**EKSPERIMENTASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS SCRABBLE**

**Istiqomah**

MI SULTAN AGUNG SLEMAN

*qisti@yahoo.com*

|  |
| --- |
| DOI:  |
| Naskah diterima: 10-03-2016 | direvisi: 15-04-2016 | disetujui:15-05-2016 |

**Abstract**

*This Scrabble-based Arabic learning model basically is an attempt held by teacher in order that student can develop vocabulary, and having competence in active learning i.e. to learn to express himself both as individual or group. According to writer’s observation on Arabic learning in schools including MI Sultan Agung, the learning doesn’t make student as active learner yet. Furthermore, the teacher considers student as an object in teaching and learning process. It is expected from this Scrabble-based Arabic learning model that student can develop vocabulary competence more actively so that they can master Arabic both in spoken and written, and it also can be useful for his/her life in future.*

**Key words** : Experimentation, Arabic Learning, Scrabble

**Abstrak**

*Model pembelajaran bahasa Arab berbasis scrabble ini pada dasarnya adalah usaha yang dilakukan pendidik agar peserta didik berkembang dalam hal kosakata, memiliki kemampuan untuk belajar aktif yaitu belajar untuk mengungkapkan dan mengekspresikan dirinya sebagai individu maupun kelompok. Menurut pengamatan penulis selama ini pembelajaran bahasa Arab di sekolah-sekolah termasuk MI Sultan Agung masih belum menjadikan peserta didik aktif, bahkan pendidik menganggap peserta didik sebagai objek dalam proses belajar mengajar. Maka dengan model pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis scrabble ini diharapkan peserta didik dapat mengembangkan kompetensi kosakata dan lebih aktif sehingga mereka bisa lebih menguasai bahasa Arab secara lisan maupun tulisan dan tentunya bermanfaat bagi kelanjutan kehidupan mereka di masa yang akan datang.*

**Kata Kunci**: Eksperimentasi, Pembelajaran Bahasa Arab, Scrabble

1. **PENDAHULUAN**

 Akhir-akhir ini telah banyak masyarakat Indonesia yang menggunakan bahasa Arab sebagai alat komunikasi baik dalam kegiatan formal maupun non-formal. Bahasa Arab adalah bahasa standar yang dipakai untuk bahasa-bahasa resmi seperti bahasa pendidikan, sosial, politik, bahkan agama. Akan tetapi pelaksanaan pendidikan bahasa Arab di Indonesia masih diharapkan sejumlah tantangan dan hambatan yang terus bermunculan. Diantaranya adalah tujuan dan orientasi pengajaran bahasa Arab, problem kurikulum, profesionalisme pendidik, materi, metode, kreativitas, persoalan keilmuan dan kelembagaan pendidikan bahasa Arab secara umum. Sehingga, diperlukan formulasi baru melalui pengembangan model, kaidah, teknik, kreativitas alat bantu pembelajaran dan pemikiran-pemikiran lainya.

 Problem perubahan kurikulum dilatarbelakangi oleh ketidakpuasan umum terhadap hasil pendidikan nasional selama ini. Salah satu faktor penyebabnya adalah adanya kecenderungan untuk memaknai mutu pendidikan hanya dari kemampuan kognitif. Akibatnya aspek-aspek kepribadian, moral, budi pekerti, estetika, dan life skill menjadi terabaikan.[[1]](#footnote-1) Akan tetapi pada dasarnya semua kurikulum dimaksudkan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Demi meningkatkan mutu pendidikan, pada tahun 1998, UNESCO mencanangkan empat pilar pendidikan yaitu: (1) *Learning to know* (2) *Learning to do* (3) *Learning to life together* (4) *Learning to be*.[[2]](#footnote-2) Kurikulum memegang peranan penting dalam pendidikan. Sebab berkaitan dengan penentuan arah, isi dan proses pendidikan, yang pada akhirnya menentukan kualifikasi lulusan suatu lembaga pendidikan. Kurikulum menyangkut rencana dan pelaksanaan pendidikan baik dalam lingkup kelas, sekolah, daerah, wilayah maupun nasional.[[3]](#footnote-3) KTSP adalah satu alternatif kurikulum untuk memperbaiki permasalahan pendidikan yang dihadapi dunia pendidikan saat ini, percepatan arus informasi, globalisasi, dan krisis multidimensi telah mempengaruhi berbagai dimensi kehidupan, dan kualitas sumber daya manusia. Maka pemerintah senantiasa berupaya meningkatkan mutu pendidikan baik secara konvensional maupun inovatif, salah satunya dengan mencanangkan KTSP di sekolah dasar maupun menengah, bahkan sekarang ada kurikulum baru yaitu kurikulum 2013 yang kurang lebih isi dan tujuannya tidak jauh beda dengan KTSP khususnya untuk pembelajaran bahasa Arab.

 Untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal diperlukan strategi yang sistematis dan terarah. Sementara itu, strategi pengelolaan pendidikan yang ditempuh selama ini termasuk aktualisasi kurikulum dalam pembelajaran, kurang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengembangkan berbagai kemampuan atau kecerdasan seperti kecerdasan intelektual, emosional dan spiritual. Kurikulum merupakan penjabaran tujuan pendidikan yang menjadi landasan program pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan pendidik untuk mencapai tujuan yang dirumuskan dalam kurikulum. Setelah ada materi, memilih strategi yang sekiranya tepat, langkah selanjutnya adalah melakukan penilaian. Penilaian merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan untuk mengukur dan menilai tingkat pencapaian kurikulum dan berhasil tidaknya proses pembelajaran. Namun yang kami maksud disini bukan penilaian dengan srabble, melainkan srabble sebagai strategi pembelajaran kosakata bahasa Arab. Srabble yang telah dikenal lebih dulu secara luas adalah srabble pertandingan, sedangkan srabble dalam penelitian ini sebagai strategi pembelajaran. Memang, dalam pengajaran bahasa tidaklah gampang, karena dalam mengajarkan bahasa, seorang pendidik setidak-tidaknya harus menguasai tiga hal yaitu (1) kemahiran berbahasa Arab, (2) pengetahuan tentang bahasa dan budaya Arab, (3) ketrampilan mengajarkan bahasa Arab.[[4]](#footnote-4) Sedangkan dalam pengajaran, yang harus diperhatikan adalah tujuan. Tujuan pengajaran bahasa Arab adalah peserta didik mencapai kompetensi terkait komponen pengajaran bahasa yaitu kosakata (*mufrodat)* dan tata bahasa Arab, mampu memiliki ketrampilan mendengar, ketrampilan berbicara, ketrampilan membaca dan ketrampilan menulis.[[5]](#footnote-5)

 Kosakata adalah perbendaharaan kata yang merupakan komponen bahasa Arab yang sangat penting untuk dikuasai. Kosakata bahasa Arab peserta didik kelas II MI Sultan Agung yang akan diteliti bervariasi. ada yang sudah mendapatkan pembelajaran ketika di RA/TK ada yang belum dan ada yang sudah mengikuti TPA dirumah ada yang belum. Karena memiliki latar belakang yang berbeda, sehingga muncul permasalahn ketika pembelajaran. Selain permasalahan latar belakang, tulisan yang terdapat di dalam buku bahasa Arab sudah bersambung dari kelas I tetapi tidak ada bab tersendiri yang membahas huruf terpisah dan huruf sambung.[[6]](#footnote-6)

 Bahasa Arab yang dibaca dan ditulis dari kanan ke kiri juga menjadi permasalahan pembelajaran, apalagi bentuk tulisan yang sudah bersambung. Seharusnya tulisan dibuat bertahap dari terpisah kemudian bersambung dan disertai materi tersendiri tentang huruf sambung. Dari sini dapat berakibat bahwa keberhasilan dalam mencapai kemahiran dalam berbahasa Arab bagi orang non Arab lebih sedikit dibandingkan dengan mempelajari bahasa asing lainnya. Hal ini didasarkan juga pendapat pakar yang mengatakan mata pelajaran bahasa Arab oleh peserta didik dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dibandingkan bahasa Inggris yang lebih mudah dipelajari.[[7]](#footnote-7) Maka wajar sekali jika banyak peserta didik kelas II MI Sultan Agung Yogyakarta yang juga menganggap pelajaran bahasa Arab adalah pelajaran yang sulit.

 Pembelajaran bahasa Arab yang telah dilakukan MI Sultan Agung bersifat membosankan sejak beberapa masa, dimana pelaksanaan pelajaran bahasa lebih menyerupai pelajaran logika dan fisika. Pembelajaran menghafal sejumlah kosakata, kaidah, dan membuat kalimat yang terkandung lebih jauh daripada pemakaian penutur asli yang memiliki rasa bahasa yang baik. Ciri yang dominan dalam pengajaran bahasa Arab di MI Sultan Agung, yaitu pendidik dan peserta didik berpegang pada terjemahan. Pendidik membaca kalimat atau kata-kata, kemudian menerjemahkannya, demikian pula peserta didik diminta berbuat dengan hal yang sama. Selain itu pembelajaran masih banyak menggunakan metode konvesional yang masih memposisikan pendidik sebagai sentral pengembangan wacana, bukan memberikan prioritas pada peserta didik sebagai orang yang memiliki perilaku aktif dan kreatif. Bahkan anak yang terlalu aktif dianggap mengganggu pembelajaran.

 Program peningkatan kualitas pendidik mengajar adalah agenda prioritas MI Sultan Agung yang harus segera ditangani, seiring dengan program sertifikasi pendidik yang mensyaratkan pendidik yang profesional. Namun dalam kenyataanya, keberadaan pendidik tersebut dengan tugas dan tanggungjawabnya tidak mudah meluangkan waktu untuk meningkatkan kualifikasi akademik secara individu. Selain karena faktor waktu, biaya mandiri juga relatif membebani pendidik, juga ada konsekuensi meninggalkan tanggungjawab dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu pendidik bahasa Arab juga mengajar Alqur’an Hadis, Fiqih, Akidah Akhlak dan Kaligrafi. Pendidik juga dibebani dengan staf perpustakaan, UKS dan pengurus sekaligus pendidik TPQ Sultan Agung. Sehingga kurang maksimal dan fokus dalam mengembangkan lingkungan berbahasa Arab di madrasah.

 Penelitian ini penting untuk segera dilaksanakan. Penulis mencoba membuat suatu eksperimen bagaimana kosakata bahasa Arab dapat berkembang, bagaimana bahasa itu dikuasai peserta didik tanpa membuat kesan bahwa bahasa Arab itu sulit dan membosankan. Strategi yang ditawarkan adalah model pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis srabble. Scrabble merupakan salah satu contoh dari sekian banyak strategi yang terdapat dalam metode permainan bahasa. Keunggulan metode permainan bahasa adalah peserta didik dapat bermain sambil belajar, sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan dan ketrampilan bahasa mereka dapat diasah dengan permainan bahasa tersebut. Scrabble mempunyai keunggulan diantaranya adalah setiap pemain dalam permainan ini harus berusaha keras mengingat kosakata yang telah dipelajari. Sedangkan kelemahannya adalah jika pemain tidak bisa mengingat kosakata, maka permainan tidak bisa berlangsung.

 Berdasarkan pengamatan dan penelusuran yang dilakukan peneliti, belum ada penelitian yang secara khusus meneliti tentang model pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis Scrabbel di Madrasah Ibtidaiyah.

Penelitian yang penulis lakukan adalah scrabbel sebagai strategi pembelajaran kosakata bahasa Arab dan subyeknya adalah peserta didik madrasah ibtidaiyah kelas II. Beberapa karya diatas berbeda dengan tesis yang akan penulis bahas, walaupun ada sedikit persamaan karakter dalam konsep pembelajarannya. Penulis mencoba menerapkan bagaimana strategi pembelajaran bahasa Arab berbasis srabble dalam rangka meningkatkan kompetensi kosakata bahasa Arab yang diharapkan dan kualitas pembelajaran bahasa Arab. Sehingga ditemukan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

1. **Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan atau *field research* yang bersifat eksperimentasi dan merupakan jenis kuantitatif. Kuantitatif yaitu suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui.[[8]](#footnote-8) Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat eksperimentasi. Penelitian eksperiman merupakan penelitian yang sistematis, logis, teliti dalam melakukan kontrol terhadap kondisi.[[9]](#footnote-9)

1. **Teori Belajar**
2. **Hakekat Belajar**

 Manusia menjadi makhluk yang sangat istimewa dibandingkan dengan makhluk lain karena akalnya, kemampuan untuk belajar dan mengolah informasi. Kemampuan belajar memberikan manfaat khususnya bagi individu dan masyarakat untuk menempatkan diri dalam makhluk yang berbudaya. Dengan belajar, seseorang mampu merubah perilaku dan membawa perubahan pada individu-individu belajar, yang memiliki pengetahuan, sikap dan ketrampilan.[[10]](#footnote-10)

 Beberapa ahli membuat rumusan tentang belajar agar makna dan pengertian belajar tidak sederhana dan bermakna sempit, sehingga mereduksi nilai-nilai belajar dan prosesnya. *Hilgard* mengungkapkan: Learning is the process by which an activity originates or change through training procedures (whether in the laboratory or in the natural environment) as distinguished from changes by factory and atributable to training.[[11]](#footnote-11) Menurut *Hilgard* belajar adalah proses perubahan melalui kegiatan atau latihan, didalam laboratorium maupun dalam lingkungan yang masih alami. Belajar tidaklah sekedar tahu atau mengumpulakan banyak pengetahuan yang terdapat di dalam buku, majalah, koran dan sebagainya. Belajar memerlukan interaksi mental yang terdapat dalam diri manusia dan proses interaksi manusia dengan lingkungannya.

 *Gagne* mengungkapkan terkait belajar sebagai proses dimana organisme berubah perilaku diakibatkan pengalaman. Diungkap juga oleh *Harold Spear* terkait definisi belajar yang terdiri dari pengamatan, pendengaran, membaca, dan meniru.[[12]](#footnote-12) Jadi definisi belajar adalah perubahan perilaku seseorang akibat pengalaman yang didapat dengan mengamati, mendengar, membaca dan menirukan, atau diartikan juga perubahan seseorang dari tidak tahu menjadi tahu.

 Salah satu cara orang untuk belajar adalah dengan mengamati. Melalui pengamatan seseorang akan mendapatkan banyak informasi yang berguna bagi kehidupannya. Mengamati lingkungan alam contohnya, yang mana peristiwa alam dapat membawa seseorang lebih bijak terhadap alam. Mengamati peristiwa sosial akan dapat membawa seseorang mengerti lingkungan sosialnya dan mengamati peristiwa sejarah dapat membuat seseorang waspada dengan kehidupan masa depan.

 Belajar lewat membaca menjadi cara yang dilakukan manusia sejak lama. Rasulullah SAW mendapat wahyu pertama dari Allah SWT dengan kata *Iqra’* yang artinya bacalah. “Bacalah Dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan”. QS. al-Alaq (96): 1[[13]](#footnote-13)

 Belajar meniru, mencontoh sesuatu yang baik sangat dianjurkan oleh agama seperti firman Allah SWT yang artinya: Sungguh didalam diri Rasulllah terdapat contoh yang baik”. Ungkapan tersebut jelas bahwa proses meniru merupakan bagian penting dalam sebuah proses belajar manusia. Seorang adik akan meniru perilaku kakaknya, seorang anak akan meniru perilaku orang tuanya begitu pula peserta didik akan senantiasa meniru perilaku pendidiknya baik gaya bicara maupun perilaku fisik lainya.

 Pendidik di sekolah/ madrasah berkeyakinan bahwa para peserta didik yang ada disekolah pasti ingin belajar atau melakukan proses belajar, anggapan yang seperti ini tentu ada benarnya karena memang dari pagi hingga siang hari bahkan sore (*fullday school*) atau 24 jam (*boarding school*) mereka tekun memperhatikan apapun yang disampaikan oleh pendidik mereka. Berapa banyak pengetahuan yang didapat pada hari itu sebagai hasil menyerap informasi yang diterima melalui semua indranya. Pendidik juga merasa lega karena telah menyampaikan pengetahuan yang dimilikinya kepada peserta didik dan selesailah proses belajar pada hari itu, kemudian berlanjut pada hari berikutnya. Para pendidik sering kali tidak memberikan perubahan pada peserta didik dari tidak bisa menjadi bisa sesuatu.

 Proses yang demikian itu dapat dikatakan sebagai paradigma lama yang membutuhkan koreksi bersama. Proses belajar merupakan kegiatan mental yang tidak dapat dilihat secara nyata. Artinya perubahan yang terjadi pada peserta didik tidak dapat disaksikan secara langsung dan cepat. Pendidik hanya dapat melihatnya dengan gejala yang ditimbulkan.

1. **Teori Belajar**

 Pandangan yang telah mempengaruhi dunia pendidikan di Indonesia khususnya banyak mendasarkan diri pada satu pandangan tentang hakekat manusia yang dikemukakan oleh *Jhon Locke*, manussia itu merupakan organisme yang pasif. Pada eori tabularasanya, menganggap bahwa manusia itu seperti kertas putih, hendak ditulis kertas tersebut tergantung pada orang yang akan menulisnya.[[14]](#footnote-14)

 Pandangan *Jhon Locke* sangat berpengaruh cukup lama terhadap pandangan pendidikan Indonesia, bahkan sampai saat ini masih mengakar kuat pada pendidik yang berkecimpung di dalam pembelajaran di sekolah. Peserta didik datang ke sekolah dianggap telah siap dan mempersiapkan diri untuk diberi banyak ilmu pengetahuan yang dimiliki pendidik. Peserta didik harus tunduk kepada pendidik dan yakin saja dengan apa yang dikatakan dan dilakukan adalah yang terbaik dabi peserta didiknya. Dari pandangan tentang hakekat manusia maka melahirkan aliran belajar behavioristik-elementeristik.

 *Leibnizt* berpandangan lain, bahwa manusia adalah organisme yang aktif. Manusia merupakan sumber semua kegiatan, manusia bebas berbuat suatu pilihan dalam setiap situasi. Titik pusat kebebasan ini adalah kesadaran diri sendiri. Menurut aliran ini, tingkah laku manusia hanyalah ekspresi yang dapat diamati sebagai akibat dari eksistensi internal yang pada hekekatnya bersifat pribadi. Pandangan *Leibnizt* ini pada akhirnya melahirkan aliran belajar kognitif-holistik.

1. **Teori Pembelajaran**
2. **Pengertian Pembelajaran**

 Pembelajaran menurut Dedeng adalah upaya membelajarkan peserta didik.[[15]](#footnote-15) Sujana seorang ahli pendidikan mengatakan bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya yang sistematik dan disengaja oleh pendidik untuk menciptakan kondisi-kondisi agar peserta didik melakukan kegiatan belajar.[[16]](#footnote-16) sedangkan Mulyasa mengungkapkan pembelajaran hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yanag lebih baik. Pada umumnya pembelajaran mencakup tiga hal: *Pre Test, Process, dan Post Test.*[[17]](#footnote-17)

Gambar 3

Tahap Proses Pendidikan

OUTPUT

PROSES

INPUT

1. **Komponen-komponen Pembelajaran**

 Reigeluth dan Merill (dalam Degeng, 1989) yang di sadur oleh Made Wena, mengungkapkan bahwa variable pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu: 1) Kondisi (*conditions*) pembelajaran, 2) Strategi (*methods*) pembelajaran, 3) Hasil (*outcomes*) pembelajaran.

1. Kondisi Pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:
2. Tujuan pembelajaran merupakan, tujuan pembelajaran ada yang bersifat umum dan ada yang bersifat khusus.
3. Karakteristik bidang studi merupakan aspek-aspek yang dapat memberikan landasan yang berguna dalam mempreskripsikan strategi pembelajaran.
4. Karakteristik peserta didik terkait dengan kualitas individu peserta didik, seperti bakat, motivasi, gaya belajar, pengetahuan awal yang telah dimilikinya, dan sebagainya.
5. Strategi Pembelajaran

 Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang berbeda untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda dibawah kondisi yang berbeda (Reigeluth, 1983; Degeng, 1989), Variabel Strategi pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu:

1. Strategi pengorganisasian (*organizational strategy*)

Strategi pengorganisasian merupakan cara untuk menata isi suatu bidang studi, dan kegiatan ini berhubungan dengan tindakan pemilihan isi/materi, format dan sejenisnya.

1. Strategi penyampaian (*delivery strategy*)

Strategi penyampaian adalah cara untuk menyampaikan pembelajaran pada peserta didik dan untuk menerima atau merespon masukan dari peserta didik.

1. Strategi pengelolaan (*management strategy*)

Strategi pengelolaan adalah cara untuk menata interaksi antara peserta didik dan variable strategi pembelajaran lainnya.

1. Hasil Pembelajaran

Hasil Pembelajaran adalah semua efek yang dapat menjadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan strategi pembelajaran di bawah kondisi yang berbeda (Degeng, 1989). Variable hasil pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu; keefektifan, efisiensi, dan daya tarik [[18]](#footnote-18)

Gambar 4

Variabel Hasil Pembelajaran

Keefektifan (*effectifenes*)

**HASIL PEMBELAJARAN**

Efisiensi (*efficiency*)

Daya Tarik (*appel*)

1. Keefektifan (*effectifenes*)

Keefektifan pembelajaran, diukur dari tingkat pencapaian peserta didik dan terdapat empat indikator utnuk mempreskripsikanya, yaitu 1) kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari, 2) kecepatan unjuk kerja, 3) tingkat alih belajar, dan 4) tingkat retensi.

1. Efisiensi (*efficiency*)

Efisiensi pembelajaran, diukur dengan perbandingan antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai peserta didik dan atau jumlah biaya yang digunakan dalam pembelajaran.

1. Daya Tarik (*appel*)

Daya tarik pembelajaran, diukur dengan mengamati kecerdasan peserta didik untuk tetap/terus belajar.

1. **Pembelajaran Aktif**
2. **Hakekat Pembelajaran Aktif**

 Paradigma pembelajaran aktif berkembang bersama dengan munculnya pandangan tentang hakekat manusia yang dikemukaan oleh Leibnitz, ia menganggap bahwa manusia adalah organisme yang aktif. Manusia merupakan sumber daripada semua kegiatan. Pada hakekatnya manusia bebas untuk berbuat; manusia bebas untuk membuat suatu pilihan dalam setiap situasi. Titik pusat kebebasan ini adalah diri sendiri.[[19]](#footnote-19)

 Pada perkembangannya pembelajaran aktif mulai menggeser pola-pola pembelajaran bersifat pasif yang selama ini telah banyak digunakan dalam system pendidikan nasional. Walaupun demikian, pola pembelajaran pasif yang telah lama mengakar dan mendarah daging pada pendidik sulit sekali untuk dirubah. Para pendidik masih tetap menggunakan pola lama dikarenakan pengetahuan dan cara pandangnya yang belum berubah.

 Pandangan lama yang menyatakan bahwa manusia diibaratkan sebagai kertas putih yang masih kosong dan dapat diisi dengan berbagai tulisan apapun yang dikehendaki oleh pendidiknya/ lingkunganya, menempatkan peserta didik menjadi objek belajar yang berperan sebagai penerima informasi. Peserta didik lebih banyak belajar secara individual dengan menerima, mencatat dan menghafal materi pelajaran kemudian pada akhirnya menganggap hasil akhir sebagai tujuan yang wajib dicapai.

 Bagaimana dengan pembelajaran aktif? Pembelajaran aktif berbeda dengan pembelajaran pasif. Selaras dengan pandangan Lebnitz, maka pembelajaran aktif lebih banyak melibatkan aktifitas peserta didik dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas. Sehingga yang terjadi adalah mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya.

 Ungkapan yang dikemukakan oleh Konfusius sepeerti berikut: Yang saya dengar, saya luapa. Yang saya lihat, saya ingat. Yang saya kerjakan, saya pahami. Tambahan dari Silberman adalah; yang saya dengar, saya lupa, yang saya dengar dan lihat, saya ingat sedikit, yang saya dengar, lihat, dan pertanyakan atau diskusikan dengan orang lain, saya mulai paham, yang saya dengar, lihat, bahas dan terapkan, saya dapat pengetahuan dan ketrampilan, yang saya ajarkan kepada orang lain, saya kuasai.[[20]](#footnote-20)

 Ungkapan diatas menggambarkan tentang betapa sederhananya suatu pembelajaran jika dilakukan dengan lebih banyak mengunakan potensi pendengaran (indra pendengar), karena itu berarti informasi yang didapat peserta didik akan cepat lupa. Yang didengar dan dilihat hanya sedikit yang ingat dan yang didengar, lihat dan pertanyakan atau diskusikan dengan orang lain, mulai dipahami. Artinya pembelajaran seharusnya mengaktifkan semua potensi kemanusiaan seperti pendengaran, penglihatan, perasaan dan ketrampilan fisik.

1. **Prinsip-prinsip Pembelajaran Aktif**

Belajar aktif (active learning) yang dikenal dengan istilah CBSA merupakan suatu pendekatan dalam system pembelajaran melalui cara-cara belajar yang aktif menuju belajar mandiri. Belajar aktif merupakan perkembangan dari teori Dewey yakni *learning by doing*.[[21]](#footnote-21) Ada delapan prinsip pengaktifan peserta didik dalam belajar yang meliputi:

1. Prinsip motivasi

Motif adalah daya dalam diri pribadi seseorang yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu. Fungsi pendidik adalah sebagai motivator agar motif-motif positif dibangkitakan atau ditingakatkan.

1. Prinsip latar atau konteks

Pembelajaran tidak terjadi dalam ruang hampa, sehingga pendidik harus menyelidiki apa kira-kira pengetahuan, perasan, ketrampilan, sikap dan pengalaman yang telah dimiliki latar tersebut menjadi modal awal dari pembelajaran yang akan dilakukan sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien.

1. Prinsip kesearahan pada titik pusat

Pendidik harus mampu membawa peserta didik untuk fokus pada scenario yang telah dirancang, untuk itu pendidik harus menyusun rumusan masalah yang akan dipecahkan, pertanyaan yang akan dijawab atau dirumuskan konsep yang akan ditemukan. Titik pusat tesebut akan memberikan batasan keluasan dan kedalaman tujuan pembejalaran.

1. Prinsip hubungan sosial

Pembelajaran harus membangun semangat kebersamaan, maka pembelajaran harus didesain melibatkan kelompok peserta didik. manfaat hubungan sosial adalah membentuk kepribadian anak untuk empati.

1. Prinsip belajar sambil bekerja

Belajar hendaknya menggunakan otak, sehingga memberi pengalaman langsung. Pola ini akan menjauhkan dari konsep *rote learning* yang hanya mengandalkan otak dalam menghafal.

1. Prinsip perbedaan perorangan

Setiap individu adalah unik, tidak bisa disamakan. Perbedaan tersebut meliputi kepintaran, kegemaran, beket, latar belakang keluarga, sifat dan kebiasaan. Dalam prinsip ini pendidik harus mampu untuk mengembangkan keunikan dari tiap peserta didik dan tidak melakukan penyeragaman dalam proses pembelajaran.

1. Prinsip menemukan

Pembelajaran tidaklah menjejelkan berbagai materi pembelajaran, karena pada dasarnya setiap peserta didik mempunyai potensi menemukan sendiri informasi atau pengetahuan baru. Informasi yang diberikan pendidik hendaknya sebatas memancing nalar peserta didik untuk mencari dan berpetualang untuk menemukan informasi-informasi lainnya.

1. Prinsip pemecahan masalah

Teori dan konsep yang dimiliki peserta didik tidak akan banyak manfaatnya jika tidak diujicobakan atau tidak digunakan sebagai pisau analisis berbagai persoalan. Kepekaan terhadap berbagai masalah dapat ditimbulkan jika para peserta didik dihadapkan kepada situasi yang memerlukan pemecahan masalah.[[22]](#footnote-22)

 Menurut Marzano, Pickering dan Mc Tighe (1994) ada lima jenjang ketrampilan dalam belajar aktif yakni *complex thinking* (berfikir komplek), *information processing* (memproses informasi), *effective comunication* (komunikasi yang efektif), *cooperation/colaboration* (kemampuan bekerjasama), *effective habits of mind* (kemampuan berdaya nalar efektif ).[[23]](#footnote-23) Berfikir kompleks merupakan kemahiran dalam menggunakan berbagai strategi kompleks dengan efektif dan mampu menterjemahkan situasi menjadi langkah kerja dengan tujuan yang jelas.

 Ketrampilan memproses informasi merupakan kemampuan informasi, menginterpretasikan, mengevaluasi dan mengidentifikasi kemungkinan-kemungkinan perolehan manfaat dari informasi yang diperolah, ketrampilan berkomunikasi dengan efektif merupakan kemampuan menyatakan ide pada semua strata masyarakat dan menghasilkan karya yang berkualitas.

 Kemampuan bekerjasama merupakan kemampuan untuk mencapai hasil secara kelompok, menggunakan ketrampilan interpersonal, secara efektif dan mampu berperan secara aktif dalam berbagai kelompok, kemampuan berdaya nalar efektif merupakan kemampuan untuk disiplin diri, berfikir kritis dan berfikir kreatif.

1. **Bahan Ajar**
2. **Hakikat Bahan Ajar**

Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar. Bahan ajar berisi materi pembelajaran (*instruksional material*) yang secara garis besar terdiri dari pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.[[24]](#footnote-24) Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), ketermpilan, sikap atau nilai. Dari segi uraian materi, bahan ajar yang baik dilengkapi dengan contoh, latihan, dan ilustrasi sesuai dengan materi. Dari segi format, modul harus ajeg dan tertib, serta dari tampilan menarik. [[25]](#footnote-25)

 Hal penting yang harus dikuasai pendidik adalah mampu menyediakan bahan (material) pembelajaran yang dapat dipelajari sendiri oleh peserta didik. Artinya bahan tersebut harus mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mampu mengukur perrilaku belajarnya tanpa harus campur tangan pendidik dan temannya. Hal ini meletakkan fungsi pendidik tidak hanya sebagai pengajar, tetap juga sebagai perancang dan atau pengembang bahan (material) pembelajaran. Sebagai seorang perancang dan atau pengembang modal pendidik harus mampu menyeleksi bahan yang ada, bahkan harus mampu mengembangkan sendiri.[[26]](#footnote-26)

 Bahan ajar menunjang implementasi kurikulum, membantu upaya meningkatkan minat bca dan menjadi sumber belajar utama. Bahan ajar memberikan kejelasan mengenai cakupan dan silabi atau kurikulum, menjelaskan tahapn atau urutan dan juga kawasan bidang ilmu yang bersangkutan. Bahan ajar berisi kompetensi-kompetensi tersebut, maka tercapailan tujuan pendidikan.[[27]](#footnote-27)

 Pendidik harus mengetahui cara memanfaatkan bahan ajar yang ada. Maksudnya adalah bagaimana cara mengajarkannya ditinjau dari pihak pendidik, dan cara mempelajarinya ditinjau dari pihak peserta didik. Pendidik dapat menentukan jenis materi, kedalaman, ruang lingkup, urutan penyajian, perlakuan (*treatment*) terhadap materi pembelajaran. Banyak sumber bahan ajar selain buku yang dapat digunakan. Bahkan penggunaan buku tidak harus satu macam dan tidak harus sering berganti seperti yang terjadi selama ini.[[28]](#footnote-28)

 Disusunnya rambu-rambu pemilihan dan pemanfaatan bahan ajar juga perlu, agar pendidik terbantu dalam memilih dan memanfaatkan materi pembelajaran dengan tepat. Bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat kategori berdasarkan teknologi yang digunakan, yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar, dan bahan ajar multimedia interaktif. Bahan ajar yang dikembangkan oleh penulis adalah bahan ajar suplementer. Bahan ajar suplementer adalah bahan ajar yang dimaksudkan untuk memperkaya, menambah atau memperdalam isi kurikulum.[[29]](#footnote-29)

 Salah satu masalah penting yang sering dihadapi oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran adalah memilih atau menentukan bahan ajar atau materi pembelajaran yang tepat dalam rangka membantu peserta didik mencapai kompetensi. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa dalam kurikulum atau silabus, materi bahan ajar hanya dituliskan secara garis besar dalam bentuk materi pokok. Menjadi tugas pendidik untuk menjabarkan materi pokok tersebut sehingga menjadi bahan ajar yang lengkap. Selain itu, bagaimana cara memanfaatkan bahan ajar juga merupakan masalah. Pemanfaatan yang dimaksud adalah bagaimana cara mengajarkannya ditinjau dari pihak pendidik dan cara mempelajarinya ditinjau dari pihak peserta didik. Bahan ajar atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai. Bahan ajar merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran yang memegang peranan penting dalam membantu peserta didik mencapai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar atau tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

1. **Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab**

Aspek kosakata adalah aspek yang paling penting dari semua aspek bahasa asing yang harus dikuasai peserta didik dalam proses pembelajaran.[[30]](#footnote-30) Menurut Muhammad tentang kenyataan penguasaan dan pengetahuan kosakata (mufradat) mempunyai faedah penting sekali karena penguasaan kosakata ini bermanfaat bagi orang non Arab yang ingin berbicara, menulis bahasa Arab.[[31]](#footnote-31)

Penguasaan bahasa bertujuan agar manusia bisa berkomunikasi dengan baik, maka seorang pembelajar bahasa harus menguasai kosakata, karena kosakata akan banyak membantu peserta didik dalam belajar bahasa asing, terutama dalam menguasai keempat ketrampilan berbahasa yaitu ketrampilan menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Maka, dalam bahasa manapun, perihal kata mendapat perhatian yang besar untuk dipelajari, tidak terkecuali bahasa Arab.

Manusia mengungkapkan berbagai macam peristiwa dan pengalaman dalam kehidupannya sehari-hari dengan menggunakan kata-kata yang tersusun dalam kalimat. Untuk itu, penguasaan kosakata adalah suatu hal yang utama untuk dipelajari dan sebagai syarat bagi mereka yang ingin mahir dalam berbahasa karena kualitas berbahasa seseorang jelas tergantung pada kualitas dan kuantitas kosakata yang dimilikinya. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, maka semakin besar juga kemungkinan untuk terampil berbahasa.[[32]](#footnote-32)

Meningkatkan kemampuan berbahasa, dapat dimulai dengan meningkatkan penguasaan kosakata, ada beberapa teknik yang dapat dilakukan pendidik dalam pengajaran kosakata diantaranya :

1. Pengajaran sinonim (kata yang hampir sama artinya).
2. Antonim (kata yang berlawanan artinya).
3. Para frase (menguraikan dengan menggunakan kata-kata lain).
4. Asosiasi/ranah (jumlah semua arti yang dipikirkan seseorang kalau dia mendengarkan suatu kata).
5. Terjemah menurut fungsi bahasa yang diungkapkan.
6. Apresiasi yaitu menerapkan kosakata pada situasi bahasa yang sebenarnya.
7. Pengajaran idiom (ungkapan atau istilah-istilah).
8. Pengajaran kosakata dalam kelompok arti yang wajar.
9. Pengajaran kosakata menurut tingkat jumlah yang harus dikuasai.
10. Pengajaran kosakata yang dapat dikelompokkan dalam kosakata yang reseptif dan produktif.[[33]](#footnote-33)

 Pengenalan kosakata pada pembelajar awal dapat dilakukan dengan teknik langsung, artinya kosakata yang diajarkan langsung dihubungkan dengan benda-benda, melalui nyanyian, dengan cara apa saja yang bisa ditangkap atau dipahami anak dengan mudah. Dalam kaitannya dengan cara pengajaran kosakata, Tarigan mengemukakan tentang penguasaan kosakata dasar. Adapun yang termasuk kosakata dasar adalah sebagai berikut:[[34]](#footnote-34)

1. Istilah kekerabatan, misal : أم, أب, عم, عمة, جد , جدة , أخ , أخت
2. Nama-nama bagian tubuh, seperti : شعر , أنف , بطن , رجل , يد , فم , عين
3. Kata ganti (dari, petunjuk), misal : أنتِ , أنتَ , أنا , هي , هو , هنّ
4. Kata bilangan pokok, seperti : أحد , اثنان , ثلاث , أربع , خمس , عشرة , مائة , ألف
5. Kata kerja pokok, misal : يذهب , يرجع , يشرب , ينام , ينظر
6. Kata keadaan pokok, misal : جوع , مسكين , صغير
7. Benda-benda universal, seperti : نار , هواء , سماء
8. **Pembelajaran Berbasis Scrabble**
9. **Kajian tentang Scrabble**

Scrabble mulanya diciptakan pada tahun 1938 dengan nama “*Criss-Crosswords*” oleh seorang [arsitek](https://id.wikipedia.org/wiki/Arsitek) bernama [Alfred Mosher Butts](https://id.wikipedia.org/wiki/Alfred_Mosher_Butts). Permainan ini merupakan penyempurnaan dari permainan [*Lexiko*](https://id.wikipedia.org/wiki/Lexiko) yang lebih dulu diciptakannya, tapi dilengkapi papan permainan dan cara bermain seperti teka-teki silang. Permainan tetap menggunakan keping huruf seperti *Lexiko* yang dibuat berdasarkan hasil perhitungan [distribusi frekuensi](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Distribusi_frekuensi&action=edit&redlink=1) penggunaan huruf berbagai tulisan berbahasa Inggris.

Pada tahun 1948 [James Brunot](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=James_Brunot&action=edit&redlink=1) dari [Newtown, Connecticut](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Newtown,_Connecticut&action=edit&redlink=1) membeli hak memproduksi permainan “Criss-Crosswords” kemudian mengganti menjadi “Scrabble”, sebuah kata dalam bahasa Inggris yang berarti “berjuang membanting tulang”. Brunot hanya sedikit mengubah kotak-kotak “bonus” pada papan permainan, dan menyederhanakan aturan permainan.

Pada tahun 1953, Brunot menjual hak produksi permainan Scrabble kepada [Selchow and Righter](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Selchow_and_Righter&action=edit&redlink=1), karena kapasitas produksi tidak mampu lagi memenuhi permintaan. Seperti halnya [Parker Brothers](https://id.wikipedia.org/wiki/Parker_Brothers) dan [Milton Bradley](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Milton_Bradley_Company&action=edit&redlink=1), Selchow and Righter adalah salah satu dari pabrik mainan besar yang dulu pernah menolak untuk membeli permainan Scrabble. Di [Britania Raya](https://id.wikipedia.org/wiki/Britania_Raya) dan [Australia](https://id.wikipedia.org/wiki/Australia), Scrabble mulai dipasarkan J. W. Spear & Sons tanggal [19 Januari](https://id.wikipedia.org/wiki/19_Januari) [1955](https://id.wikipedia.org/wiki/1955). Perusahaan J. W. Spear & Sons sekarang merupakan anak perusahaan dari [Mattel](https://id.wikipedia.org/wiki/Mattel). Pada tahun [1986](https://id.wikipedia.org/wiki/1986), Selchow and Righter menjual permainan ini kepada [Coleco](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Coleco&action=edit&redlink=1) yang kemudian menjualnya lagi kepada [Hasbro](https://id.wikipedia.org/wiki/Hasbro).[[35]](#footnote-35)

 Seiring perkembangan zaman, scrabble telah diadopsi para praktisi pendidikan untuk dijadikan alat pembelajaran. Selain sebagai alat bantu pembelajaran, scrabble juga sudah berkembang menjadi sebuah strategi pembelajaran seperti yag tertulis dalam buku *active learning*.

 Scrabblemerupakan salah satu jenis permainan modern yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa yang biasa disebut dengan *spearsgame* atau *funworde.* Permainan scrabbleini ada kaitannya juga dengan silang datar yaitu dalam hal mengisi kotak-kotak dengan huruf sehingga membentuk sebuah kata. Daftar kata yang dibentuk dalam permainan scrabbleini harus merupakan kata yang mempunyai makna atau kata baku. Soeparno menambahkan peralatan untuk bermain scrabblesebagai berikut: (1) Papan karton berkotak-kotak yang terdiri atas berbagai warna. Warna-warna tersebut menentukan besar kecilnya nilai. (2) Kepingan-kepingan kayu atau plastik yang bertuliskan huruf, tiap-tiap huruf mempunyai nilai tertentu. (3) Tempat untuk menderetkan kepingan- kepingan kayu berhuruf itu agar dapat tegak sehingga pemain lain tidak dapat melihat huruf-huruf tersebut.

Adapun cara melaksanakan permainan ini ialah sebagai berikut:

* + 1. Jumlah pemain empat orang.
		2. Setiap pemain sudah harus menguasai peraturan permainan.
		3. Secara bergiliran para pemain mengisi kotak-kotak yang tersedia.
		4. Cara mengisi kotak-kotak hampir sama dengan silang datar. Jika pada silang datar kita harus menuliskan huruf, maka dalam *scrabble* kita tidak harus menulisnya lagi, akan tetapi cukup dengan menaruh kepingan–kepingan papan/plastik.
		5. Kata-kata yang diisikan itu harus kata-kata yang ada didalam kamus, bukan kata seru, bukan singkatan, dan bukan nama diri.
		6. Salah seorang peserta didik yang kebetulan tidak ikut bermian diminta mengawasi permaian sekaligus mencatat nilai dan harus selalu siap dengan kamus.
		7. Apabila pemain dengan betul dapat menyusun huruf-huruf tersebut menjadi kata, maka ia akan mendapatkan sejumlah nilai. Perhitungan nilai didasarkan atas:

a) Banyaknya huruf atau panjang pendek kata yang disusun.

b) Besar kecilnya nilai setiap huruf

 c) Letak huruf pada warna kotak.

* + 1. Apabila ada pemain yang melakukan kesalahan, maka pemain didenda sejumlah nilai yang mestinya akan pemain peroleh. Kesalahan tersebut terjadi karena kata yang disusun tidak terdapat dalam kamus, kata salah ejaan, atau salah struktur morfologinya. Kesalahan struktur morfologis misalnya seorang pemain menambahkan afiks-s pada kata yang seharusnya tidak perlu menggunakan afiks-s tersebut.
		2. Permainan diakhiri setelah semua huruf terpasang atau setelah para pemian tidak dapat lagi memasang huruf yang masih dimiliki. Pemenang ialah pemain yang dapat mengumpulkan nilai paling banyak.

 Secara umum scrabble merupakan permainan susun kata dipakai oleh seseorang, kelompok, lembaga, organisasi, perusahaan atau sejenisnya yang bertujuan untuk pertandingan atau mengevaluasi perkembangan suatu proses dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Scrabble diproduksi oleh perusahaan untuk pertandingan. Di sekolah digunakan oleh seorang peserta didik untuk mengingat kosakata yang telah dipelajari baik yang diperoleh dari pendidik, referensi atau sumber lain yang berkaitan dengan ilmu yang sedang dipelajari peserta didik. Semakin hafal dan aktif seorang peserta didik dalam mencari sumber belajar akan semakin mudah memainkan scrabble.

 Scrabble dapat juga digunakan oleh pendidik untuk proses pembelajaran bahasa khususnya bahasa Arab dan berfungsi untuk mengevaluasi diri dan juga untuk mengevaluasi peserta didik. Scrabble dapat diartikan sebagai kumpulan hasil *evidence* atau hasil belajar atau karya peserta didik yang menunjukkan usaha, perkembangan, prestasi peserta didik dari waktu ke waktu dan dari satu mata pelajaran ke pelajaran yang lain. Scrabble juga sangat berpengaruh sebagai alat untuk meningkatkan pendidikan yang memungkinkan peserta didik untuk lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

 Pada dasarnya scrabble sebagai model pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan pendidik agar peserta didik memiliki kemampuan untuk mengungkapkan dan mengekspresikan dirinya sebagai individu maupun kelompok. Kemampuan tersebut diperoleh peserta didik melalui pengalaman belajar sehingga memiliki kemampuan mengingat kosakata dan menungkannya dalam bentuk tulisan.

1. **Prinsip Dasar Srabble**

 Menurut Dasim Budimansyah, ada lima prinsip dasar yang dibawakan oleh model pembelajaran ini :

1. Prinsip Belajar Peserta didik Aktif

 Ada banyak hal yang dapat diajarkan, bukan diberitahukan! Belajar bukan merupakan konsekuensi otomatis dari penyampaian informasi kedalam kepala peserta didik. Belajar membutuhkan keterlibatan mental dan tindakan pelajar itu sendiri. Penjelasan dan peragaan oleh mereka sendiri, tidak akan menuju ke arah belajar yang sebenarnya dan tahan lama. Hanya cara belajar aktif yang akan mengarah pada pengertian ini.

 Untuk mempelajari sesuatu dengan baik, belajar aktif membantu untuk mendengarkannya, melihatnya, mengajukan pertanyaan tentang pelajaran tertentu, dan mendiskusikannya dengan yang lain. Yang paling penting, peserta didik perlu “melakukannya” memecahkan masalah sendiri, menemukan contoh-contoh, mencoba ketrampilan-ketrampilan, dan melakukan tugas-tugas yang tergantung pada pengetahuan yang telah mereka miliki atau yang harus mereka capai.[[36]](#footnote-36)

 Proses pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Scrabble berpusat pada peserta didik. Dengan demikian model ini menganut prinsip belajar peserta didik aktif. Aktifitas peserta didik hampir diseluruh proses penbelajaran.

1. Kelompok Belajar Kooperatif

 Proses pembelajaran dengan model ini juga menerapkan prinsip belajar kooperatif, yaitu proses pembelajaran yang berbasis kerjasama. Peserta didik saling bekerjasama dalam membuat tugas dengan penekanan pada saling *support* antar anggota.[[37]](#footnote-37)

 Pembelajaran Berbasis Scrabble menuntut peserta didik untuk mengulang kembali materi-materi yang disampaikan di dalam kelas, sehingga memiliki kemampuan mengingat kosakata dan menuangkannya dalam bentuk tulisan.

1. Pembelajaran Partisipatorik

 Model Pembelajaran Berbasis Scrabble juga nenganut prinsip dasar pembelajaran partisipatorik, sebab melalui model ini peserta didik belajar sambil melakoni (*learning by doing*).[[38]](#footnote-38)

1. Reactive Teaching

 Untuk menerapkan Model Pembelajaran Berbasis Scrabble pendidik perlu menciptakan strategi yang tepat agar peserta didik mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Motivasi yang seperti itu akan dapat tercipta kalau pendidik dapat meyakinkan peserta didik akan kegunaan materi pelajaran bagi kehidupan nyata. Demikian juga, pendidik harus dapat menciptakan situasi sehingga materi pelajaran selalu menarik, tidak membosankan. Pendidik harus mempunyai sensitivitas yang tinggi untuk segera mengetahui apakah kegiatan pembelajaran sudah membosankan peserta didik. Jika hal ini terjadi pendidik harus segera mencari cara untuk menanggulanginya.

1. Joyfull Learning

 Salah satu teori belajar menegaskan bahwa sesulit apapun materi pelajaran apabila dipelajari dalam suasana yang menyenangkan pelajaran tersebut akan mudah dipahami. Sebaliknya walaupun materi pelajaran tidak terlampau sulit untuk dipelajari, namun apabila suasana membosankan, tidak menarik, apalagi peserta didik belajar dibawah tekanan, maka pelajaran akan sulit dipahami. Atas dasar pemikiran tersebut, maka agar para peserta didik mudah memahami materi pelajaran, mereka harus belajar dalam suasana yang menyenangkan, penuh daya tarik, dan penuh motivasi.

 Model Pembelajaran Berbasis Scrabble menganut prinsip dasar bahwa belajar itu harus dalam suasana yang menyenangkan (*joyfull learning*). Melalui model ini para peserta didik diberi keleluasaan untuk memilih tema yang menarik bagi dirinya.[[39]](#footnote-39)

1. **Konsep Scrabble Dalam Pembelajaran**
2. Metode Pembelajaran

 Berbagai metode dapat digunakan dalam pembelajaran scrabble, seperti metode inkuiri, diskusi, pemecahan masalah (*problem solving*), E-learning, teknik klarifikasi nilai atau VCT (*Value Clarivication Technique*). Strategi pelaksanaan pembelajaran ini dapat dilakukan dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan dan daya kreativitas pendidik . Berikut beberapa contoh penggunaan metode tersebut:

1. Metode inquiri

 Inquiri pada dasarnya adalah cara menyadari apa yang telah dialami.[[40]](#footnote-40) Maka dalam proses pembelajaran peserta didik dituntut untuk memproses pengalaman belajar menjadi sesuatu yang bermakna dalam kehidupan nyata. Dengan demikian melalui metode *inquiri* ini peserta didik dibiasakan untuk produktif, analitis, dan kritis.

 Apa yang dikemukakan oleh Bruner, sesuai dengan pembelajaran inkuiri yang memperkenalkan konsep-konsep untuk peserta didik secara induktif. Prosedur penggunaan metode ini dapat dilakukan pendidik secara sederhana yaitu dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan kepada peserta didik. Selanjutnya peserta didik ditugasi untuk menjawab dengan menggunakan berbagai sumber belajar. Dalam menjawab pertanyaan maupun pernyataan tersebut peserta didik perlu mengadakan suatu pencarian huruf-huruf yang disusun diatas papan scrabble.

 Berikut adalah langkah-langkah dalam metode pembelajaran inquiri :

* + - * 1. Menyadarkan peserta didik bahwa mereka memiliki keingintahuan terhadap sesuatu
				2. Mempradugakan suatu jawaban atau penyelesaian tentatif (hipotesis)
				3. Mentes jawaban tentatif (hipotesis) berdasarkan data dan teori
				4. Menarik kesimpulan dan membuat keputusan yang valid untuk menjawab permasalahan yang didukung oleh bukti-bukti;
				5. Menggunakan kesimpulan untuk menganalisis data yang baru. Kesimpulan tersebut diperlakukan sebagai hipotesis yamg baru untuk dibuktikan lebih lanjut.[[41]](#footnote-41)
			1. Metode VCT

 VCT (*Value Clarivication Technique*) merupakan teknik atau cara mengungkapkan nilai. Nilai-nilai yang dimaksud adalah nilai-nilai yang terdapat dalam suatu pokok bahasan, cerita, nyanyian/lagu, peristiwa/kejadian, tempat, perbuatan atau prilaku, dan sebagainya.

Model ini dapat dilaksanakan pendidik dengan cara :

1. Peserta didik diberi tugas untuk mencari huruf-huruf yang berserakan kemudian menyusunya menjadi susunan huruf yang mengandung arti dan dapat dipahami semua orang. kata yang dibuat juga harus sesuai kamus atau buku panduan yang sudah disiapkan.
2. Salah satu peserta didik yang tidak ikut bermain mendapatkan tugas untuk menjadi pengawas. Selain sebagai pengawas, tugasnya adalah menghitung skor yang diperoleh setiap peserta didik. Peserta didik diminta untuk menjawab dalam kertas-kertas yang akhirnya dikumpulkan oleh pendidik sebagai bahan evaluasi.
3. **Desain Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Scrabble**
	* 1. Tahap Persiapan
			1. Pendidik menentukan tema yang akan disampaikan.
			2. Pendidik menetapkan standar kopetensi, kopetensi dasar, tujuan, materi, metode/ strategi, evaluasi.
			3. Pendidik mengumpulkan kosakata yang sesuai tema kemudian diurai setiap hurufnya. Kegiatan ini dilakukan untuk menyiapkan huruf-huruf yang akan di pasang pada papan scrabble dan melengkapi panduan bermain.
			4. Mendesain papan scrabble semenarik mungkin dengan manual.
			5. Membuat panduan permainan.
		2. Tahap Pelaksanaan
4. Pendidik melakukan pre test. kemudian menyampaikan materi berupa kosakata yang sesuai topik pembahasan. Pendidik mengucapkan dengan lisan berulang-ulang
5. Pendidik meminta peserta didik untuk menirukan berulang-ulang.
6. Pendidik memberikan arti dengan menunjuk benda asli/ tiruan yang sudah disiapkan, gambar, menggambar di papan tulis dan penerjemahan.
7. Pendidik menulis dengan huruf-huruf scrabble dengan huruf terpisah/ lepas atau dengan huruf yang bersambung yang sudah disiapkan.
8. Pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dan menentukan tugas masing-masing peserta didik.
9. Pendidik menjelaskan cara membuat kata-kata dengan sistem scrabble, dengan menggunakan judul tema sebagai pangkal kata. Pertimbangkan cara-cara pembentukan kata sebagai berikut: (1) secara mendatar atau menurun, (2) Dimulai dengan, diakhiri dengan dan sisipi dengan huruf yang sudah tersedia.
10. Pendidik mengingatkan peserta didik untuk tidak menggabungkan satu kata dengan kata yang lain, jika dua kata harus ada spasinya. Ejaan yang digunakan harus benar dan sesuai dengan buku panduan atau kumpulan kosakata yang telah disediakan oleh pendidik.
11. Pendidik menetapkan waktu untuk menyususun kata sebanyak yang mereka bisa. Kata-kata yang dibuat peserta didik adalah kata-kata yang berkaian dengan tema pembelajaran saat itu.
12. Pendidik menyarankan peserta didik untuk membuat pembagian tugas kerja agar sebagian peserta didik melakukan pencatatan, dan sebagian peserta didik mencari kata-kata baru.
13. Pendidik mengucapkan kata “mulai!” dan memerintah peserta didik untuk menghitung kata-kata dan berikan tepuk tangan meriah sebagai penghargaan atas kosakata yang mereka peroleh.
14. Pendidik meminta setiap kelompok untuk membaca kosakata yang berhasil disusun. Pendidik dan Kelompok lain membetulkan jika ada yang salah.
15. Pendidik memberikan kesempatan untuk bertanya.
16. Peserta didik mengerjakan post-test yang disediakan.
17. Pendidik memberikan tugas rumah menulis kosakata yang telah diberikan
18. Begitulah selanjutnya pembelajaran selama eksperimen berlangsung.
	* 1. Variasi Pelaksanaan
			1. Jika ukuran kelompok tidak memungkinkan atau cukup menyulitkan untuk aktivitas ini, maka Pendidik akan membagi peserta didik menjadi sub-sub kecil yang masing-masing mendapatkan papan scrabble dan potongan-potongan hurufnya. tampilkan hasilnya dan hitunglah kata-kata yang dihasilkan oleh setiap kelompok.

Aktifitas disederhanakan dengan menulis pelajaran dengan menurun dan meminta peserta didik untuk menulis dengan cara mendatar sesuai kosakata yang telah dipelajari[[42]](#footnote-42)

1. **Keunggulan dan Kelemahan Scrabble**
	1. Keunggulan Scrabble
2. Peserta didik terampil menyimak, membaca dan bermenulis karena para peserta didik mendapat banyak menirukan, khususnya mengenai topik-topik yang sudah dilatih dalam kelas.
3. Peserta didik menguasai penulisan dengan baik.
4. Peserta didik mengetahui banyak kosa kata.
5. Peserta didik memiliki keberanian dan spontanitas dalam menulis karena sejak awal telah dilatih untuk berfikir mengingat kosakata yang telah diajarkan.
6. Strategi ini cocok diterapkan pada peserta didik yang sudah mahir.
7. Strategi ini mempunyai prinsip-prinsip yang lebih tepat untuk digunakan dalam kelas besar dan kecil.
	1. Kelemahan Scrabble

Kemampuan peserta didik dalam berbicara lemah, karena materi dan latihan yang disediakan lebih menekankan pada ketrampilan berbahasa tulis.

Strategi ini menuntut para pendidik yang ideal dari segi keterampilan berbahasa dan kelincahan dalarn penyajian kepada peserta didik.

**EKSPERIMENTASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS SCRABBLE**

1. **Deskripsi Data Kelompok Kontrol dan Eksperimen**

 Penelitian yang dilakukan penulis merupakan penelitian eksperimen di MI Sultan Agung Yogyakarta dengan subyek yang diteliti terdiri atas dua kelompok, yaitu kelas II A sebagai kelas kontrol yang berjumlah 33 peserta didik, dan kelas II B sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 32 peserta didik.

**Perlakuan Sebelum Eksperimen**

Pemeriksaan beberapa variabel pada kelas yang akan dijadikan sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan sebelum terlaksananya eksperimentasi pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis scrabble. Variabel yang diteliti adalah usia peserta didik, latar belakang pendidikan orang tua peserta didik dan kemampuan hasil belajar peserta didik dalam kosakata bahasa Arab*.* Dalam hal ini penulis menggunakan nilai pre test dan nilai Ulangan Harian Bersama (UHB) MI Sultan Agung Yogyakarta untuk menguji peserta didik kelas II. Hal ini dilakukan untuk menghindari bias dalam penelitian. Sehingga kelas kontrol dan kelas eksperimen merupakan kelas yang sama dan berangkat dari titik awal yang sama. Jadi apabila terjadi peningkatan dalam penguasaan kosakatapeserta didik, diharapkan semata-mata karena pengaruh variabel bebas yaitu eksperimentasi pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis scrabble.

 Dari tabel diatas tampak bahwa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kondisi latar belakang yang seimbang, baik dari segi jenis kelamin, usia dan latar belakang pendidikan orang tua peserta didik, maka variabel ini diabaikan dan tidak diperhitungkan dalam perbedaan hasil eksperimentasi pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis scrabble antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

 Sebelum eksperimen dilakukan, terlebih dahulu perlu diteliti juga apakah peserta didik yang dipilih sebagai subjek penelitian betul-betul berangkat dari titik tolak yang sama, dalam hal ini adalah variabel non eksperimen yang dipergunakan akan mempengaruhi hasil penelitian, sehingga apabila terjadi perbedaan juga semata-mata karena pengaruh variabel eksperimen.

Adapun variabel non-eksperimental yang dirasa perlu dikondisikan dalam penelitian ini adalah keadaan ruang tempat berlangsungnya eksperimen, pengaturan tempat duduk, waktu atau durasi berlangsungnya proses belajar mengajar, suasana tempat berlangsungnya proses belajar mengajar dan lain sebagainya yang berpengaruh sebagai sumber tidak validnya hasil uji eksperimen ini.

Hasil pengamatan penulis, tentang ruang, pengaturan tempat duduk, waktu selama pelaksanaan eksperimen, suasana ruangan dan lain sebagainya dimana eksperimen berlangsung tidaklah berbeda. Dengan adanya pengontrolan tersebut, maka kesalahan dalam hasil uji eksperimen dapat dikendalikan.

 Variabel non eksperimen yang juga perlu diperiksa sebelum pelaksanaan eksperimen adalah waktu pelaksanaan dan waktu tes berlangsung. Waktu pelaksanaan antara kelas ekepermen dan kelas kontrol pada hari yang berbeda yaitu selasa dan kamis, hanya saja sama jam pelaksanaannya, hal ini karena mengikuti jadwal yang telah ada, namun durasi waktunya tetap sama, yaitu 3 x 2 x 35 menit setiap kali pertemuan.

 Menurut informasi dari kepala sekolah, pembimbing peserta didik dan pendidik kosakatabahwa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kondisi latar belakang yang seimbang, baik dari segi usia dan latar belakang pendidikan orang tua peserta didik, maka variabel ini diabaikan dan tidak diperhitungkan dalam perbedaan hasil dalam pembelajaran kosakata bahasa Arabkedua kelas.

 Proses pemeriksaan pada variabel yang diperkirakan dapat mempengaruhi bias hasil penelitian pada kelas kontrol dan eksperimen sudah dilakukan, selanjutnya proses pelaksanaan pembelajaran kelas kontrol dan eksperimen dilaksanakan. Eksperimen dilaksanakan dikelas II B dengan jumlah peserta didik 32 peserta didik dan sebagai kelas kontrol adalah kelas II A dengan jumlah peserta didik 33 peserta didik. Kedua kelas tersebut dianggap memiliki kondisi yang sama dilihat dari segi ruang tempat berlangsungnya eksperimen, pengaturan tempat duduk, waktu atau durasi berlangsungnya proses belajar mengajar, dan suasana tempat berlangsungnya proses belajar mengajar.

 Penulis juga berkonsultasi terlebih dahulu dengan pendidik kosakatatentang materi yang diajarkan, kemudian solusinya memakai buku panduan bahasa Arabuntuk pendidik dengan materi الأدوات في البيت sampai benar-benar menguasai. Materi ini adalah materi terakhir pada semester dua atau semester genap.

 Seluruh materi kosakataada di dalam buku peserta didik (Buku Siswa), maka sebagai langkah awal penulis harus berkonsultasi dengan pendidik bahasa Arab di MI Sultan Agung yaitu bapak Noor Kahfi, S.Aguntuk menentukan materi apa saja yang akan diberikan dan kemudian dilanjutkan dengan pembuatan papan scrabble dan menulis kartu-kartu kecil untuk dipasang diatas papan scrabble. materi yang dipilih adalah materi akhir pelajaran bahasa Arab (kosakata bahasa Arab)yaitu tentang الأدوات في البيت. Scrabble dibuat sendiri dibuat sendiri dengan manual yaitu dengan bantuan kertas warna-warni, pensil, penghapus, snwomen besar, snowmen kecil, dan penggaris. Scrabble diuji coba dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.

 Untuk persiapan uji coba lapangan penulis menghabiskan waktu dua minggu, yaitu mulai dari membuat format identifikasi kompetensi, topik kosakata, dan format penilaiannya. Waktu yang diperlukan penulis untuk uji coba eksperimentasi selama tiga bulan, dua bulan untuk observasi dan dokumentasi, sedang tiga minggu untuk eksperimentasi.

# Pelaksanaan Eksperimen

Pembelajaran kosakata bahasa Arabpada kelas eksperimen dilaksanakan tiga kali pertemuan yaitu pada pertemuan pertama, kedua, dan ketiga adalah pemberian pre-tes dilanjutkan penyampaian materi pelajaran menggunakan strategi scrabble dan diakhiri dengan post-test.

Proses pembelajaran kosakata bahasa Arabpada kelas kontrol juga dilaksanakan tiga kali pertemuan yaitu pada pertemuan pertama, kedua, dan ketiga adalah pemberian pre-tes dilanjutkan penyampaian materi pelajaran menggunakan strategi belajar dan mengajar dan diakhiri dengan post-test.

# Hasil Uji Eksperimen **Dalam penelitian ini penulis menggunakan data nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* kemampuan belajar kosakata pada peserta didik yang mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan strategi scrabble (kelas eksperimen) dan data *pre-test post-test* kemampuan belajar kosakata pada peserta didik yang melakukan pembelajaran tanpa menggunakan strategi scrabble (kelas kontrol).**

Berdasarkan nilai-nilai *post-test* yang telah diperoleh peserta didik dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab yang menggunakan strategi scrabble dapat disimpulkan bahwa peserta didik sudah dapat mencapai ketuntasan yang ditetapkan oleh sekolah yaitu dengan jumlah nilai 65. Strategi scrabble tetap dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Arabpeserta didik dikarenakan dalam pembelajaran menjadi semakin menarik atau dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat peserta didik lebih fokus pada pelajaran bukan hal-hal yang lain. Setiap peserta didik mempunyai pemahaman yang sama tentang materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik, kemudian pelajaran akan lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi peserta didik, umpan balik dan penguatan. Selain itu peserta didik dapat bersikap positif ketika proses pembelajaran, proses belajar dan hasil belajar dapat ditingkatkan. Hal ini dibuktikan dengan pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan bantuan strategi scrabble, dapat memperoleh hasil yang lebih tinggi dibandingkan tanpa strategi scrabble.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abdurrahman, *Analisis Kesalahan Kosakata pada Buku Pelajaran Bahasa Arab MI, MTs, MA, Karya D Hidayat dengan Perkembangan Kognitif dan Lingkungan Peserta Didik (Studi Kasus di MI, MTs, MA Sungai Hulu, Kalsel)*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2011.

Arikonto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek,* Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002.

Arikonto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek,* Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006.

Desiana, Eka, *Pengembangan Scrabble Hanacaraka Sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Peserta didik Kelas VI Di SD Negeri Keputran A Yogyakarta*, Yogyakarta: UNY, 2014.

Departemen Agama, *Al-Qur’an Al-Karim dan Terjemah Bahasa Indonesia*, Kudus: Menara Kudus, 2006.

Depdiknas, *Panduan Pengembangan Modul*, Jakarta: Sub Direktorat Pembelajaran Dit PSMA, 2007.

Effendi, Ahmad Fuad, *Metodologi* *Pengajaran* *Bahasa* *Arab*, Malang: Misykat, 2005.

Hardjono, Sartinah, *Psikologi Belajar Mengajar Bahasa Asing,* Jakarta: Depdikbud, 1988.

Haer, Abu, *Peningkatan Mutu Pembelajaran SKI Melalui Implementasi Model Active Learning (Metode Role Play) Di MTs Annur Karangjunti, Losari, Brebes, Jawa Tengah*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2011.

Kamal, Ziyadul, *Pengajaran Mufrodat Bahasa Arab Kelas II Madrasah Tsanawiyah di Pondok Pesantren Nurul Islam Kabupaten Kuantan Singingi Riau*, Yogyakarta: IAIN Sunan Kalijaga, PBA, 2003.

Khuli, Muhammad Ali, *Assalibu Tadris Al-lughoh Al-Arabiyah*, Riyad: Muthaba’ah Fazadiq at-Tijariyah, 1982.

Majid, Abdul dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi, Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2004.

Mudhofir, Ali, *Aplikasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Modul Dalam Pendidikan Islam,* Jakarta: Rajawali Perss, 2011.

Muhtar, *Sudi Tentang Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Peserta didik Kelas II Madrasah Tsanawiyah Al-Muttaqien Nganjuk Jawa Timur*, Yogyakarta: IAIN Sunan Kalijaga, PBA, 1994.

Mulyasa, E. *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Karakteristik dan Implementasi,* Bandung : Rosda Karya, 2002.

Mustofa, Syaiful, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, Malang: UIN Maliki Press, 2011.

Nababan , Sri Utari, *Metodologi Pengajaran Bahasa*, Jakarta: Gramedia, 1993.

Nawawi, Hadari, *Metode Penelitian Bidang Sosial,* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1993.

Padmo, Dewi, dkk, *Teknologi Pembelajaran (Peningkatan Kelayakan Belajar Melalui Teknologi Pembelajaran,* Jakarta: PUSTEKKOM, 2004.

Pannen, Paulina, dkk. *Konstruktifisme dalam Pembelajaran,* Jakarta: Depdiknas, 2001.

Rahmat, Jalaludin, *Metode penelitian Komunikasi Dilengkapi Contoh Analisis Statistik,* Bandung: PT Remaja Rosda Karya Offset, 2004.

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

Sarwono, Jonatan, *Statistik Itu Mudah: Panduan Lengkap Untuk Belajar Konputasi Statistik Menggunakan SPSS 16,* Yogyakarta: Andi Offset, 2009.

Setiawan, Conny, *Pendekatan Ketrampilan Proses*, Jakarta: Gramedia, 1985.

Setiyadi, Bambang, *Metode Penelitian Untuk Pengajaran Bahasa Asing (Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif),* Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006.

Silberman, Melvin L. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif.* Yogyakarta: Yappendis, 2001.

Singarimbun, Masridan Sofian Effendi, *Metode Penelitian Survei.* Jakarta: LP3ES, 1987.

Soeparno, *Media Pengajaran Bahasa*, Jakarta: Logos, 1984.

Sokah, Umar Asasudin, *Problematika Pengajaran Bahasa Arab dan Inggris,* Yogyakarta: Nur Cahaya, t.t

Stefan, Fatsis, [*Word Freak*](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Word_Freak_%28book%29&action=edit&redlink=1)*: Heartbreak, Triumph, Genius, and Obsession in the World of Competitive Scrabble Players*. t.t.

Subhan, Masruri Budi, *Pengajaran Kosakata Bahasa Arab Kelas II Madrasah Tsanawiyah Al-Iman Purworejo*, Yogyakarta: IAIN Sunan Kalijaga, PBA, tahun 2000.

Sudjana, Nana, *Cara Belajar Siswa Aktif,* Bandung: Sinar Baru, 1989.

Sudjana, Nana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan,* (Bandung : Sinar Baru, 1989.

Sudijono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan,* Jakarta: Rajawali Press 2005.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D,* Bandung: Alfabeta, 2012.

Sujana, *Pendidikan Partisipatif,* Bandung; Falah Production, 2001.

Sukmadinata, Nana Saodih, *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek,* Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2005.

Syah, Muhibbin, *Psikologi Belajar,* Ciputat: Logos Wacana Ilmu, 1999.

Tabrani, Rusyan dkk, *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Rosdakarya, 1994.

Tarigan , Henry Guntur, *Pengajaran Kosakata*, Bandung: Angkasa, 1989.

Trihendradi*,* Cornelius, *Step by Step SPSS 16 Analisi Data Statistik*, Yogyakarta: Andi Offset, 2009.

Wena, Made, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer, Suatu Tinjauan Konseptual Operasional,* Jakarta: Bumi Aksara, 2006.

Winarno, Surachmad, *Metodologi Pengajaran Nasional,* Bandung: CV. Jammars, 1976.

Yamin, Martinis, *Paradigma Pendidikan Konstruktifistik, Implementasi KTSP dan Undang-Undang No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen,* Jakarta: Gaung Persada Press, 2008.

Zuriyah, Wena, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidika*n, Jakarta: Bumi Aksara, 2005

1. Ahmad Fuad Effendi, *Metodologi* *Pengajaran* *Bahasa* *Arab*, (Malang : Misykat, 2005), hlm. 150. [↑](#footnote-ref-1)
2. Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi, Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 1. [↑](#footnote-ref-2)
3. Nana Saodih Sukmadinata, *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek,* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 5. [↑](#footnote-ref-3)
4. Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi*…*.,* hlm.1. [↑](#footnote-ref-4)
5. Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inoaatif,* (Malang: UIN Maliki Press, 2011), hlm.3. [↑](#footnote-ref-5)
6. Hasil wawancara dengan kepala MI Sultan Agung pada tanggal 1 Desember 2015 dan data peserta didik tahun ajaran 2015/2016. [↑](#footnote-ref-6)
7. Umar Asasudin Sokah, *Problematika Pengajaran Bahasa Arab dan Inggris,* (Yogyakarta: Nur Cahaya, t.t), hlm. 132. [↑](#footnote-ref-7)
8. Nurul Zuriyah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidika*n, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), hlm. 82 [↑](#footnote-ref-8)
9. Ibid, hlm. 58-59 [↑](#footnote-ref-9)
10. Martinis Yamin, *Paradigma Pendidikan Konstruktifistik, Implementasi KTSP dan Undang-Undang No. 14 tahun 2005 tentang Pendidik dan Dosen,* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), hlm. 127. [↑](#footnote-ref-10)
11. Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran, Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), hlm. 110. [↑](#footnote-ref-11)
12. Martinis Yamin, *Paradigma Pendidikan*...., hlm. 122. [↑](#footnote-ref-12)
13. Departemen Agama, *Al-Qur’an Al-Karim dan Terjemah Bahasa Indonesia* (Kudus: Menara Kudus, 2006), hlm. 597. [↑](#footnote-ref-13)
14. Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*..., hlm. 111. [↑](#footnote-ref-14)
15. Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer, Suatu Tinjauan Konseptual Operasional,* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm. 2 [↑](#footnote-ref-15)
16. Sujana, *Pendidikan Partisipatif*, (Bandung; Falah Production, 2001), hlm.8. [↑](#footnote-ref-16)
17. E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Remaja Rosda karya, 2002), hlm. 100. [↑](#footnote-ref-17)
18. Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer, Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm. 6 [↑](#footnote-ref-18)
19. Wina Sanjaya, *Strategi*...., hlm.100. [↑](#footnote-ref-19)
20. Melvin L. Silberman, *Active Learning*...., hlm.23. [↑](#footnote-ref-20)
21. Paulina Pannen, dkk. *Konstruktifisme dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Depdiknas, 2001), hlm.42. [↑](#footnote-ref-21)
22. Conny Setiawan, *Pendekatan Ketrampilan Proses,* (Jakarta: Gramedia, 1985), hlm. 10-13. [↑](#footnote-ref-22)
23. Paulina Pannen, dkk. *Konstruktifisme*..., hlm.51. [↑](#footnote-ref-23)
24. Ali Mudhofir, *Aplikasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Modul Dalam Pendidikan Islam,* (Jakarta: Rajawali Perss, 2011), hlm. 128. [↑](#footnote-ref-24)
25. Dewi Padmo, dkk, *Teknologi Pembelajaran (Peningkatan Kelayakan Belajar Melalui Teknologi Pembelajaran,* (Jakarta: PUSTEKKOM, 2004), hlm.415 [↑](#footnote-ref-25)
26. Ali Mudhofir, *Aplikasi*....., hlm. 125-126 [↑](#footnote-ref-26)
27. Dewi Padmo, *Peningkatan*...., hlm. 417. [↑](#footnote-ref-27)
28. Ali Mudhofir, *Aplikasi*....., hlm. 126. [↑](#footnote-ref-28)
29. Depdiknas, *Panduan Pengembangan Modul,* (Jakarta: Sub Direktorat Pembelajaran Dit PSMA, 2007), hlm.7. [↑](#footnote-ref-29)
30. Sartinah Hardjono, *Psikologi Belajar Mengajar Bahasa Asing* (Jakarta: Depdikbud, 1988), hlm. 71. [↑](#footnote-ref-30)
31. Muhammad Ali Khuli, *Assalibu Tadris Al-lughoh Al-Arabiyah* (Riyad: Muthaba’ah Fazadiq at-Tijariyah, 1982), hlm. 99. [↑](#footnote-ref-31)
32. Henry Guntur Tarigan, *Pengajaran Kosakata* (Bandung : Angkasa, 1989), hlm. 2. [↑](#footnote-ref-32)
33. Sri Utari Nababan, *Metodologi Pengajaran Bahasa* (Jakarta: Gramedia, 1993),hlm. 118. [↑](#footnote-ref-33)
34. Henry Guntur Tarigan, *Pengajaran Kosakata*,......hlm. 3 – 4. [↑](#footnote-ref-34)
35. Fatsis, Stefan. [*Word Freak*](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Word_Freak_%28book%29&action=edit&redlink=1)*: Heartbreak, Triumph, Genius, and Obsession in the World of Competitive Scrabble Players*. [ISBN 0-14-200226-7](https://id.wikipedia.org/wiki/Istimewa%3ASumber_buku/0142002267). akses tanggal 1 Desember 2015 [↑](#footnote-ref-35)
36. Mel Silberman, *Active Learning 101 Cara Peserta didik Belajar Aktif* ..., hlm. xvii. [↑](#footnote-ref-36)
37. Ahmad Fuad Efendi, *Metodologi Pengajaran*...., hlm. 195. [↑](#footnote-ref-37)
38. Ibid*.,* hlm.16-17. [↑](#footnote-ref-38)
39. Ibid*.,* hlm. 19-20. [↑](#footnote-ref-39)
40. E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi,* (Bandung : Rosda Karya, 2002), hlm. 235. [↑](#footnote-ref-40)
41. E. Mulyasa, *Kurikulum* …, hlm.235. [↑](#footnote-ref-41)
42. Melvin L. Silbermen. *Active Learning .....* hlm. 293-294. [↑](#footnote-ref-42)