

PENERAPAN MODEL PAIKEM dengan MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN BAHASA dalam PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

*Umi Hanifah**

Abstract : One of the most important factors in learning is a teaching method. The information that the development of methods of teaching Arabic in Indonesia and Arab countries are still far behind the learning method other foreign languages, as well as negative views among students or students that Arabic is a difficult language, and scary as the specter, the authors interested in writing and review on the application of learning model PAIKEM using language games on Arabic learning, as a solution to improve the process of Arabic learning and broaden the writer as a lecturer in Arabic, as well as teachers / lecturers of Arabic and Arabic language education observers in the development of learning Arabic. PAIKEM is an abbreviation of the word Active, Innovative, Creative, Effective, and Fun. So called because it is designed for Enabling learning students, with innovative methods, and develop creativity so effective, but still fun. PAIKEM more likely, both learners and teachers are equally creative. Teacher seeks creative, tried various ways to engage all learners in Arabic learning. While students are also required creative also in interacting with their peers, teachers, and teaching materials with all the supporting equipment which in turn can increase learning outcomes. In the application of

* Dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Prodi PBA Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya, Email : umihanifah78@yahoo.com

this PAIKEM, the author uses language media game, that is studying the language through games. Language game is not only an additional activity to be happy, but also the game is intended to provide an opportunity for students to apply the skills / language skills they have learned.

Keywords: Arabic Learning; PAIKEM, Language Game

PENDAHULUAN

Salah satu faktor terpenting dalam pembelajaran adalah metode pembelajaran. Sesuai dengan definisinya, bahwa metode adalah suatu cara atau jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan pendidikan.¹ Merupakan kunci kesuksesan suatu pembelajaran adalah adanya kesesuaian antara metode pembelajaran dengan bahan ajar dan keterampilan guru dalam mengelola kelas.

Pengembangan metode pembelajaran bahasa Arab di Indonesia dan negara Arab masih jauh tertinggal dari metode pembelajaran bahasa asing lainnya, begitu juga dengan penggunaan media dalam pembelajarannya masih sangat minim. Hal ini dikarenakan adanya dominasi penggunaan Metode *Gramatika Terjemah (thariqah qawa'id wa tarjamah)*, dan asumsi bahwa belajar bahasa Arab sebagai bahasa asing hanya bisa dilakukan secara aktif jika dilakukan di negara Arab. Sehingga muncul pandangan negatif di kalangan mahasiswa atau pelajar bahwa bahasa Arab adalah bahasa yang sulit, menakutkan, seperti momok dan sebagainya, dan disinyalir bahwa salah satu penyebabnya adalah karena kesalahan guru atau dosen dalam mengajar.

Pembelajaran menyenangkan (*joyfull instruction*) versi Mulyasa adalah suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu pola hubungan yang kuat antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan. Guru memposisikan diri sebagai mitra belajar bagi siswa, bahkan tidak menutup kemungkinan guru belajar dari siswa.² Pembelajaran

dikatakan menyenangkan jika di dalamnya terdapat suasana yang santai, bebas dari tekanan, aman, menarik, bangkitnya minat belajar, adanya keterlibatan penuh antara siswa dan guru, lingkungan belajar yang menarik, perasaan gembira, bersemangat dan penuh konsentrasi.

Adapun pembelajaran bahasa Arab yang baik adalah pembelajaran yang aktif (*active learning*), yaitu pembelajaran menekankan media yang dipakai untuk menyampaikan pembelajaran, kegiatan belajar apa yang dilakukan siswa, dan struktur belajar mengajar bagaimana yang digunakan.³ Pembelajaran aktif dapat dilakukan oleh seorang guru atau dosen yang kreatif dan inovatif yang selalu memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran bahasa dan mampu mengumpulkan gagasan atau ide untuk diramu dari hal-hal yang biasa menjadi luar biasa, khususnya dalam mengajarkan kemahiran (*maharah*) berbahasa, baik *istima'*, *kalam*, *qira'ah*, maupun *kitabah*.

Untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran maka dapat digunakan media-media yang menarik perhatian para siswa dan menyenangkan. Dalam istilah yang populer saat ini adalah apa yang kita kenal dengan PAIKEM, yaitu Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan akan mengundang alam bawah sadar para peserta didik, sehingga menjauhkan rasa bosan pada diri peserta didik tersebut.

Disamping itu, bermain adalah natur manusia. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Bermain juga memberikan banyak manfaat. Dari kegiatan untuk menjalin keakraban hingga aktifitas untuk melemaskan otot dan merilekskan otak. Peran media permainan tidak kalah pentingnya dengan peran kompetensi guru yang memadai dalam proses belajar. Hal ini disebabkan karena media permainan dapat memberikan peluang yang lebih dalam memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal jika dibandingkan dengan proses pembelajaran yang mengabaikan media permainan sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran. Untuk itu, ada baiknya kita memberikan perhatian akan pengembangan media permainan dalam suatu proses belajar mengajar.

Berkaitan dengan realitas di atas, maka kami membahas tentang *Penerapan Model PAIKEM dengan Menggunakan Media Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Arab*.

DEFINISI PAIKEM

Model pembelajaran PAIKEM bukan model pembelajaran baru. Sebelum model PAIKEM muncul, ada beberapa model pembelajaran lain yang telah terlebih dahulu muncul. Di antaranya adalah, model pembelajaran CBSA (cara belajar siswa aktif). Model ini telah lama populer di kalangan para guru. Kemudian inovasi pembelajaran terus menerus dilakukan dengan menambah sederetan model pembelajaran baru yang bernuansa baru, seperti PBL (*Problem based Learning*), *Cooperatif Learning*, CTL (*Contextual Teaching Learning*), dan sebagainya. Semua model pembelajaran tersebut mengarah pada pembelajaran yang tidak lagi menjadikan guru sebagai pusat belajar (*teacher centered learning*) karena ada asumsi bahwa pembelajaran yang terlalu didominasi oleh guru dapat menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kreatif selama proses pembelajaran.

PAIKEM adalah singkatan dari kata **Aktif**, **Inovatif**, **Kreatif**, **Efektif**, dan **Menyenangkan**. Disebut demikian karena pembelajaran ini dirancang untuk **Mengaktifkan** siswa, dengan metode **Inovatif**, dan mengembangkan **Kreativitas** sehingga **Efektif**, namun tetap **Menyenangkan**. Hal ini sejalan dengan amanat Permendiknas No 41 Tahun 2007: "Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik".⁴

Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif berpikir, bertanya, mempertanyakan, mengemukakan gagasan, bereksperimen, mempraktikkan konsep yang dipelajari, dan berkreasi. Belajar memang merupakan suatu proses aktif dari si

pembelajar dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran ceramah guru tentang pengetahuan. Jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar.

Inovatif, pembelajaran *inovatif* dapat mengadaptasi dari model pembelajaran yang menyenangkan. *Learning is fun* adalah kunci yang diterapkan dalam pembelajaran inovatif. Jika siswa sudah menanamkan *learning is fun* dalam pikirannya, tentu tidak akan ada lagi siswa yang pasif di kelas, perasaan takut dan tertekan dengan tenggang waktu tugas, adanya kemungkinan kegagalan, rasa bosan dan perasaan tidak nyaman lainnya.

Untuk menciptakan suatu pembelajaran inovatif bisa dilakukan dengan beberapa cara, di antaranya mengakomodir setiap karakteristik diri peserta didik. Artinya mengidentifikasi gaya belajar dan mengukur daya kemampuan serap ilmu masing-masing peserta didik. Karena setiap orang memiliki gaya belajarnya sendiri. Gaya belajar adalah cara termudah dalam menyerap, mengatur dan mengolah informasi.⁵

Sebagai contoh, ada sebagian siswa yang berkemampuan tinggi dalam menyerap ilmu dengan menggunakan visual, mereka lebih senang belajar dengan mengandalkan kemampuan penglihatan, sementara sebagian lain lebih senang belajar mengandalkan kemampuan auditory/mendengar, dan yang lainnya lebih senang belajar dengan mengandalkan kemampuan kinestetik/gerak atau dengan mengerjakan sesuatu. Untuk itu, dalam pembelajaran guru/pendidik harus senantiasa menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan variatif.

Kreatif dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa. Dalam PAIKEM siswa banyak bekerja dan berbuat maka terdapat banyak kesempatan bagi siswa untuk menghasilkan produk belajar. Produk tersebut dapat berupa karya seni, puisi, karangan, pantun, lagu, tarian, diagram, tabel, grafik, model tiga dimensi,

solusi terhadap suatu permasalahan, dan lain-lain. Dengan demikian, daya imajinasi dan daya kreasi/ siswa dapat berkembang secara optimal.

Efektif berarti bahwa model pembelajaran apapun yang dipilih harus menjamin bahwa tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal. Ini dapat dibuktikan dengan adanya pencapaian kompetensi baru oleh peserta didik setelah proses belajar mengajar berlangsung. Diakhir kegiatan proses pembelajaran harus ada perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan pada diri peserta didik.

Untuk mencapai pembelajaran efektif tersebut, pembelajaran harus ditunjang dengan suasana dan lingkungan yang memadai. Untuk itu guru harus mampu mengelola tempat belajar dengan baik, mengelola peserta didik, mengelola kegiatan pembelajaran, mengelola isi/materi pembelajaran dan mengelola sumber belajar.

Menyenangkan adalah suasana pembelajaran yang jauh dari rasa bosan dan dan menyeringkan, sehingga siswa dapat memusatkan perhatiannya secara penuh pada pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, tingginya waktu curah perhatian terbukti meningkatkan hasil belajar. Keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup jika proses pembelajaran tidak *efektif*. Proses pembelajaran yang *efektif* menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran berlangsung, sebab pembelajaran memiliki sejumlah tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Jika pembelajaran hanya aktif dan menyenangkan tetapi tidak efektif, maka pembelajaran tersebut tak ubahnya seperti bermain biasa.⁶

Dari ulasan di atas, maka secara garis besar, PAIKEM dapat digambarkan sebagai berikut:

- a. Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat (*learning by doing*).
- b. Guru menggunakan berbagai media pembelajaran dan berbagai strategi dan metode dalam membangkitkan semangat belajar siswa dan membantu siswa membangun pengetahuan dan

- pemahaman.
- c. Guru mengelola kelas dengan memajang buku-buku dan dan hasil karya siswa serta menyediakan 'sudut baca'.
 - d. Guru menerapkan cara mengajar yang lebih interaktif dan kooperatif, termasuk cara belajar kelompok.
 - e. Guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkan siswa dalam mrencanakan pembelajaran dan menciptakan lingkungan kelasnya bahkan lingkungan sekolahnya.
 - f. Peran guru lebih sebagai fasilitator daripada penceramah, artinya guru mendesain kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Selama kegiatan pembelajaran, guru tidak lagi hanya berdiri di depan kelas tetapi berkeliling memantau kegiatan siswa dan membantu siswa dalam proses belajar.

Jadi, Inti dari model PAIKEM adalah terletak pada kemampuan guru untuk memilih strategi dan metode pembelajaran yang inovatif. Strategi pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif adalah strategi pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik (*student centered learning*). Dalam penerapan strategi pembelajaran ini, guru berperan sebagai fasilitator yaitu memfasilitasi peserta didik untuk belajar. Pengetahuan diperoleh peserta didik berdasarkan pengalamannya sendiri, bukan ditransfer pengetahuan dari guru.

PENERAPAN DAN PRINSIP-PRINSIP MODEL PAIKEM DALAM PEMBELAJARAN

Secara fisik, ada beberapa ciri menonjol yang tampak dalam proses pembelajaran yang menerapkan model PAKEM. *Pertama*, menggunakan sumber belajar yang beraneka ragam, dan tidak lagi mengandalkan buku sebagai satu-satunya sumber belajar. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk lebih memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Bukan semata-mata untuk menafikan sama sekali buku pelajaran sebagai salah satu sumber belajar peserta didik. *Kedua*, sumber belajar yang beraneka ragam tersebut kemudian didesain skenario

pembelajarannya dengan berbagai kegiatan. *Ketiga*, hasil kegiatan belajar mengajar kemudian dipajang di tembok kelas, papan tulis, dan bahkan ditambah dengan tali rafia di sana-sini. Pajangan tersebut merupakan hasil diskusi atau hasil karya siswa. pajangan hasil karya siswa menjadi satu ciri fisik yang dapat kita amati dalam proses pembelajaran. *Keempat*, kegiatan belajar mengajar bervariasi secara aktif, yang biasanya didominasi oleh kegiatan individual dalam beberapa menit, kegiatan berpasangan, dan kegiatan kelompok kecil antara empat sampai lima orang, untuk mengerjakan tugas-tugas yang telah disepakati bersama, dan salah seorang di antaranya menyampaikan (presentasi) hasil kegiatan mereka di depan kelas. Hasil kegiatan siswa itulah yang kemudian dipajang. *Kelima*, dalam mengerjakan pelbagai tugas tersebut, para siswa, baik secara individual maupun secara kelompok, mencoba mengembangkan semaksimal mungkin kreativitasnya. *Keenam*, dalam melaksanakan kegiatannya yang beraneka ragam itu, tampaklah antusiasme dan rasa senang siswa. *Ketujuh*, pada akhir proses pembelajaran, semua siswa melakukan kegiatan dengan apa yang disebut sebagai refleksi, yakni menyampaikan (kebanyakan secara tertulis) kesan dan harapan mereka terhadap proses pembelajaran yang baru saja diikutinya.⁷

Adapun prinsip-prinsip yang harus diperhatikan ketika guru menerapkan PAIKEM adalah sebagai berikut: *Pertama*, Memahami sifat siswa. *Kedua*, Mengenal siswa secara perorangan. *Ketiga*, Memanfaatkan perilaku siswa dalam pengorganisasian belajar. *Keempat*, Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif serta mampu memecahkan masalah. *Kelima*, Menciptakan ruangan kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik. *Keenam*, Memanfaatkan lingkungan sebagai lingkungan belajar. *Ketujuh*, Memberikan umpan balik yang baik untuk meningkatkan kegiatan. *Kedelapan*, Membedakan antara aktif fisik dengan aktif mental.⁸

PENTINGNYA PENERAPAN MODEL PAIKEM DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

Dilihat dari gambaran penerapan PAIKEM di atas, maka PAIKEM sangat penting diterapkan dalam setiap materi pembelajaran, termasuk materi pembelajaran bahasa Arab. Karena pada hakekatnya, pembelajaran bahasa arab adalah suatu proses pendidikan yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan kemampuan bahasa arab, baik secara aktif maupun pasif serta menumbuhkan sikap positif.

Di samping itu, alasan lain pentingnya PAIKEM diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab adalah:

- a) PAIKEM lebih memungkinkan peserta didik dan guru sama-sama aktif terlibat dalam pembelajaran Bahasa Arab. Selama ini kita mengenal pembelajaran model konvensional yang dinilai hanya guru yang aktif, sementara peserta didiknya pasif, sehingga pembelajarannya dinilai menjemukan, kurang efektif, kurang inovatif, kurang menarik, dan kurang menyenangkan.
- b) PAIKEM lebih memungkinkan, baik peserta didik maupun guru sama-sama kreatif. Guru berupaya kreatif, mencoba berbagai cara melibatkan semua peserta didiknya dalam pembelajaran Bahasa Arab. Sementara peserta didik juga dituntut kreatif pula dalam berinteraksi dengan sesama teman, guru, maupun bahan ajar dengan segala alat bantu sehingga pada akhirnya hasil pembelajaran dapat meningkat.

KONSEP PERMAINAN BAHASA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

1. Hakekat Permainan

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunia, dari apa yang tidak dikenali sampai apa yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuat sampai mampu melakukan. Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi anak seperti halnya kebutuhan terhadap makanan bergizi dan kesehatan untuk pertumbuhannya. Bermain merupakan

pengalaman belajar. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari.

Kegiatan permainan merupakan kebutuhan yang muncul secara alami dalam diri setiap manusia. Karena setiap manusia memiliki naluri untuk mendapatkan kesenangan, kenikmatan, kesukaan, kepuasan, dan kebahagiaan dalam hidup. Hal tersebut disebabkan sifat bawaan sejak lahir, bahwa setiap manusia akan menghibur dirinya sampai dia mati.

Setiap insan senantiasa memiliki keinginan untuk menjadikan setiap situasi dan kondisi yang dihadapinya menjadi situasi dan kondisi yang senantiasa menyenangkan dan membahagiakan. Keinginan manusia terhadap permainan akan selalu ada dan berkembang tidak hanya pada masa kanak-kanak, tetapi juga berlangsung sampai dewasa.

Permainan bagi anak merupakan sarana belajar yang sangat penting sebagai proses pendewasaan diri, membantu menjaga keseimbangan emosinya. Sedangkan permainan bagi orang dewasa merupakan sarana yang efektif dan efisien serta penting untuk menghibur, mendidik, memberikan dampak positif dan membesarkan setiap pribadi. Aktivitas permainan juga dapat digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Hakekat permainan bahasa merupakan kelompok media pembelajaran bahasa yang hanya sesuai untuk dilaksanakan pada kelas kecil. Permainan di sini adalah setiap kontes antara permainan yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula.⁹

2. Pengertian Permainan Bahasa

Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian. Bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya. Bermain adalah medium, di mana si anak mencobakan diri, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga

benar nyata secara aktif. Bermain mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari seorang anak.¹⁰

Untuk melatih keterampilan dalam bidang kebahasaan dapat dilakukan dengan menggunakan metode bermain permainan bahasa. Kata permainan berasal dari kata main, yang berarti berbuat untuk menyenangkan hati atau melakukan perbuatan untuk menyenangkan hati dengan alat kesenangan atau tidak.¹¹ Menurut Fathul Mujib dkk, permainan adalah situasi dan kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas atau kegiatan bermain.¹²

Jadi, yang dimaksud dengan permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan bahasa bukan merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengaplikasikan kemahiran/keterampilan bahasa yang telah dipelajarinya.

Apabila ada jenis permainan namun tidak ada keterampilan kebahasaan atau unsur bahasa yang dilatihkan, maka permainan tersebut bukanlah permainan bahasa. Sebaliknya, walaupun ada keterampilan bahasa atau unsur bahasa yang dilatihkan akan tetapi tidak menimbulkan kegembiraan, maka aktivitas itu juga tidak dapat dinamakan permainan bahasa.¹³

3. Ciri-Ciri Permainan Bahasa yang Baik

Sebuah permainan bahasa dianggap baik, jika permainan tersebut dapat mempengaruhi penguasaan bahasa dan mampu membantu siswa dalam mempelajari materi bahasa yang lebih daripada sekedar aktivitas bermain itu sendiri.

Adapun Ciri-ciri permainan bahasa yang baik adalah sebagai berikut:

- a. Dapat mengukuhkan dan meningkatkan penguasaan bahasa, seperti mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu, juga dapat meningkatkan penguasaan unsur bahasa (kosa kata dan tata bahasa).

- b. Mempunyai rangsangan dan bahan yang menarik sesuai dengan tingkat penguasaan bahasa siswa.
 - c. Memberikan peluang pada siswa untuk berinteraksi dengan siswa yang lain, guru, dan materi bahasa.
 - d. Dapat merangsang siswa untuk bertindak secara aktif dan positif serta dapat meningkatkan minat mereka.
 - e. Arahan dan peraturan permainan hendaklah jelas dan dipatuhi
 - f. Pelajar yang pandai diminta untuk membantu guru dalam membacakan arahan-arahan / peraturan permainan.
 - g. Pastikan permainan itu mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai.
 - h. Sebaiknya alat BBM (Bahan Bantu Mengajar) disediakan sendiri oleh guru
4. Faktor-Faktor Penentu Keberhasilan Permainan Bahasa

Menurut Soeparno, terdapat empat faktor yang menentukan keberhasilan permainan bahasa di kelas. Adapun faktor-faktor yang menentukan permainan bahasa adalah sebagai berikut :

- a) Situasi dan Kondisi
 - b) Peraturan Permainan
 - c) Pemain
 - d) Pemimpin Permainan atau Wasit
5. Prinsip Penggunaan Permainan dalam Pembelajaran

Pada dasarnya, tujuan pembelajaran bahasa Asing adalah agar siswa memiliki keterampilan berbahasa, yakni: menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Akan tetapi, dalam proses pembelajaran tersebut sering dijumpai hambatan yang bersifat internal dan eksternal. Faktor eksternal dapat berupa kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Teknik permainan sangat tepat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab. Sehingga siswa dapat memahami bahasa Arab dengan mudah tanpa mengalami keterpaksaan untuk mempelajarinya. Meskipun demikian, permainan harus berdasar pada prinsip-prinsip permainan edukatif. Adapun beberapa prinsip dalam permainan bahasa yang harus diperhatikan adalah :

- a) Interaksi
Permainan memungkinkan adanya interaksi dan partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- b) Pertandingan
Permainan bahasa mempunyai nilai dan ciri persaingan (kompetisi). Permainan dapat terjadi antara sesama peserta, waktu yang dibatasi dan pencapaian pertunjukan yang terbaik atau mencapai tujuan tertentu menjadikan antar peserta saling berkompetisi.
- c) Kerja Sama
Kerja sama merupakan salah satu dari unsur pokok dalam permainan yang juga merupakan pertandingan.
- d) Peraturan Permainan
Dalam permainan bahasa, terdapat beberapa peraturan khusus. Peraturan tersebut mendatangkan manfaat untuk nilai-nilai tertentu, seperti halnya, kejujuran, semangat, disiplin dan sportifitas.
- e) Akhir atau Batas Permainan
Permainan bahasa mempunyai batas akhir atau skor.

Selain prinsip-prinsip di atas, agar pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien, guru perlu memperhatikan prinsip-prinsip lain dalam penggunaan permainan dalam pembelajaran.

Berikut ini beberapa prinsip tersebut menurut, Hidayat dan Tatang (1980) dalam Asrori (1995) :¹⁴

- a) Permainan apapun yang akan dilaksanakan harus menjadi cara pendekatan mencapai tujuan belajar mengajar,
- b) Setiap permainan harus diberi peraturan yang jelas dan tegas untuk ditaati semua pihak,
- c) Dalam permainan beregu harus susahakan pembagian regu secara seimbang,
- d) Permainan sebaiknya melibatkan sebanyak mungkin siswa (siswa yang menjadi penonton pun harus diberi tugas tertentu, misalnya mengatur waktu, menjumlah nilai dan sebagainya),

- e) Permainan harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa,
 - f) Permainan sebaiknya tidak dilaksanakan pada awal pelajaran di kala siswa masih dalam keadaan segar. Sebaliknya, permainan sebaiknya dilaksanakan menjelang akhir pelajaran, yakni pada waktu gairah belajar siswa mulai menurun,
 - g) Guru harus betul-betul bertindak sebagai pengelola suatu permainan. Oleh karena itu ia harus menampilkan peran yang menimbulkan motivasi bermain bagi murid-muridnya (riang, lincah, tetapi tegas dan tidak memihak) dan Sebaiknya permainan dihentikan ketika murid masih tenggelam dalam keasyikan.
6. Urgensi Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Bermain adalah sebuah aktifitas yang disukai oleh manusia. Apapun bentuk permainannya. Bahkan bermain bukanlah monopoli anak-anak. Dengan bermain seseorang tidak saja dapat menghilangkan kejenuhan, kebosanan, rasa malas, dan keruwetan pikiran, tetapi dengan bermain seseorang juga bisa memperoleh hiburan, kesenangan, pengalaman, pengetahuan, variasi dari rutinitas, bahkan teman. Oleh karena itu permainan dapat dimanfaatkan sebagai media dan sekaligus teknik pembelajaran.

Hal ini telah lama disadari oleh para ahli pendidikan sehingga lahirlah prinsip bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Dengan bermain, pembelajaran akan berlangsung dalam suasana yang menyenangkan, wajar, dan alami. Dalam suasana yang demikian, transfer informasi, pengalaman, atau keterampilan dapat berlangsung “tanpa terasa”, sehingga siswa tidak merasa digurui atau dipaksa untuk belajar.

Permainan yang benar dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik serta menguatkan pembelajaran.¹⁵ Menurut Mujib, permainan dalam belajar/pembelajaran, jika dimanfaatkan secara bijaksana akan menghasilkan beberapa hal berikut:

- a) Menyingkirkan “kebosanan” yang menghambat proses belajar,

- b) Menghilangkan stress dalam lingkungan belajar,
- c) Mengajak orang terlibat secara penuh,
- d) Membangun kreativitas diri,
- e) Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran,
- f) Meraih makna belajar melalui pengalaman dan
- g) Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.¹⁶

Sedangkan menurut Asrori dalam kitab *Al-Wasa'il al-Mu'inat Li Ta'lim al-Arabiyyah*, urgensi penggunaan permainan dalam pembelajaran adalah:

- a) Permainan mampu menghilangkan kebosanan,
- b) Permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira,
- c) Permainan menimbulkan semangat kerja sama sekaligus persaingan yang sehat,
- d) Permainan membantu siswa yang lamban dan kurang motivasi,
- e) Permainan mendorong guru untuk selalu kreatif.

7. Macam-Macam Permainan Bahasa dan Penerapannya dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Secara garis besar ada dua kelompok permainan yang akan dipaparkan dalam makalah ini. *Pertama*, permainan ejaan, kosa kata, kalimat dan tata bahasa. *Kedua*, permainan maharah (keterampilan) bahasa yang meliputi permainan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.

- a) Permainan Ejaan, Kosakata, Kalimat, Struktur dan Tata Bahasa
Ada beberapa permainan yang bisa diterapkan dalam hal ejaan, kosakata, kalimat dan tata bahasa Arab. Berikut adalah beberapa permainan tersebut.

1) Komuni-kata cepat

Tujuan dari permainan ini adalah agar siswa dapat memproduksi kata dengan cepat, logis, dan tepat. Cara Bermainnya: Siswa diajak bermain dengan menyambung huruf terakhir menjadi sebuah kata baru. Kata kunci permainan ini adalah memanfaatkan suku kata terakhir sebagai kata pertama. Siswa berikutnya pun tidak boleh

menyebutkan kata yang sama dan sudah disebutkan oleh teman sebelumnya. Misalnya, باب sudah disebutkan, berarti kata ini sudah tidak boleh disebutkan lagi.

2) Kalimat yang Tersembunyi

Permainan ini menggunakan pendekatan permainan sebagaimana layaknya teka-teki silang (TTS). Fokusnya adalah pada penguasaan kosa-kata sebanyak mungkin. Semakin banyak perbendaharaan kosa kata yang dimiliki siswa, memungkinkan semakin banyak hasil yang diperolehnya. Dalam permainan ini, intinya, siswa diminta untuk menemukan *mufrodat* sebanyak-banyaknya dari tabel tersebut (dapat mendatar, menurun, maupun diagonal dan sebaliknya), kemudian diminta untuk menyampaikan hasilnya (presentasi) dan guru memberi klarifikasi secara menyeluruh dari hasil para siswa tersebut.

3) Siapakah Aku?

Permainan ini bertujuan mengajak siswa menebak kosakata dengan menjawab pertanyaan deskriptif “siapakah aku?”. Selain itu juga untuk melatih siswa merespon informasi dengan cepat.

4) Temukan Pasanganku

Permainan ini bertujuan melatih siswa mengenal dan menambah *mufrodat* baru dan terjemahannya, serta mengenal kosakata dan pasangannya. Selain itu juga dapat digunakan untuk mengenal *mufrodat* dan sinonimnya ataupun *mufrodat* dan antonimnya (lawan katanya). Alat yang diperlukan dalam permainan ini adalah kartu kata yang berpasangan.

5) True or False

Pada permainan *true or false*, guru membagikan kartu kepada siswa yang berisi tentang berbagai macam bentuk kalimat tanya. Siswa harus menentukan apakah kalimat yang ada dalam kartu tersebut benar atau salah. Selanjutnya mereka mereka berbaris di sisi kiri dan kanan sesuai dengan

jawaban yang mereka berikan (misalnya: jawaban benar di sebelah kanan, jawaban salah di sebelah kiri). Mereka pun diminta memberikan alasan mengapa mereka menjawab benar atau salah. Dalam prosesnya, siswa bisa pindah barisan, jika dia berubah pikiran. Permainan ini digunakan untuk melatih materi tentang struktur kalimat tanya.

b. Permainan Maharah (Keterampilan) Bahasa yang Meliputi Permainan Mendengarkan, Permainan Berbicara, Permainan Membaca dan Permainan Menulis

1) Permainan Keterampilan Menyimak atau Mendengarkan Menurut Sholah Abdul Majid al-'Araby seperti yang dikutip oleh Abd. Wahab Rosyidi dkk¹⁷, Imam Ma'ruf dan Fathul Mujib dkk, ada beberapa permainan bahasa yang dapat digunakan dalam mengajarkan keterampilan menyimak, di antaranya:

a) Bisik Berantai

Permainan bahasa ini terdiri atas dua kelompok, masing-masing kelompok terdiri 6-7 siswa, guru membisikkan kosakata atau kalimat yang diperlihatkan kepada siswa yang paling depan pada masing-masing kelompok, untuk selanjutnya dibisikkan pada siswa di belakangnya demikian seterusnya sampai siswa terakhir, kelompok tercepat dan benar dialah yang menang.

b) Tebak-Tebakan

Permainan ini melatih siswa untuk berfikir. Misalnya, guru menanyakan dalam bahasa Arab, "dia memiliki satu telinga tetapi tidak dapat mendengar suara orang yang menuangkan isinya, apakah itu?". Jawaban yang dimaksud adalah "cangkir".¹⁸

c) Missing Lyric

Tujuan permainan ini adalah untuk meningkatkan daya simak dan ketelitian siswa. Selain itu, juga memberikan pengetahuan kepada siswa bahwa bahasa Arab dapat menjadi menyenangkan karena musik. Adapun alat yang

diperlukan dalam permainan ini adalah lagu dalam kaset atau CD, lembar kertas tugas kerja dan alat tulis. Perlu disiapkan beberapa salinan syair lagu, lalu potong baris dari lagu tersebut.¹⁹

2. Permainan Keterampilan Berbicara atau Kalam

Di antara permainan bahasa yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran *kalam*/berbicara adalah:

a) Permainan Mendeskripsikan Gambar

Guru memperlihatkan beberapa gambar orang-orang yang terkenal (tokoh) kepada siswa kemudian menyuruh satu orang siswa untuk mengomentari satu gambar, demikian sampai akhir.

Permainan mendeskripsikan gambar senada dengan strategi *Ta'bir Min ash-Shuwar*, yakni suatu strategi pembelajaran bahasa Arab bertujuan untuk melatih siswa menceritakan apa yang dilihat dalam bahasa Arab baik lisan maupun tulisan.

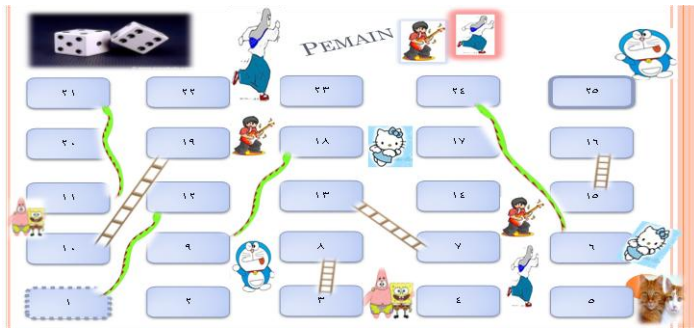
b) Permainan Pantomim (*Fikrotun Dunal Kalam*)

Seperti halnya permainan "*madza a'mal*", hanya saja soalnya lebih panjang atau perbuatan yang diperagakan guru atau siswa lebih kompleks, sehingga siswa menceritakannya ke dalam beberapa kalimat bahkan paragraf.

c) Permainan Ular Tangga

Permainan ini bertujuan melatih kecepatan siswa dalam berbicara. Sementara itu ada beberapa alat yang diperlukan dalam permainan ini, antara lain papan, kertas ular tangga yang dilengkapi gambar, dan dadu. Dadu tidak harus seperti dadu umumnya. Guru bisa membuat dadu sendiri dengan angka Arab.

Contoh permainan ular tangga:



3. Permainan Keterampilan Membaca atau *Qira'ah*

Ada beberapa permainan bahasa yang dapat digunakan untuk pembelajaran keterampilan membaca/*Qira'ah*, yaitu:

a) Sobekan Cerita (*al-Auroq al-Mumazzaqoh*)²⁰

Guru memilih cerita-cerita pendek dari buku, majalah, Koran dan lain sebagainya, kemudian dipotong-potong menjadi beberapa bagian, selanjutnya guru menceritakan cerita tersebut, setelah selesai siswa disuruh mengurutkan sesuai dengan urutan materi yang diberikan. Untuk variasi permainan setelah siswa menyelesaikan tugasnya, guru bisa meminta beberapa siswa untuk membaca ulang apa yang telah dikerjakan, apakah sudah sesuai atau tidak.

Permainan ini senada dengan strategi ***Broken Square/Text/Teks Acak***. Tujuan penggunaan strategi ini adalah untuk merangkaikan kembali bacaan yang sebelumnya telah dipotong-potong. Strategi ini dapat diterapkan untuk melatih siswa dalam menyusun sebuah naskah yang sistematis. Siswa juga dilatih untuk memahami isi bacaan tidak hanya secara global, tetapi sampai pada bagian-bagian yang paling kecil sampai akhirnya dapat menyusun kembali bacaan tersebut secara runtut. Secara teknis, strategi ini dapat dipraktikkan untuk mengurutkan kalimat-kalimat dalam satu alinea,

atau mengurutkan beberapa alinea dalam satu bacaan cerita/kisah lengkap.

b) Menyusun Kalimat (*Takwin al-Jumal*)²¹

Siswa diminta untuk membentuk kalimat sempurna dan hasilnya dibacakan kemudian ditulis di papan tulis.

c) Mengharakati Bacaan (Paragraf)²²

Tujuannya adalah membaca kalimat tidak berharakat dengan benar, menerjemahkan sesuai bunyi, serta membaca teks dengan lafal dan intonasi yang baik dan benar. Beberapa alat yang diperlukan antara lain: alat tulis dan bacaan yang tidak berharakat. Pada akhir kegiatan, perwakilan siswa diminta mempresentasikan hasilnya dan membaca di depan kelas.

4. Permainan Keterampilan Menulis atau Kitabah

Beberapa permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis/*kitabah* adalah:

a) Al-Kalimah al-Mutaqathi'ah

Guru menyiapkan beberapa pertanyaan dalam bentuk Teka-Teki Silang (TTS), kemudian guru menyuruh siswa menjawab soal TTS secara individu atau kelompok. Permainan ini bisa dikembangkan pula untuk melatih siswa membuat kalimat yang sempurna dari kata dasar yang dihasilkan dari jawaban TTS tersebut, atau bahkan dapat melatih untuk membuat paragraf. Hal ini tergantung pada tingkat kreatifitas guru dan kemampuan siswa.

b) Tartibul Jumal (Mengurutkan Kalimat)²³

Guru membuat beberapa kata atau kalimat dalam sebuah kartu, akan lebih baik bila disertai dengan gambar, kemudian guru menyuruh siswa mengurutkan beberapa kata sehingga menjadi kalimat sempurna atau mengurutkan beberapa kalimat sehingga menjadi paragraph yang sempurna.

c) Permainan Hija'iyah²⁴

Permainan Hija'iyah biasanya digunakan untuk menyusun kata-kata dengan menggunakan beberapa huruf hija'iyah yang ditunjuk. Misalnya guru menunjukkan tiga huruf yaitu: lam, ba' dan 'ain. Siswa kemudian diminta menemukan kosa kata yang menggunakan tiga huruf tersebut dengan susunan huruf dapat dibolak-balik selama tidak menambahkan huruf yang lain dan harus mengetahui artinya.

d) Membuat Dialog (Hiwar)²⁵

Tujuan permainan ini adalah agar siswa mampu membuat dialog (hiwar) berdasarkan bacaan dalam sebuah cerita. Alat yang diperlukan dalam permainan ini antara lain: lembar jawaban dan kartu yang berisi cerita dan dibuat sesuai dengan jumlah kelompok.

Cara bermain permainan ini adalah:

1. Guru membentuk kelompok
2. Setiap kelompok mendapatkan satu kartu (1 lembar kertas) yang berisi bacaan
3. Siswa atau kelompok membuat dialog (*hiwar*) berdasarkan bacaan dalam aturan waktu 5-10 menit, Demikian seterusnya sampai guru memberikan lembar atau kartu berikutnya.

PENERAPAN MODEL PAIKEM DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN BAHASA PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

Dunia pendidikan telah mengalami perkembangan yang sangat pesat, begitu pula metode pembelajaran dan strategi pembelajaran seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini. Akan tetapi problematika yang timbul khususnya dalam pembelajaran Bahasa Arab di sebagian besar madrasah kita sampai saat ini seperti tidak ada jalan untuk menyelesaikannya.

Di antara permasalahan besar yang dihadapi sampai saat ini adalah minimnya pencapaian tujuan pembelajaran Bahasa Arab

seperti yang diharapkan. Hal ini banyak faktor yang mempengaruhi terhadap kemunduran mutu pembelajaran Bahasa Arab di madrasah-madrasah tersebut, di antaranya metode dan strategi pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan kebutuhan anak saat ini dan tidak dapat menarik minat siswa kita untuk lebih giat belajar, sehingga banyak siswa yang merasa jemu dan bosan saat mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Guru yang sukses pada hakekatnya adalah kesuksesan guru dalam memilih metode dan strategi pembelajaran yang dapat mengantarkan materi pelajaran pada siswa dengan cara yang termudah. Maka kadang guru telah menguasai banyak materi, akan tetapi tidak pandai dalam memilih metode dan strategi pembelajaran yang cocok, maka keberhasilan tidak dapat menyertai dalam pekerjaannya. Ada sebuah ungkapan yang menyatakan “Memilih metode dan strategi pembelajaran yang sesuai jauh lebih penting dari materi pelajaran itu sendiri”. Untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran maka dapat digunakan media-media yang menarik perhatian para siswa dan menyenangkan. Karena Pembelajaran yang menyenangkan akan mengundang alam bawah sadar para peserta didik, sehingga menjauhkan rasa bosan pada diri siswa atau peserta didik tersebut (Hypno Teaching).²⁶

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, maka penerapan model PAIKEM dalam pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media permainan bahasa, menurut penulis merupakan solusi yang tepat untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab. Penulis menganggap bahwa jika para guru menerapkan model pembelajaran PAIKEM ini secara benar, maka dapat meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran dan dapat membantu menyelesaikan permasalahan-permasalahan dihadapi guru dalam pembelajaran Bahasa Arab saat ini.

Untuk dapat membantu siswa secara maksimal dalam belajar bahasa Arab, maka kesenangan dalam belajar perlu diperhatikan. Untuk dapat mengakomodir kebutuhan tersebut, dalam pembelajaran bahasa Arab guru dapat menerapkan model PAIKEM

dengan media permainan bahasa. Pertimbangan lain dalam menggunakan model PAIKEM dengan media permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab adalah, karena di dalam kesehariannya pembelajaran bahasa Arab sangat membutuhkan reaksi hubungan timbal balik dan keterlibatan peserta didik untuk secara aktif untuk secara langsung dalam penggunaan bahasa, baik dengan guru maupun teman dan sumber belajar yang lain. Mereka harus melakukan kegiatan tersebut dengan enjoy, tanpa beban atau rasa takut. Belajar aktif dan menyenangkan akan membantu siswa untuk mempelajari sesuatu dengan mudah. Kenyataan ini yang mendorong diterapkannya model PAIKEM dalam pembelajaran bahasa Arab dengan media permainan bahasa.

Salah satu cara untuk menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan dalam pembelajaran adalah dengan bermain. Dalam hal ini, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan mengaktifkan semua siswa dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Dengan kata lain, peran media permainan tidak kalah pentingnya dengan peran kompetensi guru yang memadai dalam proses belajar. Hal ini dikarenakan media permainan dapat memberikan peluang yang besar untuk memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal. Hasil pembelajaran ini bisa dibandingkan dengan hasil pembelajaran yang diperoleh dari proses pembelajaran yang mengabaikan media permainan sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran.

Di samping itu, dengan permainan bahasa yang disimulasikan dalam pembelajaran akan mempermudah siswa untuk mengingat materi pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Edgar Dale tentang pengalaman belajar. Yakni, belajar dengan berbuat atau mengerjakan sesuatu semacam demonstrasi atau simulasi, siswa mendapatkan pengalaman dan pemerolehan hasil belajar lebih tinggi dari pada dengan verbalistis dan atau visualistis.

Pendapat Dale tersebut merupakan salah satu gambaran yang paling banyak digunakan sebagai acuan dan dasar penggunaan media dalam pembelajaran, yang dikenal dengan *Dale's Cone of*

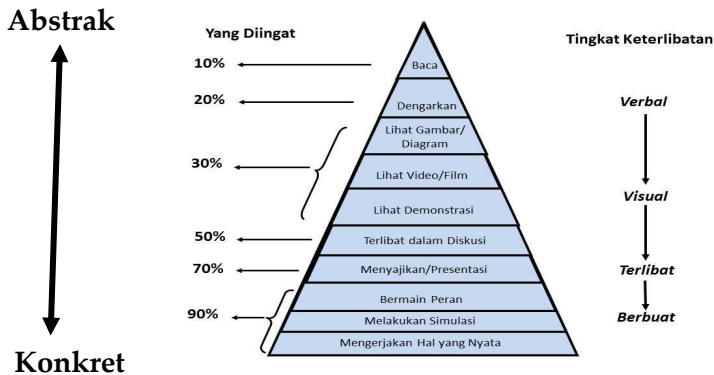
Experience (kerucut pengalaman Dale) (Dale, 1969). Kerucut Dale ini (Gambar 1.1), menggambarkan bahwa hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang, kemudian melalui benda tiruan/pengamatan, sampai kepada lambang verbal (abstrak).²⁷

Dasar tingkatan kerucut Dale tersebut bukanlah pada tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan- jumlah jenis indera yang turut serta dalam penerimaan materi pembelajaran dan pesan. Seperti pengalaman langsung, ia akan memberikan kesan yang paling bermakna dan paling utuh mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman langsung tersebut, oleh karena ia melibatkan ke-lima panca indera, yaitu indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Ini dikenal dengan istilah *learning by doing*. Misalnya keikut-sertaan siswa dalam perkemahan dengan menyiapkan bekal dan keperluan dalam perkemahan, mendirikan tenda, menyiapkan makanan, mengikuti acara penjelajahan, dan lain-lain. Pengalaman langsung tersebut akan memberikan dampak terhadap pemerolehan pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Sementara itu, tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi jika pesan tersebut dituangkan ke dalam bentuk lambang-lambang seperti grafik, bagan, gambar atau kata. Pesan yang terkandung dalam lambang-lambang tersebut hanya melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran saja. Meskipun tingkat partisipasi fisik berkurang, keterlibatan imajinatif semakin bertambah dan berkembang.

Sesungguhnya pengalaman konkret dan pengalaman abstrak dialami silih berganti; hasil belajar dari pengalaman langsung mengubah dan memperluas jangkauan interpretasi lambang kata membantu seseorang untuk memahami pengalaman yang di dalamnya seseorang tersebut terlibat atau mengalami secara langsung.

Berikut ini gambar Dale tentang Kerucut Pengalaman (CONE OF EXPERIENCE):



Gambar 1.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale tentang pemerolehan hasil belajar

Pesan dari kerucut pengalaman Edgar Dale pada gambar 1.1 di atas ini diperkuat oleh kata-kata Confucius, orang bijak dari Timur, sebagai berikut:

- a. Yang saya dengar, saya lupa
- b. Yang saya lihat, saya ingat
- c. Yang saya kerjakan, saya pahami

Melvin L. Silberman penulis “101 Cara Belajar Aktif” mendukung juga keaktifan siswa untuk memberikan hasil belajar yang maksimal dengan mengatakan:

- a. Yang saya dengar, saya lupa
- b. Yang saya dengar dan lihat, saya ingat
- c. Yang saya dengar, lihat, tanyakan, atau diskusikan, saya mulai pahami
- d. Yang saya dengar, lihat, dan diskusikan, serta lakukan, saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan
- e. Yang saya ajarkan kepada orang lain, saya kuasai²⁸

Terjemahan dari gambar 1.1. ini tentang prosentase pemerolehan hasil belajar adalah, bahwa kita belajar :

- 10 % dari yang kita BACA
- 20 % dari yang kita DENGAR
- 30 % dari yang kita LIHAT
- 50 % dari yang kita LIHAT & DENGAR

- 70 % dari yang kita KATAKAN
- 90 % dari yang kita KATAKAN & LAKUKA

PENUTUP

Berdasarkan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

PAIKEM adalah singkatan dari kata **Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan**. Disebut demikian karena pembelajaran ini dirancang untuk **Mengaktifkan** siswa, dengan metode **Inovatif**, dan mengembangkan **Kreativitas** sehingga **Efektif**, namun tetap **Menyenangkan**.

Penerapan Model PAIKEM sejalan dengan amanat Permendiknas No 41 Tahun 2007; "Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik".

PAIKEM sangat penting diterapkan dalam setiap materi pembelajaran, termasuk materi pembelajaran bahasa Arab. Karena pada hakekatnya, pembelajaran bahasa Arab adalah suatu proses pendidikan yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan kemampuan bahasa arab, baik secara aktif maupun pasif serta menumbuhkan sikap positif.

PAIKEM lebih memungkinkan, baik peserta didik maupun guru sama-sama kreatif. Guru berupaya kreatif, mencoba berbagai cara melibatkan semua peserta didiknya dalam pembelajaran Bahasa Arab. Sementara peserta didik juga dituntut kreatif pula dalam berinteraksi dengan sesama teman, guru, maupun bahan ajar dengan segala alat bantu sehingga pada akhirnya hasil pembelajaran dapat meningkat.

Penerapan Model PAIKEM dalam pembelajaran bahasa Arab akan lebih efektif jika dilakukan dengan menggunakan media permainan bahasa. Karena, permainan bahasa di sini bukan

merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengaplikasikan kemahiran/keterampilan bahasa yang telah dipelajarinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Tatang M., *Menyusun Rencana Penelitian*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1995.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005.
- Asrori, Imam, *Al-Wasa'il al-Mu'inat Li Ta'lim al-Arabiyah*, Malang: Jurusan Bahasa Arab, Ma'had al-'Ali li al-Funun al-Tadrisi wa Ulum al-Tarbiyah, 1995.
- Asyrofi, Syamsuddin, *Metode Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Idea Press Yogyakarta, 2010.
- Depotter, Bobby, *Quantum Learning "Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan"*, Bandung: Kaifa, 2003.
- Hamruni, *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif-Menyenangkan*, Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2009.
- Hanifah, Umi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Surabaya: PMN, 2011.
- Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan*, Semarang: RaSAIL Media Group, 2008.
- Ma'ruf, Imam, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, Semarang: Need's Press, 2009.
- Mujib, Fathul dan Rahmawati, Nailur, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Diva Press, 2012.
- _____, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, Jogjakarta: Diva Press, 2011.
- Nawawi, Hadhari, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 1995.

- Rosyidi, Abd. Wahab dkk., *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN Maliki Press, 2012.
- Ru'sman, *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta : Rajawali Pers, 2011.
- Sadiman S, Arief, *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*, Jakarta : CV. Rajawali, 1990.
- Semiawan, Conny R., *Landasan Pembelajaran dalam Perkembangan Manusia*, Jakarta: CHDC, 2007.
- Soeparno, *Media Pengajaran Bahasa*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta, 1980.
- Surachmad, Winarno, *Dasar dan Teknik Research*, Bandung: Tarsito, 1978.
- Suyatno, *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, Jakarta: Gramedia, 2005.
- Team Penyusun Kamus Bahasa Indonesia, *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008.
- Triwidia Jaya, Novian , *Hypno Teaching “Bukan Sekedar Mengajar”*, Bekasi: d-Brain, tt.
- USAID PRIORITAS, *Apa dan Mengapa PAKEM: Modul Pelatihan Praktik PAKEM di SD*, Jakarta: Word Education, 2013.
- Wena, Made, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009.

ENDNOTE

-
- ¹ Syamsuddin Asyrofi, *Metode Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta : Idea Press Yogyakarta, 2010), hal 20.
- ² Ru'sman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2011), hal 326.
- ³ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), Cet ke-II, hal. 9.
- ⁴ Periksa, Pendahuluan **“Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikn Dasar dan Menengah”** Paragraf ke-tiga. Periksa juga:

-
- 5 Bobby Depotter, *Quantum Learning* “Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan”, (Bandung: Kaifa, 2003).
 - 6 Hamruni, *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif-Menyenangkan*, (Yogyakarta : Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009), hal: 247-248.
 - 7 <http://www.suparlan.com/pages/posts/dari-d4-melalui-cbsa-sampai-dengan-pakem52.php>
 - 8 Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan* (Semarang: RaSAIL Media Group, 2008), hlm. 55-56
 - 9 Arief Sadiman S, *Media Pendidikan (pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. (Jakarta : CV. Rajawali, 1990), hlm. 7.
 - 10 Conny R. Semiawan, *Landasan Pembelajaran dalam Perkembangan Manusia* (Jakarta: CHDC, 2007), hlm. 10-20.
 - 11 Team Penyusun Kamus Bahasa Indonesia, *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa epartemen Pendidikan Nasional, 2008), hlm. 897.
 - 12 Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab* (Jogjakarta: Diva Press, 2011), hlm. 26.
 - 13 Soeparno, *Media Pengajaran Bahasa* (Yogyakarta: IKIP Yogyakarta, 1980), hlm.58-60.
 - 14 Imam Asrori, *Al-Wasa’ul al-Ma’inat Li Ta’lim al-Arabiyyah* (Malang: Jurusan Bahasa Arab, Ma’had al-‘Ali li al-Funun al-Tadrisi wa Ulum al-Tarbiyah, 1995).
 - 15 Suyatno, *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra* (Jakarta: Gramedia, 2005).
 - 16 Mujib, dan Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan.*, hlm. 36.
 - 17 Abd. Wahab Rosyidi dkk, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Maliki Press, 2012), hlm. 131.
 - 18 Imam Ma’ruf, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab* (Semarang: Need’s Press, 2009), hlm. 134-136.
 - 19 Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Diva Press, 2012), hlm. 138-158.
 - 20 Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab.*, hlm. 96.
 - 21 Imam Ma’ruf, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif.*, hlm. 144.
 - 22 Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif.*, hlm. 79.
 - 23 Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab.*, hlm. 99.

- ²⁴ Imam Ma'ruf, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif*, hlm. 148.
- ²⁵ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan*, hlm. 172.
- ²⁶ Novian Triwidia Jaya, *Hypno Teaching* "Bukan Sekedar Mengajar" (Bekasi: d-Brain, tt), hlm. 11.
- ²⁷ Umi Hanifah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Surabaya: PMN, 2011), hlm. 5-6.
- ²⁸ USAID PRIORITAS, *Apa dan Mengapa PAIKEM: Modul Pelatihan Praktik PAIKEM di SD* (Jakarta: Word Education, 2013), hlm. 24.