2017, hlm. 337.

Bahasa Arab dalam kajian sejarah termasuk rumpun bahasa Semit yaitu rumpun-rumpun bahasa yang dipakai bangsa-bangsa yang tinggal di sekitar sungai Tigris dan Furat, dataran Syria dan Jazirah Arabia (Timur Tengah). Bahasa Arab juga adalah bahasa ayat suci Al-Qur'an. Dalam dunia pendidikan, bahasa Arab menjadi penting bagi peserta didik mengingat bahasa Arab adalah bahasa umat Islam dan agar para peserta didik dapat memahami ilmu pembelajaran bahasa Arab.

Jadi, pembelajaran bahasa Arab adalah proses interaksi antara siswa dengan guru dalam pembelajaran agar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan bahasa Arab serta untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu pembelajaran bahasa asing.

3. SDIT Insan Mandiri Punggelan

SDIT Insan Mandiri Punggelan merupakan salah satu lembaga pendidikan atau Sekolah Islam Terpadu di bawah naungan JSIT (Jaringan Sekolah Islam Terpadu) yang berlokasi di Jl. Sipondok Desa Karang Sari RT 006 RW 001 Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana penerapan *Edutainment* dalam pembelajaran bahasa Arab di SDIT Insan Mandiri Punggelan?”

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan *Edutainment* dalam pembelajaran bahasa Arab di SDIT Insan Mandiri Punggelan.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk menambah khasanah keilmuan tentang *Edutainment* sebagai pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran bahasa Arab maupun pada mata pelajaran lain.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Lembaga

Sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SDIT Insan Mandiri Punggelan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik merasa nyaman, terhibur dan ikut aktif dalam pembelajaran.

2) Bagi Guru atau Tenaga Pendidik

Mampu memperluas cara pandang guru dalam penggunaan pendekatan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Arab.

3) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dengan sendirinya dapat pula meningkatkan hasil belajar.

4) Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti tentang pendekatan *Edutainment*.

5) Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam melakukan penelitian lanjutan mengenai pendekatan *Edutainment* khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab.

E. Kajian Pustaka

Dalam suatu penelitian kajian pustaka ini sangat diperlukan untuk mencari teori-teori, konsep, dan generalisasi pada penelitian terdahulu yang dapat dijadikan sebagai dasar pemikiran dalam penyusunan penelitian serta menjadi dasar pijakan bagi penelitian dalam memposisikan penelitian yang sedang dilakukan.

Pertama, Skripsi yang ditulis oleh saudari Nur Amalina Muflih yang berjudul “Penerapan Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas IV (Al-Waasi’) SD Al-Irsyad Al-Islamiyyah 02 Purwokerto Tahun Pelajaran 2019/2020”, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Purwokerto 2020. Hasil penelitian skripsi ini adalah pembahasan mengenai bagaimana penerapan *Edutainment* dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas IV (Al-Waasi’) SD Al-Irsyad Al-Islamiyyah 02 Purwokerto. Setelah peneliti memahami skripsi tersebut, persamaannya adalah sama-sama meneliti mengenai metode *Edutainment* pada pembelajaran bahasa Arab. Sedangkan perbedaan dengan skripsi yang akan peneliti lakukan terletak pada kajian teori *Edutainment*, penulis mengkaji tentang pendekatan *Edutainment* melalui metode bernyanyi dan bermain, sedangkan saudari Nur Amalina Muflih mengkaji tentang metode *Edutainment* dengan teknik bernyanyi dan berkelompok.¹⁵

Kedua, Skripsi yang ditulis oleh saudari Nadia Noor Fahmi yang berjudul “Penerapan *Edutainment* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga”, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Purwokerto 2018. Hasil penelitian skripsi ini adalah pembahasan mengenai bagaimana penerapan *Edutainment* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga. Setelah peneliti memahami skripsi tersebut, persamaannya adalah sama-sama meneliti

¹⁵ Nur Amalina Muflih, “Penerapan Metode *Edutainment* dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas IV (Al-Waasi’) SD Al-Irsyad Al-Islamiyyah 02 Purwokerto Tahun Pelajaran 2019/2020”, *Skripsi*, (Purwokerto: IAIN Purwokerto, 2020).

mengenai penerapan metode *Edutainment*. Perbedaan dengan skripsi yang akan peneliti lakukan yaitu skripsi saudara Nadia Noor Fahmi pada penerapan *Edutainment* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang menekankan pada pola eksplorasi dan elaborasi (permainan berkelompok), sedangkan penulis pada penerapan *Edutainment* dalam pembelajaran Bahasa Arab yang menekankan pada pola bermain dan hiburan (lagu).¹⁶

Ketiga, Skripsi yang ditulis oleh saudara Vely Septiani yang berjudul “Penerapan Metode Bernyanyi dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MTs Al-Hidayah Purwokerto Barat”, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Purwokerto 2017. Hasil penelitian skripsi ini adalah pembahasan mengenai bagaimana penerapan metode bernyanyi dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Al-Hidayah Purwokerto Barat. Setelah peneliti memahami skripsi tersebut, persamaannya adalah sama-sama meneliti mengenai penerapan metode pada pembelajaran bahasa Arab. Sedangkan perbedaan dengan skripsi yang akan peneliti lakukan terletak pada metode yang digunakan, skripsi saudara Vely Septiani mengenai penerapan metode bernyanyi, sedangkan penulis melakukan penelitian mengenai penerapan *Edutainment*.¹⁷

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan kerangka dalam skripsi, dengan maksud untuk mempermudah dalam pembahasan, maka skripsi ini penulis susun dalam lima bab, di mana antara bab yang satu dengan yang lain saling berkaitan. Untuk lebih jelasnya susunan tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I Berisi Pendahuluan, dalam bab ini memuat latar belakang masalah, definisi konseptual, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, dan sistematika pembahasan.

¹⁶ Nadia Noor Fahmi, “Penerapan *Edutainment* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga”, *Skripsi*, (Purwokerto: IAIN Purwokerto, 2018).

¹⁷ Vely Septiani, “Penerapan Metode Bernyanyi dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MTs Al-Hidayah Purwokerto Barat”, *Skripsi*, (Purwokerto: IAIN Purwokerto, 2017).

BAB II Landasar Teori, berisi tentang penerapan *Edutainment* dan pembelajaran bahasa Arab. Yang meliputi penerapan *Edutainment* terdiri dari: pengertian pendekatan *Edutainment*, prinsip-prinsip pendekatan *Edutainment*, ragam teori dan bentuk terapan *Edutainment*, karakteristik pendekatan *Edutainment*; pembelajaran bahasa Arab terdiri dari: pengertian pembelajaran bahasa Arab, tujuan pembelajaran bahasa Arab, prinsip-prinsip pembelajaran bahasa Arab, model pembelajaran bahasa Arab di sekolah dasar.

BAB III Metode Penelitian, yang meliputi jenis penelitian, lokasi penelitian, objek dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV Pembahasan Hasil Penelitian, berisi tentang penyajian data dan analisis data. Penyajian data yang meliputi perencanaan dan pelaksanaan *Edutainment* dalam pembelajaran bahasa Arab di SDIT Insan Mandiri Punggelan. Analisis data meliputi analisis pendekatan *Edutainment* yang terdapat dalam RPP dan analisis pendekatan *Edutainment* yang terdapat dalam proses pembelajaran.

BAB V Penutup, berisi kesimpulan, saran-saran, dan kata penutup.

Pada bagian akhir berisi tentang Daftar Pustaka, Lampiran-lampiran dan Daftar riwayat hidup.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Penerapan *Edutainment*

1. Pengertian *Edutainment*

Edutainment menurut Hamruni dalam bukunya “Pembelajaran Berbasis *Edutainment*”, menjelaskan bahwa *edutainment* terdiri atas dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan, dan *entertainment* artinya hiburan. Jadi secara bahasa *edutainment* diartikan sebagai pendidikan yang menyenangkan. Selanjutnya, Hamruni menyimpulkan bahwa *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain dengan cara memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan.¹⁸

Sutrisno dalam buku karya Moh Sholeh Hamid, menjelaskan bahwa *edutainment* berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jadi, dari segi bahasa, *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur atau *menyenangkan*. Sementara itu, dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), dan demonstrasi.¹⁹

¹⁸ Hamruni, *Pembelajaran Berbasis*, hlm. 44.

¹⁹ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, hlm. 17.

Menurut New World Encyclopedia, *Edutainment* berasal dari kata *educational entertainment* atau *entertainment education*, yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan menghibur. Pada dasarnya, *Edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para siswa dengan memasukan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab di telinga mereka, seperti acara televisi, permainan yang ada di komputer atau *video games*, film, musik, *website*, perangkat multimedia, dan lain sebagainya.²⁰

Begitu pula yang tertuang di dalam bukunya Hamruni “Pembelajaran Berbasis *Edutainment*” tentang pendidikan Islam yang menyenangkan bahwa terdapat sejumlah ayat-ayat al-Qur’an dan riwayat-riwayat yang bersumber dari Rasulullah saw. dan para sahabatnya yang menunjukkan bahwa pendidikan Islam juga memiliki nilai-nilai pendidikan yang menyenangkan. Sebagaimana yang tertuang dalam surah Al-Baqarah ayat 185:

يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ (البقرة : 185)

“Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran.”

Selain itu prinsip tersebut dijabarkan dari sabda Nabi Muhammad saw kepada sahabat beliau yang diutus untuk melakukan dakwah kepada gubernur Romawi di Damaskus, yaitu Muadz Ibn Jabal dan Abu Musa al-Asyary, sebagai berikut:

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: يَسِّرُوا وَلَا تُعَسِّرُوا وَبَشِّرُوا وَلَا تُنْفِرُوا

(روه البخارى)

²⁰ Rahmat Shodiqin, “Pembelajaran Berbasis Edutainment”, *Jurnal Al-Maqoyis*, Vol. IV, No. 1, 2016, hlm. 37.

“Permudah mereka jangan mempersulit, gembirakanlah mereka dan jangan membuat mereka menjauhi kamu.” (HR. Bukhari).²¹

Edutainment bisa dikatakan berhasil secara kasat mata, jika ada fakta bahwa pembelajaran itu menyenangkan dan guru dapat mendidik para siswanya dengan suatu cara yang menyenangkan. Bermain dengan suasana menyenangkan merupakan faktor sangat penting dalam pendidikan. Johan Huizinga menyatakan, bahwa bermain dan bersenang-senang merupakan aktivitas yang esensial bagi semua manusia.²²

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Edutainment* adalah suatu cara untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran bisa menjadi begitu menyenangkan, sehingga para siswa dapat dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran itu sendiri, tanpa merasa bahwa mereka tengah belajar.

2. Prinsip-Prinsip *Edutainment*

Prinsip dasar *Edutainment* ialah bermula dari adanya asumsi bahwa pembelajaran yang selama ini berlangsung di sekolah maupun di masyarakat sudah tidak mencerminkan lagi sebagai bentuk pendidikan. Akan tetapi, lebih terkesan menakutkan, mencemaskan, dan membuat anak tidak senang, serta merasa bosan dan menjenuhkan. Padahal seharusnya pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan dan membuat peserta didik belajar dengan nyaman dan penuh antusiasme yang tinggi. Maka dari itu, konsep *Edutainment* berupaya untuk menciptakan suatu pembelajaran yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi peserta didik.²³

²¹ Hamruni, *Pembelajaran Berbasis*, hlm. 124.

²² Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, hlm. 19-20.

²³ Rahmat Shodiqin, *Pembelajaran Berbasis*, hlm. 38.

Dalam buku karya M. Fadlillah, Hamruni menyebutkan bahwa ada tiga alasan yang melandasi munculnya konsep *edutainment*, yaitu:

- a. Perasaan positif (senang / gembira) akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif, seperti sedih, takut, terancam, dan merasa tidak mampu, akan memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikan sama sekali. Dalam upaya menciptakan kondisi ini, konsep *edutainment* berusaha memadukan antara aktivitas pendidikan dan hiburan dengan tujuan agar pembelajaran berlangsung menyenangkan atau menggembirakan.
- b. Jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan membuat batu loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya, jika ia menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu.
- c. Apabila setiap pembelajaran dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan secara optimal.²⁴

Salah satu usaha penting yang dapat dilakukan untuk membangkitkan semangat belajar adalah mendesain pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan. Menurut Dave Meier, menyenangkan atau membuat suasana belajar dalam keadaan gembira bukan berarti menciptakan suasana ribut dan huru-hara. Hal ini, tidak ada hubungan dengan kesenangan yang sembrono dan dangkal. Kesenangan dan kegembiraan di sini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, pemahaman materi, dan nilai yang membahagiakan pembelajar.²⁵

²⁴ M. Fadlillah, dkk, *Edutainment Pendidikan*, hlm. 4-5.

²⁵ Ngainum Naim, *Menjadi Guru Inspiratif; Memberdayakan dan Mengubah Jalan Hidup Siswa*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 175.

Terkait hal tersebut Rose dan Nicholas, menyebutkan beberapa cara menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan, diantaranya:

- a. Menciptakan lingkungan pembelajaran tanpa stres.
- b. Menjamin bahwa subjek pelajaran adalah relevan.
- c. Menjamin bahwa belajar secara emosional adalah positif.
- d. Melibatkan secara sadar semua indra dan juga pikiran otak kiri dan otak kanan.
- e. Menantang otak para siswa untuk dapat berpikir jauh ke depan dan mengeksplorasikan apa yang sedang dipelajari dengan sebanyak mungkin kecerdasan yang relevan untuk memahami subjek pelajaran.
- f. Mengonsolidasikan bahan yang sudah dipelajari dengan meninjau ulang dalam periode waspada yang rileks.²⁶

3. Ragam Teori dan Bentuk Terapan *Edutainment*

Edutainment dalam perjalanannya, bertransformasi dalam beragam bentuk seperti *humanizing the classroom*, *active learning*, *cooperative learning*, *quantum learning*, dan *quantum teaching*.²⁷

a. *Humanizing the Classroom*

Humanizing artinya memanusiakan, sedangkan *the classroom* artinya ruang kelas. Jadi, secara harfiah, *humanizing the classroom* bermakna memanusiakan ruang kelas. Dalam hal ini, yang dimaksud memanusiakan ruang kelas adalah pendidik hendaknya memperlakukan para siswanya sesuai dengan kondisi dan karakteristik masing-masing, dalam proses pembelajaran. Sementara itu, ruang kelas berfungsi sebagai ruang pembelajaran, sehingga di mana pun pembelajaran dilakukan, baik di dalam

²⁶ M. Fadlillah, dkk, *Edutainment Pendidikan*, hlm. 6-7.

²⁷ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, hlm. 37.

ruangan, di luar ruangan, maupun di alam bebas, pembelajaran masih bias tetap berlangsung.

John P. Miller menyatakan bahwa pendidikan yang memanusiakan siswa akan selalu terfokus pada pengembangan model pendidikan afektif atau yang disebut dengan pendidikan kepribadian atau pendidikan nilai. Dengan demikian, *humanizing the classroom* adalah proses membimbing, mengembangkan, dan mengarahkan potensi dasar manusia, baik jasmani maupun rohani secara seimbang dengan menghormati nilai-nilai humanitas.

b. *Active Learning* (Pembelajaran Aktif)

Active berarti aktif, sedangkan *learning* berarti pembelajaran. Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan para siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri, baik dalam bentuk interaksi antarsiswa maupun antar siswa dengan pengajar. Pembelajaran aktif juga merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat efektif untuk bisa memberikan suasana pembelajaran interaktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga siswa mampu menyerap ilmu dan pengetahuan baru, serta menggunakannya untuk kepentingan diri sendiri maupun lingkungan.

c. *Cooperative Learning*

Cooperative Learning merupakan pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil siswa, sehingga mereka dapat menjalin kerjasama untuk memaksimalkan kelompoknya masing-masing melakukan pembelajaran. Prinsip dasar *cooperative learning* adalah bahwa siswa dapat saling bertukar pikiran dan saling membantu dalam kegiatan pembelajaran. Hubungan kerja seperti ini memungkinkan timbulnya persepsi yang positif tentang apa yang dapat dilakukan oleh siswa untuk mencapai keberhasilan belajar berdasarkan kemampuan dirinya secara individu dan andil dari anggota kelompok lain selama belajar bersama dalam kelompok.

d. *Quantum Learning*

Quantum merupakan istilah yang dipinjam dari istilah fisika yang berarti paket energi yang dipancarkan oleh benda panas. Dengan kata lain, *quantum* didefinisikan sebagai interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Dengan demikian, energi yang dipancarkan oleh *quantum learning* diharapkan dapat menumbuhkan *zest of study* (semangat belajar) yang maksimal bagi para siswa dalam semua tahap usia.

Salah satu konsep dasar dari teori ini ialah bahwa belajar itu harus mengasyikkan dan berlangsung dalam suasana gembira, sehingga pintu masuk untuk informasi baru akan lebih lebar dan terekam dengan baik. Beberapa teknik yang dapat digunakan untuk memberikan sugesti positif adalah dengan menempatkan siswa secara nyaman, memasang musik latar di dalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberikan kesan besar dengan menonjolkan informasi, dan menyediakan pendidik yang terlatih dengan baik dalam seni pengajaran sugestif.

e. *Quantum Teaching*

Quantum teaching adalah interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya, yang mencakup beberapa hal, seperti perubahan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan sekitar proses belajar, menguraikan cara-cara baru yang memudahkan proses belajar melalui perpaduan unsur-unsur seni dan pencapaian-pencapaian terarah, serta focus pada hubungan yang dinamis di dalam kelas.

Quantum teaching berusaha mengubah suasana belajar yang monoton dan membosankan ke dalam suasana belajar yang meriah dan gembira, dengan memadukan potensi fisik, psikis, dan emosi siswa menjadi suatu kesatuan kekuatan yang integral. Dengan menggunakan metodologi *quantum teaching*, diharapkan kita akan

dapat menggabungkan keistimewaan-keistimewaan belajar menuju bentuk perencanaan pengajaran yang akan meningkatkan prestasi siswa melalui lingkungan pembelajaran yang menyenangkan.²⁸

4. Karakteristik *Edutainment*

Hamruni dalam bukunya “Konsep *Edutainment* dalam Pendidikan Islam” ada beberapa hal yang menjadi karakteristik dalam *Edutainment*, yaitu:²⁹

- a. Pertama, konsep pendekatan *Edutainment* adalah salah satu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar sehingga diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar.

Konsep ini dirancang agar proses belajar mengajar dilakukan secara holistik dengan menggunakan pengetahuan yang berasal dari berbagai disiplin ilmu, seperti pengetahuan tentang cara kerja otak dan memori, motivasi, konsep diri, emosi (perasaan), metakognisi, gaya belajar, kecerdasan majemuk, teknik memori, teknik membaca, teknik mencatat, dan teknik belajar lainnya.

- b. Kedua, konsep dasar pendekatan *Edutainment* seperti halnya konsep belajar akselerasi, yaitu berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan.
- c. Ketiga, pendekatan *Edutainment* menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan satu jalinan yang efisien. Meliputi anak didik, guru, proses pembelajaran dan lingkungan pembelajaran. Pendekatan *Edutainment* menempatkan anak didik sebagai pusat dari proses pembelajaran dan sekaligus sebagai subjek pendidikan. Proses pembelajaran terbaik yang dapat diberikan kepada anak didik menurut konsep ini adalah suatu proses pembelajaran yang diawali dengan menggali dan mengerti kebutuhan anak didik. Berangkat dari sini, seorang pendidik harus

²⁸ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, hlm. 37-101.

²⁹ Djumali dan Eriza Nur Hidayanti, *Penerapan Metode*, hlm. 13.

bisa membawa anak didik melalui suatu metode pembelajaran yang tepat.

- d. Keempat, dalam pendekatan *Edutainment*, proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam proses interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan. Interaksi edukatif seperti ini akan membuahkan aktivitas belajar yang efektif dan menjadi kunci utama suksesnya sebuah pembelajaran. Asumsinya, jika manusia mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka ia akan mampu membuat loncatan prestasi yang tidak bisa diduga sebelumnya. Bila seseorang mampu mengenali tipe belajarnya dan melakukan pembelajaran yang sesuai, maka belajar akan terasa sangat menyenangkan dan memberikan hasil yang optimal.

B. Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah Dasar

1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Arab

Kata pembelajaran berasal dari kata belajar yang mendapat awalan “pem” dan akhiran “an” menunjukkan bahwa ada unsur dari luar (*eksternal*) yang bersifat “intervensi” agar terjadi proses belajar. Jadi pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh faktor eksternal agar terjadi proses belajar pada diri individu yang belajar.³⁰

Trianto mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.³¹ Hakikat pembelajaran secara umum dilukiskan oleh Gagne dan Briggs, adalah serangkaian kegiatan yang dirancang yang memungkinkan terjadinya proses belajar.³²

³⁰ Karwono dan Heni Mularsih, *Belajar Dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2017). Hlm. 19-20.

³¹ Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang, *Belajar dan*, hlm. 338.

³² Karwono dan Heni Mularsih, *Belajar Dan*, hlm. 20.

Bahasa Arab (*al-lughah al-‘Arabiyyah*) adalah suatu bahasa dari rumpun bahasa semit selatan yang digunakan oleh orang-orang yang mendiami semenanjung Arabia, dibagian barat daya benua Asia. Bahasa ini merupakan bahasa peribadatan dalam agama Islam karena merupakan bahasa yang dipakai oleh Al-Qur’an.³³

Menurut Al-Ghulayaini pengertian bahasa Arab adalah sebagai berikut:

اللُّغَةُ الْعَرَبِيَّةُ هِيَ الْكَلِمَاتُ الَّتِي يُعْبَرُ بِهَا الْعَرَبُ عَنْ أَعْرَاضِهِمْ

Artinya: “Bahasa Arab adalah kalimat-kalimat yang dipergunakan bangsa Arab dalam mengutarakan maksud dan tujuan mereka”.

Senada dengan pendapat diatas, Al-Hashimiy memberikan pengertian bahasa Arab sebagai berikut:

وَ مِنْ ذَلِكَ لُغَتُنَا الْعَرَبِيَّةُ الْأَصْوَاتُ الْمَحْتَوِيَّةُ عَلَى بَعْضِ الْحُرُوفِ الْهَجَائِيَّةِ

Artinya: “Oleh sebab itu, bahasa Arab adalah suara-suara yang mengandung segain huruf hijaiyah”.³⁴

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Arab adalah suatu upaya pendidik terhadap peserta didik dalam interaksi belajar bahasa Arab agar siswa dapat mempelajari bahasa Arab dengan efektif dan efisien.

2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab

Permenag RI Nomor 2 Tahun 2008 menjelaskan tujuan pembelajaran bahasa Arab adalah 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

³³ Akhiril Pane, “Urgensi Bahasa Arab; Bahasa Arab Sebagai Alat Komunikasi Agama Islam”, *Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi dan Sosial*, Vol. 2, No. 1, 2018, hlm. 79.

³⁴ Ahmadi & Aulia Mustika Ilmiani, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (Konvensional Hingga Era Digital)*, (Yogyakarta: Ruas Media, 2020), hlm. 4.

yaitu kemampuan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi baik secara lisan maupun tulis.³⁵

Al-Fauzan dkk, menjelaskan ada tiga kompetensi yang hendaknya dicapai dalam mempelajari bahasa Arab. Tiga kompetensi yang dimaksud yaitu:

a. Kompetensi kebahasaan

Kompetensi kebahasaan maksudnya adalah pembelajar menguasai sistem bunyi bahasa Arab, baik cara membedakannya dan pengucapannya, mengenal struktur bahasa, gramatika dasar aspek teori dan fungsi; mengetahui kosa kata dan penggunaannya.

b. Kompetensi komunikasi

Kompetensi komunikasi maksudnya adalah pembelajar mampu menggunakan bahasa Arab secara otomatis, mengungkapkan ide-ide dan pengalaman dengan lancar, dan mampu menyerap yang telah dikuasai dari bahasa secara mudah.

c. Kompetensi budaya

Kompetensi budaya maksudnya adalah memahami apa yang terkandung dalam bahasa Arab dari aspek budaya, mampu mengungkapkan tentang pemikiran penuturnya, nilai-nilai, adat-istiadat, etika, dan seni.³⁶

Dari tiga kompetensi yang disebutkan di atas, terlihat bahwa tujuan pembelajaran bahasa Arab diarahkan kepada: 1) Penguasaan unsur bahasa yang dimiliki bahasa Arab, yaitu aspek bunyi, kosa kata dan ungkapan, serta struktur. 2) Penggunaan bahasa Arab dalam komunikasi yang efektif. 3) Pemahaman terhadap budaya Arab, baik berupa pemikiran, nilai-nilai, adat, etika, maupun seni.

³⁵ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 tentang Standar Kompetensi Lulusan Dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Di Madrasah.

³⁶ Ahmad Muradi, "Tujuan Pembelajaran Bahasa Asing (Arab) Di Indonesia", *Jurnal Al-Maqoyis*, Vol. 1, No. 1, 2013, hlm. 141-142.

Mahmud Rusydi meringkas tujuan pembelajaran bahasa Arab untuk selain penuturnya sebagai berikut:

- a. Untuk melatih pelajar dalam bahasa Arab sebagaimana penuturnya atau mendekati penuturnya, dan dalam perspektif keterampilan berbahasa maka pembelajaran bahasa Arab sebagai bahasa kedua bertujuan:
 - 1) Mengembangkan kemampuan pelajar dalam memahami bahasa Arab ketika mereka mendengarnya.
 - 2) Mengembangkan kemampuan pelajar dalam berbicara secara benar dan dapat berbicara dengan penuturnya (*native speaker*).
 - 3) Mengembangkan kemampuan pelajar dalam membaca tulisan berbahasa Arab dengan detail dan faham.
 - 4) Mengembangkan kemampuan pelajar dalam menulis berbahasa Arab dengan detail dan lancar.
- b. Pelajar mengetahui karakteristik bahasa Arab dan apa yang membedakannya dengan bahasa lain baik dalam suara, kosakata, susunan kalimatnya dan pemahaman-pemahamannya.
- c. Pelajar mengenal kebudayaan Arab, memahami karakteristik orang Arab dan lingkungan dimana mereka hidup serta masyarakat yang berhubungan dengan mereka.³⁷

Talqis Nurdianto menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Arab di madrasah diorientasikan untuk memberikan empat kemahiran berbahasa bagi peserta didik (*al-Maharat al-Lughawiyyah*). Empat kemahiran yang dimaksud adalah kemahiran mendengar (*maharah al-Istima'*), kemahiran berbicara (*maharah al-Kalam*), kemahiran membaca (*maharah al-Qiro'ah*), kemahiran menulis (*maharah al-Kitabah*).³⁸

³⁷ Mohammad Makinuddin, "Perumusan Kompetensi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab", *Jurnal Miyah*, Vol. X, No. 01, 2015, hlm. 6.

³⁸ Talqis Nurdianto, *Kompetensi Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Zahir Publishing, 2020), hlm. 14.

3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Arab

a. Prinsip Prioritas (*Al-Uluwyyat*)

Dalam pembelajaran bahasa Arab ada prinsip-prinsip prioritas dalam menyampaikan materi pembelajaran, yaitu; *pertama*, mengajarkan, mendengar, dan bercakap sebelum membaca dan menulis. *Kedua*, mengajarkan kalimat sebelum mengajarkan kata. *Ketiga*, menggunakan kata-kata yang lebih akrab dengan kehidupan sehari-hari sebelum mengerjakan bahasa sesuai dengan penutur bahasa Arab.³⁹

- 1) *Pertama*, mendengar dan berbicara terlebih dahulu daripada menulis.

Prinsip ini berangkat dari asumsi bahwa pengajaran bahasa yang baik adalah pengajaran yang sesuai dengan perkembangan bahasa yang dialami oleh manusia, yaitu setiap anak akan mengawali perkembangan bahasanya dari mendengar dan memperhatikan kemudian menirukan. Hal itu menunjukkan bahwa kemampuan mendengar (menyimak) harus lebih dulu dibina, kemudian kemampuan menirukan ucapan, lalu aspek lainnya seperti membaca dan menulis.⁴⁰ Ada beberapa teknik melatih pendengaran/telinga, yaitu:

- a) Guru bahasa asing (Arab) hendaknya mengucapkan kata-kata yang beragam, baik dalam bentuk huruf maupun kata. Sementara peserta didik menirukannya di dalam hati secara kolektif.
- b) Guru bahasa asing kemudian melanjutkan materi tentang huruf yang hampir sama sifatnya, misalnya: س - ش - ز - ذ - ع - ء - ح - هـ dan seterusnya.

³⁹ Abd Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Maliki Press, 2011), hlm. 25.

⁴⁰ H. M. Kammil Ramma Oensyar dan H. Ahmad Hifni, *Pengantar Metodologi*, hlm. 9.

- c) Selanjutnya materi diteruskan dengan tata bunyi yang tidak terdapat di dalam bahasa ibu (dalam hal ini bahasa Indonesia) peserta didik, seperti: خ - ذ - ث - ص - ض dan seterusnya.⁴¹

Adapun dalam pengajaran pengucapan dan peniruan dapat menempuh langkah-langkah berikut:

- a) Peserta didik dilatih untuk melafalkan huruf-huruf tunggal yang paling mudah dan tidak asing, kemudian dilatih dengan huruf-huruf dengan tanda panjang dan kemudian dilatih dengan lebih cepat dan seterusnya dilatih dengan melafalkan kata-kata dan kalimat dengan cepat.
 - b) Mendorong peserta didik ketika proses pembelajaran menyimak dan melafalkan huruf atau kata-kata untuk menirukan intonasi, cara berhenti, panjang, maupun pendeknya.⁴²
- 2) *Kedua*, mengajarkan kalimat sebelum mengajarkan bahasa.

Dalam mengajarkan kalimat, sebaiknya mendahulukan mengajarkan struktur kalimat (*nahwu*), baru kemudian masalah struktur kata (*sharaf*). Dalam mengajarkan kalimat/jumlah sebaiknya seorang guru memberikan hafalan teks bacaan yang mengandung kalimat sederhana dan susunannya benar. Oleh karena itu, sebaiknya seorang guru bahasa Arab dapat memilih kalimat yang isinya mudah dimengerti oleh peserta didik dan mengandung kalimat inti saja, bukan kalimat yang panjang.⁴³

⁴¹ Firdaus, "Prinsip-Prinsip Dalam Pembelajaran Bahasa Arab", *Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, Vol. 5, No. 1, 2019, hlm. 9.

⁴² Firdaus, *Prinsip-Prinsip Dalam*, hlm. 10.

⁴³ H. M. Kammil Ramma Oensyar dan H. Ahmad Hifni, *Pengantar Metodologi*, hlm. 9

b. Prinsip Korektisitas (*Ad-Diqqoh*)

Prinsip ini diterapkan ketika sedang mengajarkan materi الأصوات (*fonemik*), التراكب (*morfologi dan sintaksis*) dan المعانى (*semantik*). Maksud dari prinsip ini adalah seorang guru bahasa Arab hendaknya jangan hanya bisa menyalahkan peserta didik, tetapi ia juga harus mampu melakukan pembetulan dan membiasakan pada peserta didik untuk kritis pada hal-hal berikut: *Pertama*, korektisitas dalam pengajaran *fonemik*. *Kedua*, korektisitas dalam pengajaran *sintaksis*. *Ketiga*, korektisitas dalam pembelajaran *semantik*.⁴⁴

1) Korektisitas dalam pengajaran *fonemik*

Pengajaran aspek keterampilan ini melalui latihan pendengaran dan ucapan. Jika peserta didik masih sering melafalkan bahasa Ibu, maka guru harus menekankan latihan melafalkan dan menyimak bunyi huruf Arab yang sebenarnya secara terus-menerus dan fokus pada kesalahan peserta didik.

2) Korektisitas dalam pengajaran *sintaksis*

Perlu diketahui bahwa struktur kalimat dalam bahasa satu dengan yang lainnya pada umumnya terdapat banyak perbedaan. Korektisitas ditekankan pada pengaruh struktur bahasa Ibu terhadap bahasa Arab. Misalnya, dalam bahasa Indonesia kalimat akan selalu diawali dengan kata benda (*subyek*), tetapi dalam bahasa Arab kalimat tersebut bisa diawali dengan kata kerja (*fi'il*).

3) Korektisitas dalam pengajaran *semantic*

Dalam bahasa Indonesia pada umumnya setiap kata dasar mempunyai satu makna ketika sudah dimasukan dalam satu kalimat. Tetapi dalam bahasa Arab, hampir semua kata mempunyai arti lebih dari satu, yang lebih dikenal dengan istilah *musytarak* (satu kata banyak arti) dan *mutaradif* (berbeda kata

⁴⁴ H. M. Kammil Ramma Oensyar dan H. Ahmad Hifni, *Pengantar Metodologi*, hlm. 10.

sama arti). Oleh karena itu, guru bahasa Arab harus mampu memberikan solusi yang tepat dalam mengajarkan makna dari sebuah ungkapan karena kejelasan petunjuk.

c. Prinsip Bertahap (*Ad-Darjiyyah*)

Jika dilihat dari sifatnya, ada 3 kategori prinsip bertahap, yaitu: *pertama*, penjelasan dari yang konkret ke yang abstrak, dari yang global ke yang detail, dari yang sudah diketahui ke yang belum diketahui. *Kedua*, ada kesinambungan antara apa yang telah diberikan sebelumnya dengan apa yang akan ia ajarkan selanjutnya. *Ketiga*, ada peningkatan bobot pengajaran terdahulu dengan yang berikutnya, baik jumlah jam maupun materinya.⁴⁵

1) Tahapan pengajaran kosakata (*mufradat*)

Pengajaran kosakata hendaknya mempertimbangkan dari aspek penggunaannya bagi peserta didik, yaitu diawali dengan memberi materi kosakata yang sering digunakan dalam keseharian dan berupa kata dasar.

2) Tahapan pengajaran qowaid (*morfem dan sisntaksis*)

Tahapan pengajaran qowaid, baik qowaid *sharaf* maupun qowaid *nahwu* juga harus mempertimbangkan kegunaannya dalam percakapan keseharian. Dalam pengajaran qowaid *nahwu* misalnya, harus diawali dengan materi tentang kalimat sempurna (*Jumlah Mufidah*), namun rincian materi penyajian harus dengan cara mengajarkan tentang isim, fi'il, dan huruf.

3) Tahapan pengajaran makna

Dalam mengajarkan makna kalimat atau kata-kata, seorang guru bahasa Arab hendaknya memulainya dengan memilih kata-kata atau kalimat yang paling banyak dan sering digunakan dalam keseharian mereka. Selanjutnya makna kalimat lugas sebelum makna kalimat yang mengandung arti idiomatik.

⁴⁵ H. M. Kammil Ramma Oensyar dan H. Ahmad Hifni, *Pengantar Metodologi*, hlm. 11.

d. Prinsip Kerinduan Belajar (*At-Tasywiq*)

Yang dimaksud dengan prinsip kerinduan dalam pembelajaran bahasa Arab adalah menghadirkan berbagai macam metode dalam pembelajaran, dimana dengan hal itu akan menjadikan pelaksanaan pembelajaran menjadi menyenangkan dan mengasyikan.⁴⁶

Ada beberapa saran yang dikemukakan oleh Horlad Balmar dalam Kamal Ibn Badry untuk membangkitkan rasa rindu dan semangat belajar bahasa Arab pada siswa, diantaranya:

- 1) Menjauhkan semaksimal mungkin sesuatu yang membuat siswa menjadi bingung, materi yang sulit kadang perlu dalam suatu pelajaran, akan tetapi jangan sampai materi tersebut membuat siswa bingung. Ketika terjadi haal tersebut sebaiknya guru segera mencari solusi, yaitu menghadirkan berbagai macam metode untuk menjelaskannya.
- 2) Menanamkan pada diri siswa bahwa dia selangkah sudah lebih maju dalam belajar.
- 3) Membangkitkan jiwa kompetitif pada siswa, hal ini akan dapat memberikan kekuatan yang lebih untuk ingin belajar dan mendapatkan pengetahuan.
- 4) Memasukan unsur permainan dalam latihan (*tadzribat*).
- 5) Menjadikan hubungan yang erat antara guru dan siswa (hubungan yang bersifat mendidik), hal ini bias terjadi apabila ada rasa percaya diri pada guru dan keilmuannya, guru yang selalau memberikan motivasi, proses mengajar yang berjalan tahap demi tahap, kesiapan guru untuk menanggapi pertanyaan siswa, tidak merendahkan siswa bila terjadi pertanyaan yang

⁴⁶ Abd Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep*, hlm. 31.

kurang pas, dan memahami kesulitan dan masalah yang dihadapi siswa dan siap untuk membantu memecahkannya.⁴⁷

4. Cara Memilih dan Menentukan Pendekatan Pembelajaran Yang Tepat

Menurut Wina Sanjaya, dalam memilih suatu pendekatan pembelajaran yang tepat terdapat beberapa hal yang perlu dipertimbangkan oleh seorang guru, yaitu pertimbangan yang berhubungan dengan tujuan yang ingin dicapai, pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran, dan pertimbangan dari sudut siswa.⁴⁸

Pertama, pertimbangan yang berhubungan dengan tujuan yang ingin dicapai. Setiap melaksanakan pembelajaran tentu seorang guru memiliki tujuan dari pembelajaran tersebut. Tujuan yang dimaksud dalam pembelajaran adalah tujuan belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Pertimbangan terhadap tujuan yang ingin dicapai dapat dimunculkan dalam pertanyaan-pertanyaan yang dapat diajukan, yaitu: a) Apakah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berkenaan dengan kompetensi akademik, kepribadian, sosial, dan kompetensi vaksional atau diistilahkan dengan domain kognitif, afektif, dan psikomotorik? b) Bagaimana kompleksitas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai? c) Apakah untuk mencapai tujuan itu memerlukan keterampilan akademik?.

Kedua, pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran. Salah satu faktor yang juga perlu dipertimbangkan dalam menentukan pendekatan pembelajaran adalah bahan atau materi pelajaran. Pertimbangan terhadap bahan atau materi pembelajaran dapat dimunculkan dalam pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut: a) Apakah

⁴⁷ Abd Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep*, hlm. 32.

⁴⁸ Teguh Harisman, "Dasar Pertimbangan Memilih Strategi, Metode, Teknik Dalam Pembelajaran PAI", *Makalah Pendidikan Agama Islam*, hlm. 5.

materi pelajaran itu berupa fakta, konsep, hukum atau teori tertentu? b) Apakah untuk mempelajari materi pembelajaran itu memerlukan prasyarat atau tidak? c) Apakah tersedia bahan atau sumber-sumber yang relevan untuk mempelajari materi itu?. Dengan demikian, metode yang digunakan oleh guru tidak terlepas dari bentuk dan muatan materi dalam pokok bahasan yang disampaikan oleh guru.

Ketiga, pertimbangan dari sudut peserta didik atau siswa. Peserta didik merupakan faktor yang tak kalah penting yang harus dipertimbangkan oleh guru dalam memilih metode pembelajaran. Aspek yang berkaitan dengan faktor peserta didik terutama pada aspek kesegaran mental (faktor antusias dan kelelahan), jumlah peserta didik dan kemampuan peserta didik. Adapun beberapa pertimbangan dilihat dari sudut peserta didik adalah sebagai berikut: a) Apakah metode pembelajaran sesuai dengan tingkat kematangan peserta didik? b) Apakah metode pembelajaran sesuai dengan minat, bakat, dan kondisi peserta didik? c) Apakah metode pembelajaran itu sesuai dengan gaya belajar peserta didik?.

5. Model Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah Dasar

Pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah / Sekolah Dasar harus dipersiapkan agar anak mampu berbahasa Arab dengan empat keterampilan dasar berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Meskipun begitu, pada tingkat pendidikan dasar (*elementary*) dititikberatkan pada kecakapan menyimak dan berbicara secara sederhana sebagai landasan berbahasa. Karena anak usia sekolah dasar harus mempelajari dasar dari bahasa Arab tersebut terlebih dahulu, yaitu memahami dan belajar berbicara agar terbiasa.⁴⁹

⁴⁹ Shafruddin Tajuddin, "Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Arab Tingkat Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Arab Siswa", *Jurnal Parameter*, Vol. 29, No. 2, 2017, hlm. 208.

Penyajian materi bahasa Arab untuk jenjang sekolah dasar harus diberikan dalam berbagai bentuk penyajian yang tidak harus terikat pada buku pelajaran. Materi pembelajaran bahasa Arab di sekolah dasar paling tidak ditekankan pada kemampuan mengidentifikasi bunyi huruf dan kata serta menemukan makna kata atau kalimat dari wacana lisan secara sederhana. Secara sederhana, berarti murid mampu mendengar bacaan, ujaran, kata, atau kalimat, kemudian mencerna dan mengolahnya dalam otak dan menemukan artinya, kemudian mampu memahami pesan dari apa yang diperdengarkan.⁵⁰

Pada jenjang sekolah dasar, keterampilan berbahasa Arab dapat dibagi ke dalam dua kelompok besar yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Pada tingkat kelas rendah yaitu pada tiga tahun pertama, kemampuan berbahasa Arab dapat diintegrasikan dengan keterampilan membaca Al-Qur'an. Contoh-contoh yang disajikan dapat menggunakan kata atau kalimat dari Al-Qur'an. Sementara pada tingkat kelas atas, mulai diperkenalkan pola kalimat yang dapat membantu untuk menggunakan kata dan kalimat itu dalam kegiatan percakapan sehari-hari. Dua kelas terakhir, dapat dikembangkan dengan proses belajar menulis. Sehingga dalam dua tahun, murid memiliki kemampuan menulis huruf-huruf hijaiyah sesuai dengan standar penulisan khat. Enam tahun sebagai waktu yang memungkinkan untuk menyiapkan murid sehingga mampu untuk menekuni proses belajar di sekolah menengah.⁵¹

Adapun strategi dalam pembelajaran bahasa Arab di sekolah dasar yaitu dengan *mufradat*. Pembelajaran *mufradat* termasuk hal yang penting karena *mufradat* merupakan tuntutan dan syarat dasar dalam pembelajaran bahasa Arab. Menurut Mahyudin, prinsip-prinsip dalam pemilihan *mufradat* yang akan diajarkan di sekolah dasar adalah sebagai berikut:

⁵⁰ Azkia Muharom Albantani, *Pembelajaran Bahasa*, hlm. 151.

⁵¹ Fathoni, "Pembelajaran Dan Sistem Pengajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Program Studi PGMI*, Vol. 8, No. 2, 2021, hlm. 260.

- a. Tawatur (*Frequency*) artinya memilih *mufradat* yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Tawazzu (*Range*) artinya memilih *mufradat* yang banyak digunakan di negara-negara Arab.
- c. Ulfah (*Familiarty*) artinya memilih *mufradat* yang familiar dan terkenal serta meninggalkan kata-kata yang jarang terdengar penggunaannya.
- d. Syumūl (*Coverage*) artinya memilih *mufradat* yang dapat digunakan dalam berbagai bidang tidak terbatas pada bidang tertentu. Misalkan kata بَيْتٌ lebih baik dipilih dari pada kata مَنْزِلٌ karena penggunaannya lebih umum.⁵²



⁵² Fathoni, *Pembelajaran Dan*, hlm. 266.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jika ditinjau dari jenisnya maka penelitian ini termasuk penelitian lapangan (*Field Research*) dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian lapangan (*Field Research*) yaitu jenis penelitian yang mempelajari fenomena dalam lingkungan yang alamiah.⁵³ Adapun pendekatan yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala, fakta-fakta atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat, mengenai sifat-sifat populasi atau daerah tertentu. Dalam penelitian deskriptif cenderung tidak perlu mencari atau menerangkan saling hubungan dan menguji hipotesis.⁵⁴

Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian ini yaitu: Pertama, karena pengamatan dilakukan langsung dilapangan terhadap objek yang diteliti guna mendapatkan data yang relevan. Kedua, untuk mempermudah mendeskripsikan hasil penelitian dalam bentuk alur cerita atau teks naratif sehingga lebih mudah untuk dipahami.

Menurut Sugiono metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*); sering disebut sebagai metode *ethnographi*, karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang

⁵³ Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, Cet. 6, 2008), hlm. 160.

⁵⁴ Hardani, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu, 2020), hlm. 54.

antropologi budaya; disebut sebagai metode kualitatif, karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif.⁵⁵

Penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar ilmiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan dengan cara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.⁵⁶

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penulis mengambil lokasi penelitian di SDIT Insan Mandiri Punggelan yang berlokasi di Jl. Sipondok Desa Karang Sari RT 006 RW 001 Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara.

Adapun waktu penelitian yang digunakan peneliti untuk melaksanakan penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2021/2022 semester genap pada bulan Januari-Mei.

C. Objek dan Subjek Penelitian

Objek adalah variabel atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Adapun objek utama penelitian ini adalah penerapan *Edutainment* dalam pembelajaran bahasa arab di SDIT Insan Mandiri Punggelan.

Subjek adalah orang atau apa saja yang melekat pada variabel penelitian. Adapun yang menjadi subjek pada penelitian ini yaitu:

- a. Guru bahasa Arab
- b. Siswa SDIT Insan Mandiri Punggelan
- c. Kepala Sekolah SDIT Insan Mandiri Punggelan

⁵⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, Cet. 23, 2016), hlm. 8.

⁵⁶ Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Sukabumi: CV Jejak, 2018), hlm. 8.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengumpulan data yang meliputi:

1) Observasi

Menurut Sukmadinata menyatakan bahwa observasi (*observation*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Kegiatan tersebut bisa berkenaan dengan cara guru mengajar, siswa belajar, kepala sekolah yang sedang memberikan pengarahan, personil bidang kepegawaian yang sedang rapat, dan sebagainya. Observasi dapat dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung.⁵⁷

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode observasi langsung karena metode ini digunakan untuk mengamati secara langsung objek yang diteliti tentang situasi dan kondisi pada penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran bahasa Arab.

Adapun yang diobservasi dalam penelitian ini adalah SDIT Insan Mandiri Punggelan, penyusunan rencana pembelajaran dan perangkatnya, cara guru saat mengajar, serta bagaimana keadaan siswa saat proses pembelajaran.

2) Wawancara

Wawancara ialah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung atau percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.⁵⁸

⁵⁷ Hardani, dkk. *Metode Penelitian*, hlm. 124.

⁵⁸ Hardani, dkk. *Metode Penelitian*, hlm. 137.

Metode wawancara ini digunakan untuk mendapatkan data ditangan pertama (primer) dan sebagai pelengkap teknik pengumpulan data lainnya. Adapun narasumber yang di wawancarai dalam penelitian ini adalah Guru bahasa Arab, dan siswa SDIT Insan Mandiri Punggelan.

3) Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Metode dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang sudah ada. Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen. Dokumen bias berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang.⁵⁹

Adapun dokumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah dokumen-dokumen pembelajaran seperti RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), silabus, dan nilai hasil ulangan.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.⁶⁰

Adapun langkah-langkah yang diambil peneliti dalam analisis data adalah analisis menurut Miles dan Huberman yang dibagi ke dalam tiga alur yaitu: (1) reduksi data (*data reduction*), (2) penyajian data (*data display*), (3) penarikan simpulan.

1) Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Proses ini berlangsung terus menerus selama penelitian berlangsung, bahkan sebelum data

⁵⁹ Hardani, dkk, *Metode Penelitian*, hlm. 149.

⁶⁰ Hardani, dkk, *Metode Penelitian*, hlm. 161.

benar-benar terkumpul sebagaimana terlihat dari kerangka konseptual penelitian, permasalahan studi, dan pendekatan pengumpulan data yang dipilih peneliti.⁶¹

2) Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk penyajian data kualitatif dapat berupa teks naratif berbentuk catatan lapangan, matriks, grafik, jaringan, dan bagan.⁶²

3) Penarikan Simpulan dan Verifikasi

Langkah ketiga dari analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Simpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan berikutnya. Tetapi apabila simpulan yang ditemukan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat penelitian kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka simpulan yang dikemukakan merupakan simpulan yang kredibel.

⁶¹ Ahmad Rijali, "Analisis Data Kualitatif", *Jurnal Ilmu Dakwah*, Vol 17, No. 33, 2018, hlm. 91.

⁶² Ahmad Rijali, *Analisis Data*, hlm. 94.

BAB IV
PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS TERKAIT PENERAPAN
***EDUTAINMENT* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI SDIT**
INSAN MANDIRI PUNGGELAN

A. Penyajian Data Terkait Penerapan *Edutainment* Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SDIT Insan Mandiri Punggelan

Dalam bab ini, penulis menjelaskan data dan hasil penelitian untuk masalah yang dirumuskan pada bab I, yaitu tentang penerapan *Edutainment* dalam pembelajaran bahasa Arab di SDIT Insan Mandiri Punggelan. Data-data hasil penelitian ini diperoleh dari teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti dengan guru bahasa Arab di SDIT Insan Mandiri Punggelan.

1. Perencanaan

Berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti dari data dokumentasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bahasa Arab diperoleh data sebagai berikut:

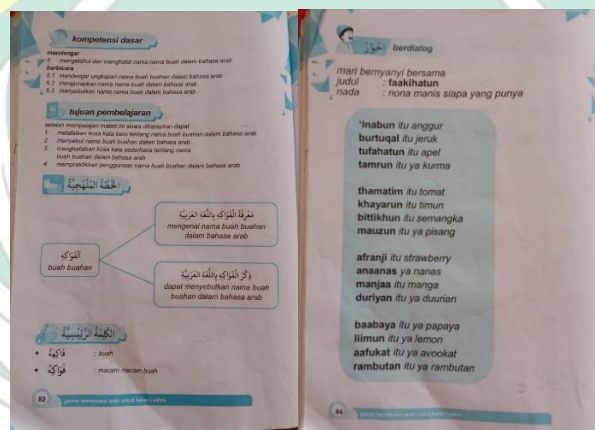
a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pertama

Kompetensi Dasar 5 : Mengetahui dan menghafal nama-nama buah dalam bahasa Arab

Indikator 5.3 : Siswa dapat menghafal mufradat tentang nama-nama buah dengan lafal yang benar

Untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pertama pada materi فَاكِهَةٌ (buah), guru menggunakan metode pembelajaran *Active Learning* dengan pendekatan *Edutainment*. Pendekatan tersebut diterapkan oleh guru pada materi bahasa Arab kelas I tentang فَاكِهَةٌ (buah) yang terdapat dibuku paket bahasa Arab. Pada bab tersebut terdapat

materi الجَوَارُ (berdialog) tentang “mari bernyanyi bersama” dengan judul “Fakihatun”. Penerapan *Edutainment* pada materi tersebut dirasa tepat oleh guru karena dengan menggunakan pendekatan *Edutainment* yang dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman, menyenangkan dan mencerdaskan bagi peserta didik sehingga akan lebih mudah dan cepat menghafal sebuah *mufradat*. Sehingga tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar pada materi tersebut akan tercapai.



Gambar 4. 1 Materi bahasa Arab kelas I

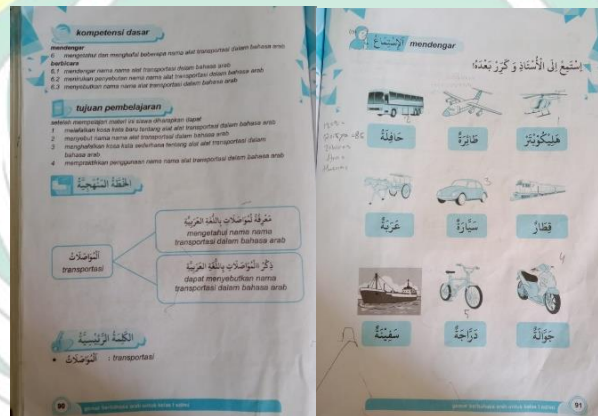
b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kedua

Kompetensi Dasar 6 : Mengetahui dan menghafal beberapa nama alat transportasi dalam bahasa Arab

Indikator 6.3 : Siswa dapat menghafal mufradat tentang nama transportasi dengan lafal yang benar

Untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kedua pada materi مَوَاصِلَاتٌ (transportasi), guru menggunakan metode pembelajaran

Active Learning dengan pendekatan *Edutainment*. Pendekatan *Edutainment* digunakan oleh guru dengan tujuan agar menumbuhkan perasaan senang dan suasana menggembirakan pada peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga akan mempermudah peserta didik dalam mengingat dan menghafal *mufradat* yang sedang dipelajari. Dengan demikian tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar pada materi tersebut akan tercapai.



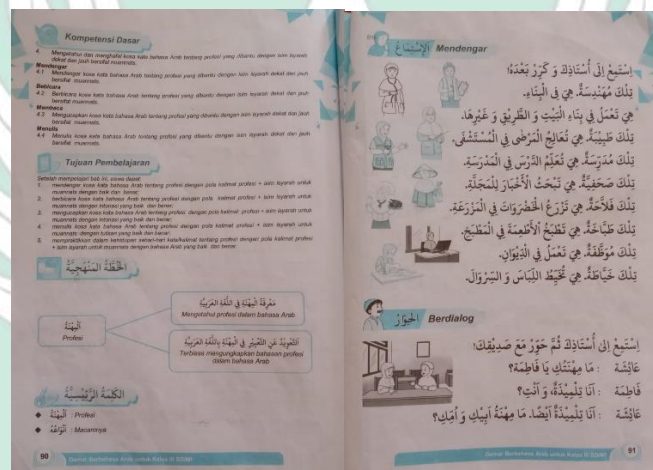
Gambar 4. 2 Materi bahasa Arab kelas II

c. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ketiga

Kompetensi Dasar 4 : Mengetahui dan menghafal kosa kata bahasa Arab tentang profesi yang dibantu dengan isim isyarah dekat dan jauh bersifat muannast

Indikator 4.1 : Siswa dapat menyimak dan mendengar kalimat bahasa Arab tentang profesi yang dibantu dengan isim isyarah dekat dan jauh bersifat muannast

Untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ketiga pada materi *المهنة* (profesi), guru menggunakan metode pembelajaran ceramah dengan pendekatan *Edutainment*. *Edutainment* diterapkan oleh guru pada materi tersebut dengan tujuan untuk melatih keterampilan menyimak dan mendengar kalimat bahasa Arab peserta didik dengan cara yang menyenangkan. Dengan pendekatan tersebut, akan melatih keterampilan menyimak dan berbicara peserta didik secara spontan tanpa mereka sadari bahwa mereka tengah belajar. Dengan demikian tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang terdapat pada materi tersebut akan tercapai.



Gambar 4. 3 Materi bahasa Arab kelas III

2. Pelaksanaan

Berdasarkan hasil observasi peneliti di lapangan terkait penerapan metode *Edutainment* dalam pembelajaran bahasa Arab di SDIT Insan Mandiri Punggelan diperoleh data sebagai berikut:

a. Observasi Pertama

Pada observasi pertama yang dilaksanakan pada tanggal 10 Mei 2022 di kelas I dengan materi فاكهة (buah). Pada materi tersebut guru menyampaikan *mufradat* tentang nama-nama buah menggunakan pendekatan *Edutainment* melalui metode bernyanyi.

Langkah yang dilakukan guru dalam menerapkan *Edutainment* melalui metode bernyanyi yakni, guru menyampaikan isi nyanyian yang akan diajarkan kepada peserta didik tentang nama-nama buah melalui tanya jawab guru pada peserta didik. Pertama-tama guru mengawali dengan menyanyikan lagu menggunakan nada “*nona manis siapa yang punya*” secara keseluruhan sebanyak dua atau tiga kali. Selanjutnya guru menyanyikan bait syair secara bertahap dan diikuti oleh peserta didik. Setelah peserta didik diperkirakan sudah mampu menirukan irama yang diajarkan oleh guru, kemudian guru dan peserta didik menyanyikan lagu secara bersama-sama dengan bersenandung. Guru memberikan waktu selama 5 menit kepada peserta didik untuk menghafalkan lagu tersebut. Selanjutnya guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok sesuai lajur tempat duduk. Setiap kelompok harus mampu menyanyikan syair *mufradat* secara kompak dan lancar. Kemudian guru menunjuk kelompok secara acak untuk menyanyikan *mufradat* yang sudah dihafalkan sebelumnya. Apabila kelompok tersebut mampu menyanyikan syair *mufradat* secara kompak dan lancar maka kelompok tersebut mendapatkan poin.

Adapun suasana kelas saat pembelajaran dengan menerapkan *Edutainment* melalui teknik bernyanyi terlihat sangat semarak dan menyenangkan. Peserta didik menjadi sangat antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Suasana kelas pun

menjadi lebih bermakna karena adanya lagu dan nyanyian sehingga peserta didik tidak merasa bosan.⁶³



Gambar 4. 4

Penerapan *Edutainment* dengan metode bernyanyi

b. Observasi Kedua

Pada observasi kedua yang dilaksanakan pada tanggal 13 Mei 2022 di kelas II dengan materi *مواصلات* (transportasi). Pada materi tersebut guru menyampaikan *mufradat* tentang alat transportasi menggunakan pendekatan *Edutainment* melalui permainan “Tebak kata”.

Langkah dalam permainan tersebut yakni pertama-tama guru menyiapkan potongan kertas kecil yang berisi nama-nama transportasi, lalu potongan-potongan kertas kecil tersebut dimasukkan kedalam satu wadah secara tak beraturan. Selanjutnya guru membagi siswa menjadi 2 kelompok. Setelah itu, guru menyuruh salah satu siswa pada kelompok pertama yang siap maju ke depan kelas untuk memilih potongan kertas yang telah disediakan guru. Jika siswa tersebut sudah mendapatkan satu kertas maka isi yang ada dalam kertas tersebut harus mampu dijawab oleh rekan-

⁶³ Observasi pada hari Selasa 10 Mei 2022 di SDIT Insan Mandiri Punggelan

rekannya dalam kelompok tersebut. Pada sesi pertama, siswa dari kelompok pertama yang maju kedepan mendapatkan kertas yang berisi kata سَيَّارَةٌ (mobil). Kemudian siswa tersebut mempraktekan kata yang ada di dalam kertas tersebut melalui gerakan. Siswa lain dari kelompok pertama berusaha menjawab nama transportasi tersebut menggunakan bahasa Arab.

Adapun suasana kelas saat pembelajaran dengan menerapkan *Edutainment* melalui permainan tebak kata terlihat dalam pembelajaran siswa menjadi kembali bersemangat karena permainan ini dibuat dengan berkelompok sehingga dapat menghilangkan rasa bosan dan jenuh. Selain itu peserta didik terlihat lebih aktif untuk mengutarakan argumennya.⁶⁴



Gambar 4. 5

Penerapan *Edutainment* melalui permainan tebak kata

c. Observasi Ketiga

Pada observasi ketiga yang dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2022 di kelas III dengan materi المهنة (profesi). Pada materi tersebut guru menyampaikan *mufradat* tentang nama-nama transportasi menggunakan pendekatan *Edutainment* melalui permainan “Pulpen teka-teki”.

⁶⁴ Observasi pada hari Selasa 13 Mei 2022 di SDIT Insan Mandiri Punggelan

Langka dalam permainan ini yaitu pertama-tama guru membagi peserta didik menjadi dua kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B. Kemudian guru memerintah setiap kelompok untuk duduk melingkar. Selanjutnya guru meletakkan satu pulpen dimeja setiap kelompok dan memutarnya searah jarum jam. Guru dan peserta didik menunggu sampai pulpen tersebut berhenti berputar ke arah peserta didik. Kemudian siswa yang kedapatan arah berhentinya pulpen akan diberikan sebuah pertanyaan oleh guru dengan memberikan ciri-ciri dari nama profesi yang kemudian harus dijawab oleh peserta didik menggunakan bahasa Arab. Selanjutnya guru memberikan durasi waktu kepada peserta didik selama 5 detik untuk menjawab nama profesi yang sudah disebutkan ciri-cirinya oleh guru. Peserta didik yang mampu menjawab dengan benar nama profesi tersebut dengan tenggat waktu yang diberikan maka kelompok tersebut akan mendapatkan poin. Langkah selanjutnya guru singgah dari kelompok satu ke kelompok lain, lalu guru melakukan cara yang sama seperti dikelompok sebelumnya. Kelompok yang mampu mengumpulkan poin terbanyak maka akan menjadi pemenangnya.

Adapun suasana kelas saat pembelajaran dengan menggunakan *Edutainment* melalui permainan pulpen teka-teki terlihat cukup membangun suasana kelas yang menyenangkan. Pada permainan ini terlihat siswa menjadi lebih ceria dan tidak tertekan. Meskipun terdapat beberapa siswa yang terlihat masih kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, namun metode ini cukup efektif membangun kenyamanan peserta didik dibandingkan dengan tidak menerapkan metode *Edutainment*.⁶⁵

⁶⁵ Observasi pada hari Selasa 17 Mei 2022 di SDIT Insan Mandiri Punggelan



Gambar 4. 6

Penerapan *Edutainment* melalui permainan pulpen teka-teki

d. Observasi Keempat

Pada observasi keempat yang dilaksanakan pada tanggal 18 Mei 2022 di kelas II dengan bab yang masih sama pada pertemuan sebelumnya yaitu *مواصلات* (transportasi). Pada observasi ini guru melanjutkan materi tentang *الجوار* (berdialog) dengan menggunakan metode *al-Hiwar* dengan pendekatan *Edutainment*.

Dalam pelaksanaan metode *al-Hiwar* guru memberikan materi percakapan yang sudah tersedia di buku paket. Setelah itu guru membagi siswa menjadi dua kelompok untuk mempermudah pembagian peran yang akan didapatkan dan setiap kelompok memilih dua siswa sebagai pasangan dalam percakapan. Guru terlebih dahulu menginstruksi siswa untuk membaca *الجوار* secara bersama tujuannya untuk membiasakan pengucapan siswa dalam berbicara bahasa Arab. Dengan perlahan siswa melakukan apa yang diperintahkan oleh guru. Pada tahap selanjutnya guru meminta siswa yang sudah dipilih menjadi pasangan untuk maju kedepan melakukan percakapan dialog berpasangan. Siswa secara bergantian maju kedepan kelas sesuai dengan pembagian pasangan yang sudah

ditentukan pada setiap kelompok untuk melakukan percakapan. Guru akan mengoreksi kesalahan siswa dan membetulkannya.

Adapun suasana kelas saat pembelajaran dengan menggunakan metode *al-Hiwar* melalui pendekatan *Edutainment* terlihat masih sedikit monoton meskipun teknik tersebut efektif digunakan pada materi yang sedang diajarkan. Namun suasana kelas belum memunculkan suasana yang menggembirakan sehingga peserta didik cenderung kurang aktif.⁶⁶



Gambar 4. 7

Penerapan *Edutainment* dengan metode *al-Hiwar*

e. Observasi Kelima

Pada observasi kelima yang dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2022 di kelas III dengan bab yang masih sama pada pertemuan sebelumnya yaitu المهنة (profesi). Pada bab tersebut guru melanjutkan materi tentang الإستماع (mendengar) menggunakan pendekatan *Edutainment* melalui permainan “Bisik berantai”.

⁶⁶ Observasi pada hari Selasa 18 Mei 2022 di SDIT Insan Mandiri Punggelan

Langkah dari permainan ini guru menyiapkan bacaan singkat yang terdapat dibuku paket pada materi الإِسْتِمَاع (mendengar). Langkah selanjutnya guru membagi kelas menjadi empat kelompok sesuai lajur tempat duduk. Guru menginstruksi siswa untuk membisikan pesan singkat berupa bacaan pada materi لِإِسْتِمَاع (mendengar) pada baris pertama kepada ketua regu. Setiap ketua regu membisikan pesan tersebut kepada anggota yang ada dibelakangnya untuk diteruskan kepada anggota yang lain sampai pada anggota terakhir. Kemudian guru menentukan regu mana yang paling cepat menyelesaikan kegiatan. Peserta didik atau anggota yang paling akhir menerima pesan dari setiap regu diminta untuk mendemonstrasikan pesan tersebut dengan cara membacakan di depan kelas. Kemudian guru merayakan keberhasilan peserta didik dengan cara memberikan tepuk tangan kepada peserta didik yang mampu menyampaikan pesan tersebut dengan tepat dan benar. Selanjutnya guru membandingkan hasil setiap regu dan menentukan regu mana yang paling sesuai dengan pesan asli.

Adapun suasana kelas saat pembelajaran dengan menggunakan *Edutainment* melalui permainan bisik berantai terlihat sangat membangkitkan semangat belajar peserta didik sehingga peserta didik tidak merasa bosan. Dengan permainan tersebut suasana kelas menjadi begitu mengasyikan karena peserta didik berlomba-lomba dalam menyelesaikan misi permainan untuk segera mereka demonstrasikan di depan kelas.⁶⁷

⁶⁷ Observasi pada hari Selasa 25 Mei 2022 di SDIT Insan Mandiri Punggelan



Gambar 4. 8

Penerapan *Edutainment* melalui permainan bisik berantai

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa konsistensi guru dalam menerapkan *Edutainment* dalam pembelajaran bahasa Arab sudah cukup konsisten. Terlihat dari perencanaan yang dibuat oleh guru dengan metode yang digunakan saat pembelajaran sudah berkesinambungan dan berbasis *Edutainment* (hiburan). Dalam penerapannya guru menggunakan metode-metode pembelajaran seperti *Active Learning*, *al-Hiwar*, metode tanya jawab, metode bernyanyi dengan pendekatan *Edutainment*.

Dengan demikian, berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa perencanaan penerapan *Edutainment* dalam pembelajaran bahasa Arab yang tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan pelaksanaannya di SDIT Insan Mandiri Punggelan terlihat sudah tepat dan konsisten. Hal ini terlihat dari bagaimana guru mempertimbangkan antara Kompetensi Dasar (KD) dan indikator yang terdapat pada materi serta ragam metode yang akan digunakan dengan porsi pemahaman peserta didik.

B. Analisis Data Terkait Penerapan *Edutainment* di SDIT Insan Mandiri Punggelan

Berdasarkan penyajian data diatas dari data hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang peneliti lakukan pada penerapan *Edutainment* pada pembelajaran bahasa Arab maka peneliti menggunakan analisis deskriptif. Analisis ini meliputi analisis terkait penerapan *Edutainment* dalam pembelajaran bahasa Arab. Berikut analisis yang peneliti lakukan berdasarkan data yang telah disajikan pada pembahasan sebelumnya.

1. Analisis Pendekatan *Edutainment* Yang Terdapat Dalam RPP

a. RPP Pertama

Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pertama, guru menggunakan metode *Active Learning* dengan pendekatan *Edutainment* pada materi فاكهة (buah) dirasa sudah tepat dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran dan Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat pada RPP pertama. Dengan diterapkan pendekatan *Edutainment* dapat membantu peserta didik untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan dalam menghafal suatu *mufradat* tentang nama-nama buah. Penggunaan *Edutainment* dalam pembelajaran akan mampu menumbuhkan minat dan daya tarik peserta didik, serta menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan dengan cara mengajak peserta didik untuk menirukan pelafalan *mufradat* yang diperdengarkan oleh guru dan menghafalnya melalui lirik lagu. Hal ini sejalan dengan teori yang disebutkan oleh Moh. Sholeh Hamid pada bukunya “Metode *Edutainment*” tentang *Quantum Learning Theory* bahwa sugesti positif dalam pembelajaran dapat diciptakan dengan cara menempatkan siswa secara nyaman dan berlangsung dalam suasana

gembira⁶⁸. Dengan demikian, penerapan *Edutainment* sangat tepat dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran dan Kompetensi Dasar (KD) yang tercantum pada RPP pertama.

b. RPP Kedua

Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kedua, guru menggunakan metode *Active Learning* dengan pendekatan *Edutainment* dirasa cukup efektif diterapkan oleh guru pada materi *مواصلات* (transportasi) dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran dan Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat pada RPP kedua. Dalam hal ini, guru dalam menerapkan *Edutainment* dengan mempertimbangkan aspek yang berkaitan dengan faktor peserta didik terutama pada aspek kesegaran mental (faktor keaktifan siswa) dengan cara guru mengajak peserta didik untuk menghafal sebuah *mufradat* tentang alat-alat transportasi melalui pendekatan *Edutainment* berupa permainan. Karena dengan diterapkan *Edutainment* dalam pembelajaran akan mendorong siswa aktif belajar serta menciptakan suasana pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan teori yang disebutkan oleh Hamruni dalam bukunya “Pembelajaran Berbasis *Edutainment*”, bahwa untuk menciptakan aktivitas belajar yang efektif, maka proses dan aktivitas pembelajaran harus tampil dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan.⁶⁹ Dengan demikian, penggunaan pendekatan *Edutainment* dirasa cukup efektif dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran dan Kompetensi Dasar (KD) yang tercantum pada RPP kedua.

⁶⁸ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, hlm. 76.

⁶⁹ Hamruni, *Pembelajaran Berbasis*, hlm. 39.

c. RPP Ketiga

Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ketiga, guru menggunakan metode ceramah dengan pendekatan *Edutainment* pada materi *المهنة* (profesi) yang dirasa cocok digunakan oleh guru dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran dan Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat pada RPP ketiga. Dengan menerapkan *Edutainment* dalam pembelajaran dengan cara menyelipkan sebuah permainan akan membantu dalam tercapainya tujuan pembelajaran yakni peserta didik secara tidak langsung dapat menyimak dan mendengar kalimat bahasa Arab tentang profesi. Di samping itu, pendekatan tersebut dapat memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bebas dari tekanan. Hal ini sejalan dengan teori yang disebutkan oleh Moh. Sholeh Hamid dalam bukunya “Metode Edutainment” tentang hakikat *Edutainment*.⁷⁰ Dengan demikian, penerapan *Edutainment* dalam pembelajaran bahasa Arab pada materi *المهنة* (profesi) sangat cocok dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran dan Kompetensi Dasar (KD) yang tercantum pada RPP ketiga.

Dari ketiga Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tersebut menunjukkan bahwa guru sudah mempersiapkan dan merencanakan pembelajaran secara matang. Guru berusaha secara maksimal dalam merancang RPP dengan memperhatikan dari sisi materi, Kompetensi Dasar (KD) serta pendekatan pembelajaran yang akan digunakan dengan berbasis *Edutainment* agar menciptakan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan dengan cara mengkombinasikan antara muatan pendidikan dengan hiburan.

⁷⁰ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, hlm. 17.

2. Analisis *Edutainment* Dalam Proses Pembelajaran

a. *Edutainment* melalui metode bernyanyi

Dalam pembelajaran, guru menerapkan *Edutainment* melalui metode bernyanyi. Metode tersebut digunakan oleh guru pada indikator menghafal *mufradat* tentang nama-nama buah dalam bahasa Arab. Metode tersebut dimulai dengan mengajak peserta didik untuk menghafal *mufradat* kemudian *mufradat* tersebut dinyanyikan menggunakan irama yang bersenandung, sehingga pembelajaran berlangsung secara menyenangkan (emosi positif) dengan nuansa *Edutainment*. Di samping itu, dengan menggunakan metode bernyanyi materi akan lebih mudah diterima oleh peserta didik. Hal ini sejalan dengan teori yang di sebutkan oleh Moh. Sholeh Hamid pada bukunya “Metode *Edutainment*” bahwa belajar hendaknya melibatkan sugesti positif dengan cara menempatkan siswa secara nyaman, menggunakan musik latar (nyanyian) di dalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, dan menyediakan pendidik yang terlatih dengan baik dalam seni pengajaran sugestif.⁷¹

Penerapan *Edutainment* dengan menggunakan metode bernyanyi diterapkan dengan baik oleh guru dan menunjukkan bahwa metode yang digunakan sudah membawa kegiatan pembelajaran menjadi kondusif dan bernuansa *Edutainment*. Hal ini dibuktikan dengan peserta didik mengungkapkan bahwa stimulus-stimulus dari alunan musik atau nyanyian tersebut bisa membuat mereka puas sehingga materi dapat diterima dengan mudah.

b. *Edutainment* melalui metode permainan tebak kata

Dalam pembelajaran guru menggunakan pendekatan *Edutainment* melalui permainan tebak kata. Metode tersebut digunakan oleh guru pada indikator menghafal kosa kata tentang

⁷¹ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, hlm. 76.

alat transportasi dalam bahasa Arab. Permainan tersebut dimulai dengan guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kemudian guru memerintahkan peserta didik untuk saling menghafal *mufradat*. Setelah itu guru menerapkan *Edutainment* melalui permainan tebak kata secara berkelompok sehingga tercipta kerjasama dengan suasana dramatis yang sulit untuk dilupakan peserta didik. Disitulah terdapat saling ketergantungan positif antara peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara memasukan materi pelajaran dalam bentuk permainan. Hal ini sejalan dengan teori yang disebutkan oleh Hamruni dalam bukunya “Pembelajaran Berbasis *Edutainment*” bahwa suasana pembelajaran yang nyaman dan kondusif dapat diciptakan dengan permainan (*games*) dan kuis.⁷²

Penerapan *Edutainment* melalui permainan tersebut diterapkan dengan baik oleh guru dan menunjukkan bahwa metode yang digunakan sudah membawa kegiatan pembelajaran menjadi kondusif dan menyenangkan sehingga kegiatan pembelajaran bernuansa *Edutainment*. Hal ini dibuktikan dengan guru memberikan pertanyaan tentang *mufradat* kemudian peserta didik aktif menjawab secara berebut.

c. *Edutainment* melalui metode permainan pulpen teka-teki

Dalam pembelajaran guru menggunakan pendekatan *Edutainment* melalui permainan pulpen teka-teki. Metode tersebut digunakan oleh guru pada indikator menghafal kosa kata tentang profesi dalam bahasa Arab Permainan pulpen teka-teki dimulai dengan peserta didik diminta untuk membaca dan menghafal *mufradat*, kemudian guru menerapkan permainan pulpen teka-teki dengan cara memberikan pertanyaan kepada peserta didik yang kedapatan arah berhentinya pulpen untuk menyebutkan *mufradat*

⁷² Hamruni, *Pembelajaran Berbasis*, hlm. 8.

dari kosa-kata yang disebutkan oleh guru. Dengan menerapkan permainan tersebut, suasana pembelajaran cukup mengasyikan namun peserta didik terlihat kurang antusias sebab penggunaan metode tersebut dirasa kurang tepat diterapkan pada indikator menghafal sebuah *mufradat*, sehingga suasana pembelajaran cenderung pasif. Hal ini kurang sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis *Edutainment* sehingga Kompetensi Dasar (KD) dan indikator pada materi tersebut tercapai secara kurang optimal.

Penerapan *Edutainment* melalui metode permainan tersebut diterapkan dengan baik oleh guru dan terlihat dapat mengurangi kejenuhan peserta didik saat proses pembelajaran. Namun penggunaan metode permainan tersebut pada materi pelajaran dengan indikator menghafal kosa kata bahasa Arab dirasa kurang tepat sehingga peserta didik cenderung pasif dalam menghafal sebuah *mufradat*.

d. *Edutainment* dengan metode *al-Hiwar*

Dalam pembelajaran guru menggunakan pendekatan *Edutainment* dengan metode *al-Hiwar*. Metode tersebut digunakan oleh guru pada indikator siswa dapat berbicara kalimat bahasa Arab tentang profesi. Pada penerapan metode *al-Hiwar* terlihat guru kurang konsisten dalam menggunakan pendekatan *Edutainment*, bahkan guru lebih cenderung menggunakan metode *al-Hiwar* saja pada pembelajaran tersebut. Hal ini karena materi yang disampaikan oleh guru berkaitan dengan الجَوَازُ (berdialog). Sehingga guru lebih cenderung menerapkan metode *al-Hiwar* tanpa dibarengi dengan pendekatan *Edutainment*. Namun guru tetap menciptakan pembelajaran bernuansa menyenangkan dengan cara membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Metode tersebut dimulai dengan guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kemudian dari setiap kelompok menunjuk peserta didik

yang siap untuk maju ke depan kelas untuk mempraktikkan الجَوَّار secara berpasangan dengan kelompok lain. Hal ini sejalan dengan teori yang disebutkan oleh M. Fadlillah yaitu *Cooperative Learning Theory* dalam bukunya “*Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*” tentang pembelajaran menggunakan kelompok kecil.⁷³

e. *Edutainment* melalui metode permainan bisik berantai

Dalam pembelajaran guru menggunakan pendekatan *Edutainment* melalui permainan bisik berantai. Metode tersebut digunakan oleh guru pada indikator siswa dapat menyimak dan mendengar kalimat bahasa Arab tentang profesi yang dibantu dengan isyarat dekat dan jauh. Metode tersebut dimulai dengan peserta didik diminta untuk menyimak dan mendengar sebuah kalimat bahasa Arab kemudian akan disampaikan kepada rekannya secara tepat dan benar sampai peserta didik dalam kelompok tersebut selesai menyampaikan pesannya hingga akhir. Disitulah suasana pembelajaran yang meriah dan menyenangkan akan tercipta, yang tidak lagi tampil dalam wajah yang membosankan dengan tetap memperhatikan indikator yang terdapat pada materi tersebut. Hal ini sejalan dengan teori yang disebutkan oleh Hamruni dalam bukunya “*Pembelajaran Berbasis Edutainment*”.⁷⁴

Metode permainan bisik berantai dengan menggunakan pendekatan *Edutainment* diterapkan dengan baik oleh guru dan menunjukkan bahwa *Edutainment* yang diterapkan sudah membawa kegiatan pembelajaran menjadi kondusif dan menyenangkan. Hal ini dibuktikan dengan siswa terlihat aktif untuk berlomba-lomba menyelesaikan misi permainan tersebut yang tanpa sadar mereka sedang belajar menyimak dan mengucapkan kalimat bahasa Arab.

⁷³ M. Fadlillah, dkk, *Edutainment Pendidikan*, hlm. 10.

⁷⁴ Hamruni, *Pembelajaran Berbasis*, hlm. 8.

Dari kelima penerapan *Edutainment* yang dibantu dengan beberapa metode seperti bernyanyi dan permainan dapat disimpulkan bahwa penerapan *Edutainment* dalam pembelajaran bahasa Arab di SDIT Insan Mandiri Punggeln sudah diterapkan dengan baik dan tepat oleh guru. Namun masih terdapat beberapa hal yang kurang dalam penerapannya, salah satunya yaitu kurang mempertimbangkan antara metode yang digunakan dengan indikator yang terdapat pada materi tersebut. Sehingga terjadi ketidaksinambungan antara materi dengan metode yang digunakan. Meskipun demikian guru telah mengupayakan penerapan *Edutainment* dalam pembelajaran bahasa Arab dengan sangat baik dan maksimal sehingga memberikan dampak yang positif dan signifikan.

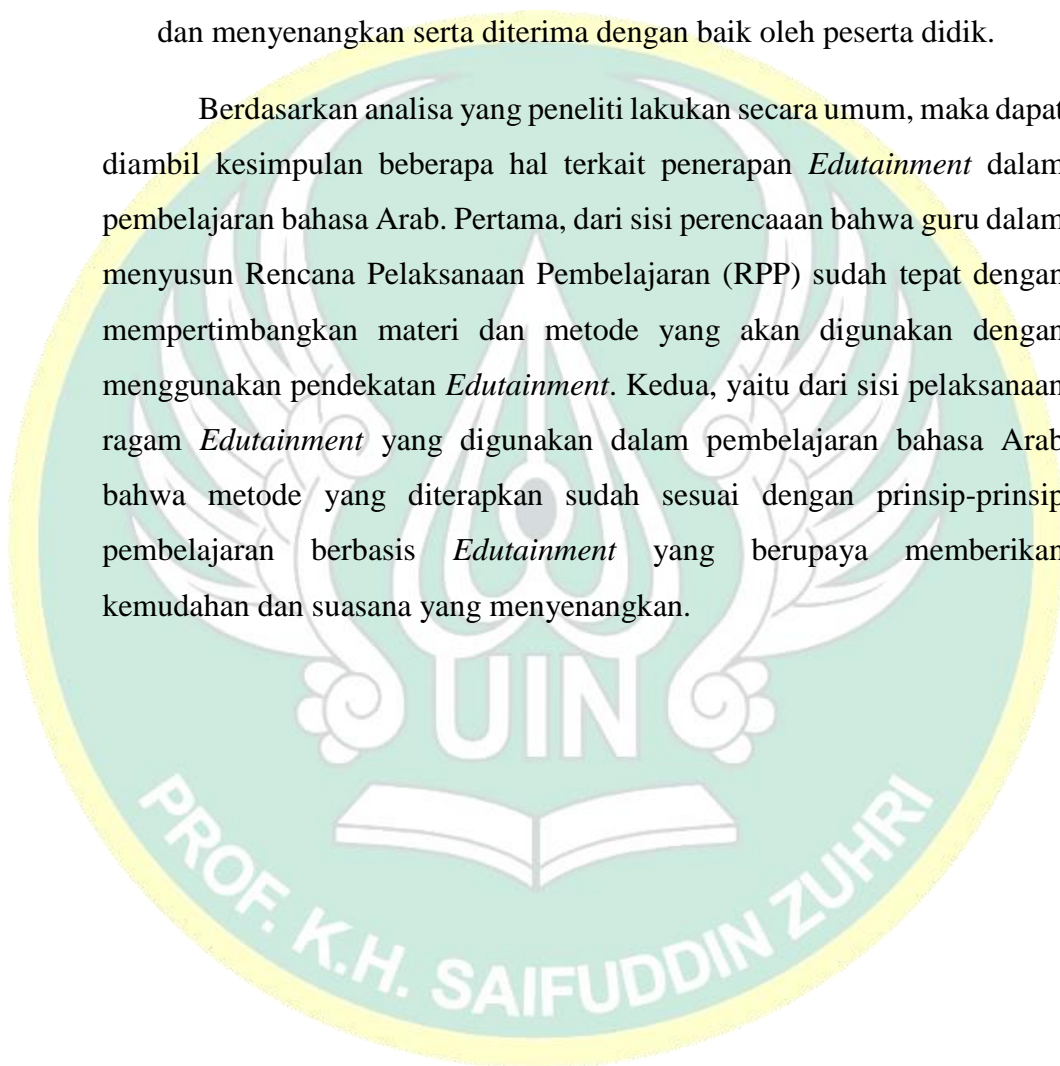
3. Dampak Penerapan *Edutainment* Dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SDIT Insan Mandiri Punggeln terhadap penerapan *Edutainment* dalam pembelajaran bahasa Arab dalam beragam bentuk seperti metode bernyanyi dan permainan dengan mengacu pada prinsip-prinsip pembelajaran berbasis *Edutainment*. Maka terdapat dampak positif dalam pembelajarannya yaitu:

- a. Dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif karena didasari dengan perasaan gembira.
- b. Menjadi batu loncatan untuk meraih prestasi belajar karena melibatkan emosi positif dalam pembelajaran. Sehingga akan mengurangi perasaan negative seperti rasa takut, terancam, dan merasa tidak mampu yang dapat memperlambat proses belajar.
- c. Pembelajaran yang menyenangkan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
- d. Pembelajaran jadi semakin menarik karena aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan.

Jadi penerapan *Edutainment* dapat memberikan dampak dan pengaruh secara signifikan terhadap kegiatan pembelajaran bahasa Arab dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan pendekatan *Edutainment*. Hal ini terlihat dari metode yang diimplementasikan secara umum dengan menggunakan pendekatan *Edutainment* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan serta diterima dengan baik oleh peserta didik.

Berdasarkan analisa yang peneliti lakukan secara umum, maka dapat diambil kesimpulan beberapa hal terkait penerapan *Edutainment* dalam pembelajaran bahasa Arab. Pertama, dari sisi perencanaan bahwa guru dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sudah tepat dengan mempertimbangkan materi dan metode yang akan digunakan dengan menggunakan pendekatan *Edutainment*. Kedua, yaitu dari sisi pelaksanaan ragam *Edutainment* yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab bahwa metode yang diterapkan sudah sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran berbasis *Edutainment* yang berupaya memberikan kemudahan dan suasana yang menyenangkan.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di SDIT Insan Mandiri Punggelan, mengenai penerapan *Edutainment* dalam pembelajaran bahasa Arab dapat disimpulkan bahwa perencanaan terhadap penerapan *Edutainment* merupakan proses yang sistematis dilakukan oleh guru dalam rangka penyusunan rencana pembelajaran terhadap penentuan metode pembelajaran yang akan digunakan secara tepat dan dengan menggunakan pendekatan *Edutainment*. Dalam merencanakan penerapan *Edutainment* guru mempertimbangkan tujuan pembelajaran dan Kompetensi Dasar (KD) pada materi pelajaran dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu.

Penerapan *Edutainment* dalam pembelajaran bahasa Arab di SDIT Insan Mandiri Punggelan dengan menggunakan beragam metode seperti bernyanyi dan permainan yang mengacu pada prinsip-prinsip pembelajaran berbasis *Edutainment*. Adapun penerapan *Edutainment* dengan metode bernyanyi digunakan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Arab pada indikator peserta didik dapat menghafal *mufradat* dengan tujuan agar mampu menciptakan suasana kelas yang meriah dan menyenangkan sehingga siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga materi mudah diterima. Penerapan *Edutainment* dengan teknik bernyanyi dimulai dengan guru menyajikan informasi terkait materi, kemudian guru mengubah isi lagu yang lirik lagunya diganti dengan *mufradat* yang akan dihafalkan. Sedangkan penerapan *Edutainment* dengan metode permainan digunakan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Arab pada indikator peserta didik dapat menyimak dan mengucapkan kalimat bahasa Arab dengan tujuan untuk menciptakan suasana nyaman dan kondusif sehingga peserta didik tidak merasa bosan. Penerapan *Edutainment* dengan teknik permainan

dimulai dengan guru menyajikan informasi terkait materi kemudian mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar untuk melakukan sebuah permainan (*game*). Dengan begitu penggunaan metode permainan dengan menggunakan pendekatan *Edutainment* akan membantu peserta didik dalam menyimak dan mengucapkan kalimat bahasa Arab dengan suasana gembira tanpa adanya tekanan.

Dampak yang terjadi dengan menerapkan *Edutainment* dalam pembelajaran yaitu dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif karena didasari perasaan gembira dan humanis, menjadi batu loncatan untuk meraih prestasi belajar peserta didik karena melibatkan emosi positif dalam pembelajaran sehingga akan mengurangi perasaan negative yang dapat memperlambat proses belajar. Pembelajaran yang dikemas dengan cara menyenangkan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, serta pembelajaran jadi semakin menarik karena aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan.

B. Saran

1. Untuk kepala sekolah sebagai pemegang kebijakan di SDIT Insan Mandiri Punggelan, hendaknya mengadakan workshop atau kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan kualitas guru termasuk dalam penguasaan *Edutainment* untuk mengembangkan kemampuan guru terkait dengan metode-metode yang dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu dapat memberikan dorongan kepada guru dalam menerapkan *Edutainment* pada semua mata pelajaran tidak hanya dalam mata pelajaran bahasa Arab.
2. Untuk guru pengampu bahasa Arab diharapkan dalam proses pembelajaran senantiasa untuk menerapkan metode pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Edutainment* dengan harapan agar dapat meningkatkan antusias dan minat belajar peserta didik.

3. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat dijadikan rujukan untuk mengkaji pengaruh penerapan *Edutainment* dalam pembelajaran bahasa Arab maupun dalam mata pelajaran lain sebagai bentuk penelitian lanjutan.

Purwokerto, 29 Juni 2022

Penulis



Maryam Istiqomah
NIM. 1817403069



DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, A., & Setiawan, J. 2018. *Metodologi penelitian kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Asy'ari, M. 2019. "Metode, Sistem dan Prinsip Pembelajaran Bahasa Arab yang Inovatif". *An Nabighoh: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 20(02), 288-306.
- Dewi, N. C. 2020. "Penerapan Strategi Pembelajaran Edutainment Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Anak Usia Dini". *PrimEarly: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini*, 3(1), 54-66.
- Fadlillah, M. 2021. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana.
- Fahmi, N. N. 2018. *Penerapan Edutainment Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di MI Muhammadiyah Wirasana Purbalingga* (Doctoral dissertation, IAIN Purwokerto).
- Fathoni, F. 2021. Pembelajaran dan Sistem Pengajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah: Inovasi atau Tantangan. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 8(2), 257-268.
- Firdaus, F. 2019. Prinsip Prinsip Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Ash-Shahabah*, 5(1), 11-19.
- Hamid, M. S. 2012. *Metode edutainment*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Hamruni, H. 2008. *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam*. Bidang Akademik: Yogyakarta.
- Hardani, dkk. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu.
- Djumali, D., & Hidayanti, E. N. 2016. Penerapan Metode Edutainment Humanizing the Classroom dalam Bentuk Moving Class Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 26(1), 11-19.
- Hidayat, A., dkk. 2020. "Metode Pembelajaran Aktif dan Kreatif pada Madrasah Diniyah Takmiliah di Kota Bogor". *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(01), 71-86.
- Karwono & Mularsih Heni. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Khalilullah, M. 2012. "Permainan teka-teki silang sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat)". *An-Nida': Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 15-26.

- Makinuddin, M. 2017. Perumusan Kompetensi Dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab. *MIYAH: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 1-10.
- Marjuki. 2020. 181 *Model Pembelajaran Paikem Berbasis Pendekatan Saintifik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muhith, A. 2013. *Metodologi pembelajaran bahasa Arab*. Malang: Interpena.
- Mulyana, D. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif; Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muradi, A. 2014. Tujuan pembelajaran bahasa asing (Arab) di Indonesia. *Jurnal Al-Maqayis*, 1(1).
- Nasruni, N. 2017. "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab". *Al-Maraji': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 49-59.
- Nasution, M. K. 2018. "Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa". *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(01), 9-16.
- Nur Amalina, M. 2020. *Penerapan Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas IV (Al-Waasi') SD Al-Irsyad Al-Islamiyyah 02 Purwokerto Tahun Pelajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, IAIN Purwokerto).
- Oensyar, H. M., & Hifni, H. A. 2015. *Pengantar Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: IAIN Antasari Press.
- Pane, A. 2018. Urgensi Bahasa Arab; Bahasa Arab Sebagai Alat Komunikasi Agama Islam. *Komunikologi: Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi Dan Sosial*, 2(1).
- Pane, A., & Dasopang, M. D. 2017. "Belajar dan pembelajaran". *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Rachmawati, T., & Daryanto. 2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Rahmat, P. S. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: PT. Scopindo Media Pustaka.
- Rosyidi, A. W., & Ni'mah, M. A. 2011. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press.
- Rijali, A. 2019. Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95.

- Septiani, V. 2017. *Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Mts Al-Hidayah Purwokerto Barat* (Doctoral dissertation, IAIN Purwokerto).
- Shodiqin, R. 2016. Pembelajaran Berbasis Edutainment. *Jurnal Al-Maqayis*, 4(1).
- Sholikh, N. F., dkk. 2021. “Pembelajaran Berbasis Edutainment Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Porong”. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(6), 183-193.
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tajuddin, S. 2017. Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Arab Tingkat Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Arab Siswa. *Parameter: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 29(2), 200-215.



