

wawancara ialah guru mata pelajaran Bahasa Arab dan siswa-siswi kelas III MI Al Karimah Surabaya. Kegiatan wawancara ini dilakukan setelah pembelajaran selesai dilakukan.

Penilaian tes digunakan untuk mengetahui keterampilan siswa dalam menyimak mufrodat. Penilaian ini dilakukan pada saat pra siklus, siklus I, dan siklus II. Soal ini terdiri dari soal menjodohkan pada pra siklus, dan ada siklus I dan II terdiri dari soal menjodohkan dan *imla'*. Sedangkan penilaian non tes digunakan untuk mengetahui keterampilan siswa dalam menyimak mufrodat dengan melafalkan kembali serta memperagakan mufrodat yang telah siswa dengar.

Hasil penelitian ini merupakan bentuk bentuk uraian dalam tahapan yang berupa siklus-siklus pembelajaran yang dilakukan dalam proses belajar mengajar dikelas. Pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan tahapan siklus diantaranya:

1. Pra Siklus

Pada tahap pra siklus ini peneliti melakukan pengamatan siswa dan guru dalam proses pembelajaran Bahasa Arab secara langsung serta melakukan pengamatan untuk melihat kemampuan siswa dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan cara melihat langsung proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru bahasa Arab dan siswa – siswi kelas III di MI AL Karimah Surabaya pada pembelajaran bahasa Arab dengan materi *As-Ṣolāh al-Khomsah*

Peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa dan guru untuk mengetahui faktor-faktor penyebab dari kekurangan yang dimiliki siswa. Dari hasil pengamatan serta wawancara yang dilakukan, guru dan peneliti sepakat bahwa siswa kurang dalam kemampuan menyimak mufrodat bahasa Arab.

Pada pembelajaran bahasa Arab selanjutnya peneliti meneliti dengan cara terlibat langsung dalam proses pembelajaran secara langsung, pada saat itu materi yang diajarkan tentang nama-nama Penyakit. Dalam prasiklus ini peneliti melakukan pembelajaran dengan belum menerapkan permainan perebutan benteng. Saat proses pembelajaran berlangsung guru menanyakan mengenai mufrodat nama-nama penyakit yang telah diketahui oleh siswa, kemudian guru menuliskannya di papan. Setelah itu guru memberikan contoh bagaimana melafalkan mufrodat yang telah guru tulis, dan siswa melafalkan kembali mufrodat yang telah di lafalkan oleh guru. Guru juga menunjukkan ekspresi saat melafalkan mufrodat yang telah disebutkan sehingga siswa mulai terbantu dengan ekspresi yang ditunjukkan oleh guru untuk menebak makna dari mufrodat yang dilafalkan. kemudian siswa melafalkan mufrodat secara bergantian dan siswa yang lainnya menyimak. Setelah itu peneliti memberi penguatan mengenai materi yang telah diajarkan dan lebih fokus pada keterampilan menyimak mufrodat siswa.

4. Menyiapkan soal tes evaluasi siswa siklus I, dan lembar penilaian non tes siswa. Soal dan lembar penilaian yang telah disiapkan telah di validasikan kepada dosen sebagai validator.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan pada hari kamis tanggal 05 Januari 2017 di kelas III MI Al Karimah Surabaya pada pelajaran kelima dan keempat dengan alokasi waktu 2 x 35. Subyek penelitian adalah siswa kelas III MI Al Karimah Surabaya dengan jumlah 28 siswa yang terdiri dari 20 siswa laki-laki, dan 8 siswi perempuan. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada perangkat pembelajaran (RPP) yang telah dibuat meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup. Berikut langkah-langkah pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan menyimak mufrodat siswa materi *A'da' al-Usrah* (Anggota keluarga) dengan menggunakan permainan perebuta benteng.

Kegiatan pendahuluan dalam pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam untuk membuka pembelajaran, guru menyapa siswa dengan menanyakan kabar, guru memimpin do'a bersama, kemudian guru melakukan apresepasi dengan menanyakan, "bersama siapa saja kalian tinggal di rumah? Siapakah mereka semua itu?", dan beberapa siswa bersahutan menyebutkan dengan siapa mereka tinggal, serta menjelaskan

bahwa mereka adalah keluarga, selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Pada kegiatan inti guru menunjukkan media *Big Paper* kepada siswa, dan siswa mengamati media tersebut. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai apa saja mufrodat yang ada di dalam media *Big Paper*. Dan guru menjelaskan mufrodat pada materi *A'ḍō' Al-Ussrah* (Anggota Keluarga). Siswa mencoba melafalkan serta memperagakan mufrodat yang ada di media secara bersama-sama, dan siswa dibagi menjadi 2 kelompok, dan setiap kelompok dibagikan setumpuk kartu untuk dibagikan satu persatu kepada setiap anggotanya, kemudian setiap siswa dibimbing untuk menuliskan mufrodat pada kartu yang diberikan. Siswa diajak guru keluar kelas, kemudian setiap kelompok memilih wilayah benteng masing-masing dan menamainya.

Siswa diberi penjelasan mengenai cara permainan perebutan benteng, siswa diberi stimulus bahwa permainan yang akan mereka mainkan adalah permainan perebutan benteng seperti yang pernah mereka mainkan di rumah, guru memimpin permainan, siswa melakukan permainan dengan melafalkan serta memperagakan mufrodat yang mereka dengar dari kelompok lawan secara bergantian, guru melakukan penilaian non tes kepada siswa, guru menentukan pemenang dari hasil permainan yang telah

2.	Penguasaan materi ajar a. Orientasi, motivasi, dan bahasa (sederhana dan jelas). b. Sistematika dan variasi penjelasan c. Kesesuaian materi terhadap kompetensi Keluasan bahan materi ajar			√		3
3.	Strategi yang digunakan a. Kesesuaian strategi dengan indikator pembelajaran b. Kesesuaian strategi dengan karakteristik peserta didik c. Kesesuaian strategi dengan karakter materi ajar d. Variasi strategi			√		3
4.	Performance a. Suara intonasi, nada, dan irama b. Posisi dan gerakan guru c. Pola interaksi perhatian pada siswa d. Ekspresi roman muka			√		3
5.	Media, bahan, sumber pembelajaran (MBSP) a. Kesesuaian MBSP dengan indikator pembelajaran b. Kesesuaian MBSP dengan karakter materi ajar c. Kesesuaian MBSP dengan karakter peserta didik d. Variasi MBSP				√	4
6.	Bertanya a. Pertanyaan jelas dan konkrit				√	4

Berdasarkan tabel 4.6 di atas dapat diketahui nilai siswa pada siklus I dengan menggunakan permainan perebutan benteng, yakni nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah 69,77 dan hasil prosentase ketuntasan belajar siswa adalah 64,28% dan kriteria ketuntasan belajar siswa dinyatakan dengan predikat cukup (C). Hal ini masih belum memenuhi kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu untuk nilai rata-rata kelas 70 sedangkan untuk prosentase ketuntasan belajar siswa adalah 80%.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dijabarkan di atas, maka kegiatan pembelajaran pada siklus I belum berhasil. Pada kegiatan pembelajaran bahasa Arab materi *A'da' al-Ushrah* (Anggota keluarga), peneliti menemukan beberapa kekurangan sebagai berikut:

1. Pada kegiatan pelaksanaan siklus I dalam proses pembelajaran bahasa Arab materi *A'da' al-Ushrah* (Anggota Keluarga) telah diperoleh nilai rata-rata keterampilan menyimak siswa sebesar 69,77 dan presentase ketuntasan belajar siswa mencapai 64,28% dan kriteria ketuntasan belajar siswa dinyatakan dengan predikat cukup (C) atau hanya 18 siswa dari 28 siswa yang sudah mencapai ketuntasan belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I secara umum siswa belum

tuntas belajar karena rata-rata keterampilan menyimak siswa yang memperoleh ≥ 70 belum tercapai dan presentase ketuntasan siswa belum sampai pada target yang telah ditentukan yaitu sebesar 80%.

2. Dari observasi yang telah dilakukan peneliti telah di ketahui hasil pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran bahasa Arab materi *A'da' al-Usrah* (Anggota Keluarga) sebesar 84,38% yang berarti aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran menggunakan permainan perebutan benteng termasuk dalam predikat Baik (B).
3. Hasil pengamatan peneliti terhadap aktivitas siswa siklus I menggunakan permainan perebutan benteng pada pembelajaran bahasa Arab materi *A'da' al-Usrah* (Anggota keluarga) mendapat penilaian sebesar 76,66%, yang berarti aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran termasuk dalam predikat cukup (C) dan tingkat keberhasilan dalam menerapkan permainan perebutan benteng adalah sedang. Dengan demikian, masih diperlukan adanya peningkatan aktivitas siswa agar hasil dari pengamatan aktivitas siswa yang diperoleh lebih baik daripada sebelumnya.
4. Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada siswa dan guru, penerapan perebutan benteng pada

pembelajaran siklus I dilakukan dengan cukup baik namun masih terdapat kekurangan dari guru dan siswa diantaranya, dalam kegiatan pembelajaran ketika guru mencontohkan bagaimana melafalkan serta memperagakan kembali mufrodad yang telah di dengar, ekspresi serta gerakan guru kurang maksimal. Dan tidak adanya alat bantu dalam memperagakan membuat siswa merasa kesulitan saat akan memperagakan, karna yang mereka lakukan yaitu menghafal gerakannya dan hanya menggunakan alat bantu ucapan. Seperti “ Ayah : Pakai peci bawa tas pergi ke kantor” yang mereka lakukan hanya mempergakan seolah memakai peci dan mengambil sebuah tas dan pergi ke kantor. Hal ini juga memicu ketidak percaya dirian siswa dalam menjawab. Posisi bermain yang terlalu sempit serta kurangnya alat bantu dalam permainan seperti meja juga memicu kurangnya tingkat keberhasilan dari permainan ini. Keadaan kelas serta saat siswa melakukan kegiatan permainan di luar kelas juga kurang kondusif hal ini disebabkan karena siswa baru pertama kali mengenal permainan perebutan benteng dalam proses pembelajaran dan pertama kalinya melakukan permainan perebutan benteng.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan apada hari Kamis tanggal 12 Januari 2017. Adapun kegiatan pembelajaran pada siklus II sama dengan siklus I berlangsung selama 2 x 35 menit dan terdiri dari kegiatan awal, inti dan penutup. Namun, dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) ada beberapa poin yang ditambah dan diubah dalam pembelajaran seperti media yang digunakan dalam pembelajan, serta mufrodad yang diberikan juga berbeda, namun masih dalam ruang lingkup materi yang sama yaitu *A'da' al-Ussrah* (Anggota keluarga).

Pada penelitian ini peneliti bertindak sama dengan penelitian di siklus I, yaitu sebagai pengajar dan memberikan treatment pada siswa kelas III berupa permainan perebutan benteng. Sementara guru bertugas untuk mengobservasi kegiatan pembelajara yang diterapkan oleh peneliti dan siswa dengan mengisi lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Keputusan ini merupakan kesepakatan antara peneliti dan guru bahwa peneliti yang bertindak sebagai guru dalam melakukan siklus I dan II.

Kegiatan awal yang dilakukan pada siklus II hampir sama halnya dengan kegiatan di siklus I. Pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam, guru menyapa siswa dengan

menanyakan kabar, guru memimpin berdo'a bersama, guru melakukan apresepsi dengan mengingatkan kembali pembelajaran yang telah diajarkan sebelumnya, dan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dimana ada 4 tujuan yakni dapat melafalkan bunyi mufrodat *A'da' al-Usrah*, dapat memperagakan mufrodat *A'da' al-Usrah* yang telah disimak, dapat menuliskan kembali mufrodat *A'da' al-Usrah* yang telah disimak, dapat menerjemahkan mufrodat *A'dōu al-Usroti* yang telah disimak melalui gambar.

Kegiatan inti pada siklus II hampir sama dengan kegiatan inti pada siklus I, hanya ada penambahan dan perubahan kegiatan pembelajaran, diawali dengan guru mengenalkan media baru kepada siswa yang berisi mufrodat yang berbeda dengan siklus sebelumnya. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai apa saja mufrodat yang ada di dalam media, guru menanyakan perbedaan mufrodat yang dipelajari dengan mufrodat sebelumnya, berbeda dengan siklus I yang mana guru menjelaskan mengenai mufrodat dan siswa hanya menerima penjelasan dari guru, di siklus II siswa diberi kesempatan untuk menjelaskan sendiri mufrodat yang telah diberikan oleh guru, dan guru memberi penguatan dari penjelasan siswa. Siswa mencoba melafalkan serta memperagakan mufrodat yang ada di media secara bersama-sama, guru membagi

siswa menjadi dua kelompok, dan memberikan setumpuk kartu disetiap kelompok dan dibimbing berdiskusi untuk menentukan mufrodat yang akan di tulis oleh setiap siswa pada kartu yang diberikan.

Guru mengkondisikan siswa dan memberikan arahan, guru mengajak siswa keluar kelas, setiap kelompok memilih wilayah benteng masing-masing dan menamainya, guru menjelaskan cara dan aturan permainan yang sedikit berbeda dengan siklus sebelumnya yang mana saat kegiatan memperagakan siswa melakukan kegiatan peragaan dengan menggunakan alat yang telah disediakan oleh guru, siswa diberi stimulus bahwa permainan perebutan yang akan mereka mainkan adalah permainan pertahanan benteng seperti yang pernah mereka mainkan sebelumnya, guru menunjukkan bagaimana cara melakukan permainan perebutan benteng dengan menggunakan alat peraga yang digunakan untuk memperagakan mufrodat yang telah siswa dengar.

Guru memimpin permainan, siswa melakukan permainan dengan melafalkan serta memperagakan mufrodat yang mereka dengar dari kelompok lawan secara bergantian, guru melakukan penilaian non tes kepada siswa, guru menentukan pemenang dari hasil permainan yang telah dilakukan, dan siswa diminta masuk

	d. Menyampaikan tujuan					
2.	Penguasaan materi ajar a. Orientasi, motivasi, dan bahasa (sederhana dan jelas). b. Sistematika dan variasi penjelasan c. Kesesuaian materi terhadap kompetensi d. Keluasan bahan materi ajar			√	4	
3.	Strategi yang digunakan a. Kesesuaian strategi dengan indikator pembelajaran b. Kesesuaian strategi dengan karakteristik peserta didik c. Kesesuaian strategi dengan karakter materi ajar d. Variasi strategi			√	4	
4.	Performance a. Suara intonasi, nada, dan irama b. Posisi dan gerakan guru c. Pola interkasi perhatian pada siswa d. Ekspresi roman muka			√	4	
5.	Media, bahan, sumber pembelajaran (MBSP) a. Kesesuaian MBSP dengan indikator pembelajaran b. Kesesuaian MBSP dengan karakter materi ajar c. Kesesuaian MBSP dengan karakter peserta didik d. Variasi MBSP			√	4	

e. Refleksi

Dalam pelaksanaan siklus II semua kendala pada siklus I dapat diselesaikan dengan baik, dapat dilihat dari hasil pengamatan guru dan siswa serta hasil nilai siswa. Pada siklus II prosentase aktivitas guru memperoleh 93,75%, sedangkan aktivitas siswa memperoleh prosentase sebesar 86,66%, keduanya dinyatakan memenuhi indikator kriteria yang ditentukan dengan predikat sangat baik (SB). Untuk nilai rata-rata dari hasil belajar siswa sebesar 81,20 Dari hasil tersebut telah melampaui kriteria indikator kerja yang diharapkan yaitu 70, dan untuk prosentase ketuntasan hasil belajar siswa diperoleh sebesar 82,14% dan dinyatakan dengan predikat baik (B).

Dan dapat disimpulkan pada siklus II penerapan permainan perebutan benteng untuk meningkatkan keterampilan menyimak mufrodat siswa pada materi *A'da' al-Ushrah* (Anggota Keluarga) kelas III MI Al-Karimah Surabaya telah mengalami peningkatan. Maka peneliti memandang tidak perlu lagi melakukan siklus selanjutnya.

2. Penggunaan Permainan Perebutan Benteng Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Mufrodat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Materi *A'da' al-Usrah* (Anggota Keluarga) Di Kelas III MI Al Karimah Surabaya.

Penggunaan Strategi permainan perebutan benteng dalam rangka meningkatkan keterampilan menyimak mufrodat materi *A'dōu al-Usroti* (Anggota Keluarga) pada siklus I dikatakan masih belum memenuhi indikator kinerja yang telah ditetapkan oleh peneliti, hal tersebut dapat dilihat dari hasil prosentase pengamatan aktivitas guru dan siswa. Hasil prosentase pengamatan aktivitas guru sebesar 84,38% , hal ini telah memenuhi kriteria indikator dengan predikat baik (B) yang telah ditentukan yakni minimal mendapatkan 80%, sedangkan aktivitas siswa mendapatkan prosentase sebesar 76,66% dengan predikat cukup (C) hasil ini masih belum mencapai indikator kinerja yang ditentukan yakni minimal 80%.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan penerapan permainan perebutan benteng kurang maksimal pda siklus I, hal ini dilihat dari berbagai sisi yakni pada kegiatan inti guru kurang memberikan ekspresi saat mencontohkan cara memperagakan mufrodat, serta suara guru kurang keras dan tegas saat memperingatkan siswa ketika siswa mulai tidak kondusif. Dan di saat permainan berlangsung siswa masih kesulitan dalam kegiatan memperagakan, karna tidak adanya alat

3. Peningkatan Keterampilan Menyimak Mufrodat Dengan Menggunakan Strategi Permainan Perebutan Benteng Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di Kelas III MI Al Karimah Surabaya.

Keterampilan menyimak mufrodat siswa materi *A'da' al-Usrah* (Anggota keluarga) pada siklus I dengan menerapkan permainan perebutan benteng dikatakan telah meningkat dari kondisi awal sebelum diterapkan model tersebut. Pada siklus I jumlah nilai seluruh siswa mendapatkan 19573 dengan nilai rata-rata 69,77 dan prosentase ketuntasan belajar siswa yang didapat yakni 64,28% dan dinyatakan dengan predikat cukup (Cukup) dengan jumlah tuntas 18 siswa sedangkan yang belum tuntas 10 siswa. Tetapi meskipun ada peningkatan keterampilan menyimak mufrodat siswa, nilai rata-rata prosentase ketuntasan belajar siswa masih belum memenuhi kriteria indikator yang telah ditentukan, untuk rata-rata yakni 70 sedangkan prosentase ketuntasan belajar adalah 80%.

Pada pelaksanaan siklus II terjadi peningkatan yang sangat pesat dari siklus I, dapat dilihat dari jumlah nilai siswa sebesar 2273,8 dengan nilai rata-rata sebesar 81,20 dan prosentase ketuntasan siswa yang diperoleh sebesar 82,14% dan dinyatakan dengan predikat baik (B). Hasil tersebut telah memenuhi kriteria indikator kinerja yang telah ditentukan, selain itu terjadi peningkatan ketuntasan siswa, dari jumlah siswa 28, siswa yang tuntas sebanyak 23 siswa dan 5 siswa tidak

