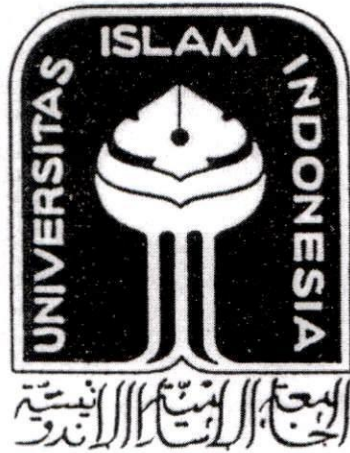


**EFEKTIVITAS PERMAINAN MOTIVASIONAL  
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BERPRESTASI  
TERHADAP MATA PELAJARAN BAHASA ARAB  
PADA SISWA MAN 2 WATES KULON PROGO**



**Oleh:**  
**Solihat Empat Fatimah**  
**NIM: 10913091**

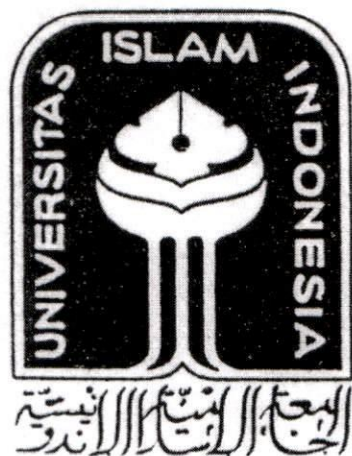
*Dr. Drs. H. Saiful Mujib, M.Pd., M.Pd.*

**PROPOSAL TESIS**

Diajukan kepada  
Program Pascasarjana Magister Studi Islam  
Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia  
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna  
Memperoleh Gelar Magister Studi Islam

**YOGYAKARTA**  
**2012**

**EFEKTIVITAS PERMAINAN MOTIVASIONAL  
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BERPRESTASI  
TERHADAP MATA PELAJARAN BAHASA ARAB  
PADA SISWA MAN 2 WATES KULON PROGO**



**Oleh:**  
**Solihat Empat Fatimah**  
**NIM: 10913091**

**Pembimbing:**  
**Dr. Drs. H. Ahmad Darmadji, M.Pd**

**TESIS**

Diajukan kepada  
Program Pascasarjana Magister Studi Islam  
Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia  
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna  
Memperoleh Gelar Magister Studi Islam

**YOGYAKARTA**  
**2012**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Solihat Empat Fatimah, S.Ag

NIM : 10913091

Jenjang : Magister

Program Studi : Pendidikan Islam

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, Desember 2012

Saya Yang Mennyatakan,



Solihat Empat Fatimah, S.Ag.

NIM. : 10913091



PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER STUDI ISLAM  
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
Jl. Demangan Baru No. 24 Lantai II Yogyakarta  
Telp. (0274) 523637 Fax. 523637

## **PENGESAHAN**

Nomor: 1082/PS-MSI/Peng./XII/2012

TESIS berjudul : **EFEKTIVITAS PERMAINAN MOTIVASIONAL DALAM  
MENINGKATKAN MOTIVASI BERPRESTASI  
TERHADAP MATA PELAJARAN BAHASA ARAB PADA  
SISWA MAN 2 WATES KULON PROGO**

Ditulis oleh : Solihat Empat Fatimah

N. I. M. : 10913091

Konsentrasi : Pendidikan Islam

Telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister dalam Ilmu  
Pendidikan Islam

UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

Yogyakarta, 29 Desember 2012

Ketua,

Dr. Drs. H. Ahmad Darmadji, M.Pd.





PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER STUDI ISLAM  
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
Jl. Demangan Baru No. 24 Lantai II Yogyakarta  
Telp. (0274) 523637 Fax. 523637

## TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Nama : Solihat Empat Fatimah  
Tempat/tgl.lahir : Brebes, 10 Pebruari 1972  
N. I. M. : 10913091  
Konsentrasi : Pendidikan Islam  
Judul Tesis : **EFEKTIVITAS PERMAINAN MOTIVASIONAL DALAM  
MENINGKATKAN MOTIVASI BERPRESTASI TERHADAP  
MATA PELAJARAN BAHASA ARAB PADA SISWA MAN 2  
WATES KULON PROGO**

Ketua : Dr. H. Hujair AH Sanaky, MSI

Sekretaris : Drs. H. Syarif Zubaidah, M.Ag

Pembimbing : Dr. Drs. H. Ahmad Darmadji, M.Pd

Penguji : Drs. H. A. F. Djunaidi, M.Ag..

Penguji : Drs. H. Muzhoffar Akhwan, MA

(.....)  
(.....)  
(.....)  
(.....)  
(.....)

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 28 Desember 2012

Pukul : 15.00–16.00 WIB

Hasil / Nilai : **82,75 / A-**

Mengetahui

Direktur Program Pascasarjana MSI UII



Dr. Drs. H. Ahmad Darmadji, M.Pd



PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER STUDI ISLAM  
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
Jl. Demangan Baru No. 24 Lantai II Yogyakarta  
Telp. (0274) 523637 Fax. 523637

**NOTA DINAS**  
No. : 1082/PS-MSI/ND/XII/2012

TESIS berjudul : **EFEKTIVITAS PERMAINAN MOTIVASIONAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BERPRESTASI TERHADAP MATA PELAJARAN BAHASA ARAB PADA SISWA KELAS XI MAN 2 WATES KULONPROGO**

Ditulis oleh : Solihat Empat Fatimah

NIM : 10913091

Konsentrasi : Pendidikan Islam

Telah dapat diujikan di depan Dewan Penguji Tesis Magister Studi Islam Program Pascasarjana (S-2) Universitas Islam Indonesia.

UNIVERSITAS

Yogyakarta, 26 Desember 2012

Ketua

INDONESIA



Dr. Drs. H. Ahmad Darmadji, M.Pd



PROGRAM PASCASARJANA  
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
Jl. Demangan Baru No. 24 Lantai II  
Telp. & Fax (0274) 523637 Yogyakarta  
e-mail: [msi@uii.ac.id](mailto:msi@uii.ac.id)

## PERSETUJUAN

TESIS berjudul : **EFEKTIVITAS PERMAINAN MOTIVASIONAL  
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI  
BERPRESTASI TERHADAP MATA  
PELAJARAN BAHASA ARAB PADA SISWA  
KELAS XI MAN 2 WATES KULONPROGO.**

Ditulis oleh : Solihat Empat Fatimah, S.Ag

N.I.M : 10913091

Konsentrasi : Pendidikan Islam

Telah dapat disetujui untuk diuji di hadapan tim penguji Tesis Program Pascasarjana  
Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 20 Desember 2012

Pembimbing,

Dr. H. Ahmad Darmadji, M. Pd.

## MOTTO

وَلِلَّهِ الْأَسْمَاءُ الْحُسْنَىٰ فَادْعُوهُ بِهَا وَذَرُوا الَّذِينَ يُلْحِدُونَ فِي أَسْمَائِهِ  
سَيُجْزَوْنَ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ ﴿١٨٠﴾

Bagi Allah ada nama-nama yang terbaik, sebab itu memohonlah kepada-Nya dengan nama-nama itu dan biarkanlah orang-orang yang memutar-mutar nama Allah, nanti mereka akan dibalasi apa yang mereka perbuat. (QS. Al A'raaf/ 7:



UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

## PERSEMBAHAN

Tesis ini saya persembahkan Kepada:

- Almamater Tercinta Program Pascasarjana Fakultas Agama Islam Universitas Islam Indonesia ( UII ) Yogyakarta
- Orang tua Bapak H. Abidin Khairudin dan Ibu Hj, Sumirah, suami tercinta Abdul Rohman, S.Ag., M.A., anak saya tersayang Eki Aulia Abdurrahman dan Emri Luthfan Abdurrahman, dan Adikku Muhammad Ujang Isro, S. Ag, M. Ag, mereka semua sebagai motivator bagi penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
- Para Dosen yang telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran dan keikhlasan, semoga budi baiknya mendapat balasan dari Allah SWT, amin.
- Rekan-rekan dan teman-teman kuliah yang selalu memberikan semangat serta motivasi dalam mengikuti perkuliahan di almamater UII Yogyakarta tercinta.

UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

## ABSTRAK

### **Efektivitas Permainan Motivasional dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi terhadap Mata Pelajaran Bahasa Arab pada Siswa MAN 2 Wates**

Tujuan penelitian ini untuk mengkaji dan menguji secara empirik tentang efektivitas permainan motivasional untuk meningkatkan motivasi berprestasi terhadap mata pelajaran Bahasa Arab pada Siswa MAN 2 Wates Kulonprogo.

Penelitian ini berangkat dari asumsi bahwa untuk meningkatkan prestasi belajar Mapel Bahasa Arab melalui permainan motivasional ini siswa dapat memiliki peluang untuk dapat meningkatkan motivasi berprestasi belajarnya dengan baik dan signifikan.

Adapun metodologi penelitian ini dilakukan dengan teknik-teknik mengumpulkan data teoritik yang diperoleh dari sejumlah buku bacaan yang memiliki relevansi dengan pembahasan, dan data empirik yang diambil dari sumber data yang ada pada obyek penelitian. Dan data yang diperoleh dianalisa dengan menggunakan pendekatan kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penerapan metode pembelajaran aplikasi permainan motivational terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan adanya perubahan dalam proses pembelajaran yaitu keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Keberhasilan aplikasi permainan motivational dalam peningkatan belajar terlihat pada peningkatan prestasi belajar pada siklus-siklus yang ada, yaitu: tahap pra siklus yaitu 39,5% atau hanya 15 peserta didik yang tuntas belajar dan pada siklus I menjadi ada 55,3% atau 21 peserta didik yang tuntas belajarnya, dan pada siklus II meningkat menjadi 84,2% atau ada 32 peserta didik. Ini artinya aplikasi permainan motivational yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab efektif untuk meningkatkan prestasi hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : Efektivitas, Permainan Motivasional, Prestasi belajar Bahasa Arab.

## ABSTRACT

### **Effectiveness Motivational Game in Improving Motivation have Achievement Subject of Arabaic at Students of MAN 2 Wates.**

The aims of this research to study and analyze by empirical method about efectivity of motivasional game to increase the motivation of Arabic subject achievement at Student of MAN 2 Wates Kulonprogo

This Research leave from assumption that to increase the achievement learning Arabic subject, through motivasional game, the students can have opportunity to improve the motivation in their learning achievement better and signifikan.

This research methodologies are conducted by collecting teoritical technique of data obtained from a number of reading book owning relevan with solution, and empirical of data taken away from the source of data that acquired from research object. And the obtained data be analyzed by using quantitative approach

Result of this research indicate that: Applying of method study of application game of proven motivational can improve the result of learning student. posed at with existence of the change in study process that is livelines of educative participant at the time of study take place. The successful of application motivational game in improvement learning seen at make-up of achievement learning at existing cycles, are : cycle pre phase is 39,5% or only 15 students completed in learning and at cycle of I become 55,3% or 21 students completed in their learning, and at cycle of II increase to become 84,2% or there is 32 student completed. Its meaning that the application of motivational game which is used in learning of Arabic subject to increase the achievement learning of students successfully.

Keywords : Effectiveness, Motivatinal Game, Achievement of Arabic subject in learning.

## PEDOMAN

### TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan surat keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor: 158/1987 dan 0543 b/U/1987 tanggal 21 Januari 1988.

#### A. Konsonan Tunggal

| Arab | Latin | Arab | Latin        |
|------|-------|------|--------------|
| ا    | -     | ض    | Ḍ           |
| ب    | B     | ط    | Ṭ           |
| ت    | T     | ظ    | Ẓ           |
| ث    | S     | ع    | '            |
| ج    | J     | غ    | G            |
| ح    | H     | ف    | F            |
| خ    | KH    | ق    | Q            |
| د    | D     | ك    | K            |
| ذ    | Z     | ل    | L            |
| ر    | R     | م    | M            |
| ز    | Z     | ن    | N            |
| س    | S     | و    | W            |
| ش    | SY    | ع    | ' (apostrof) |
| ص    | Ṣ    | ي    | Y            |

## B. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap yang disebabkan oleh *tasydīd* ditulis rangkap, seperti lafaz مصلى ditulis rangkap *muṣallā*

## C. Vokal Pendek

Fathah (-) dilambangkan dengan huruf a, kasrah (-) dilambangkan dengan huruf i, dan ḍammah (-) dilambangkan dengan huruf u

## D. Vokal Panjang

Bunyi panjang a dilambangkan dengan ā, seperti kata الأستاذ (*al-ustāz*), bunyi panjang i dilambangkan dengan ī, seperti kata لي (*Lī*), dan bunyi panjang u dilambangkan dengan ū, seperti kata مفعول (*maf'ūl*).

## E. Vokal Rangkap

1. Fathah + ya' mati ditulis ai الزهيلي ditulis *az-Zuhailī*
2. Fathah + wawu ditulis au الدولة ditulis *ad-daulah*

## F. Ta' marbutah di akhir kata

3. Bila dimatikan ditulis ha. Kata ini tidak diperlakukan terhadap kata Arab yang sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia seperti: salat, zakat, dan sebagainya kecuali bila dikehendaki kata aslinya.
4. Bila disambung dengan kata lain (frase), ditulis h. Contoh: بداية المجتهد ditulis *Bidāyah al-Mujtahid*.

## G. Hamzah

5. Bila terletak di awal kata, maka ditulis berdasarkan bunyi vokal yang mengiringinya. Seperti إن ditulis *inna*.
6. Bila terletak di akhir kata, maka ditulis dengan lambang apostrof ('). Seperti شيء ditulis *Syai'un*.

7. Bila terletak di tengah kata setelah vokal hidup, maka ditulis sesuai dengan bunyi vokalnya. Seperti ريانب ditulis *rabā'ib*.
8. Bila terletak di tengah kata dan dimatikan, maka ditulis dengan lambang apostrof ( ' ). Seperti تأخذون ditulis *ta'khuzūna*

#### H. Kata Sandang alif + lam

1. Bila diikuti huruf qamariyyah ditulis al. Seperti البقرة ditulis *al-Baqarah*
2. Bila diikuti huruf syamsiyah, huruf 'l' diganti dengan huruf syamsiyah yang bersangkutan. Seperti النساء ditulis *an-Nisā'*

#### I. Penulisan kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

Dapat ditulis menurut bunyi atau pengucapannya dan menurut penulisannya.

Seperti:

ذوى الفروض ditulis *Zawī al-furūd*

أهل السنة ditulis *ahlu as-sunnah*



UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

## KATA PENGANTAR

الحمد لله رب العالمين الذي جعل اللغة العربية لغة القرآن  
والحديث والإسلام والمسلمين، والصلاة والسلام على رسول  
الله الذي حث على اللغة العربية.

Dengan mengucapkan syukur Al-hamdulillah kehadlirat Allah SWT., tesis ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu, yang ini semua terjadi hanya dengan karunia dan keridlaan-Nya.

Pada kesempatan ini, ijin penulis mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga atas bimbingan, nasihat dan waktu yang telah diberikan bagi penulis hingga terselesaikan tesis ini, kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Edy Suandi Hamid, M. Ec. sebagai Rektor UII Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk menimba ilmu di Program Pascasarjana, Program Pendidikan Islam.
2. Bapak Dr. H. Ahmad Darmadji, M. Pd. Sebagai Ketua Program Studi Islam Program Pascasarjana UII, dan juga sekaligus sebagai dosen pembimbing tesis yang telah memberikan bimbingan, arahan dan dukungan sehingga terselesaikannya tesis ini.
3. Segenap guru besar dan dosen Program Pascasarjana UII Yogyakarta yang telah banyak member bekal bagi penulis untuk menjadi dewasa dalam berfikir dan menjadi kritis secara akademik
4. Segenap karyawan dan karyawanati Program Pascasarjana UII Yogyakarta atas segala pelayanan dan bantuan yang telah di berikan selama studi dan menyelesaikan tesis ini.

5. Bapak Drs. H. Paiman, MA, selaku Kepala Madrasah Aliyah Negeri ( MAN ) 2 Wates yang telah memberikan ijin pada penulis untuk mengadakan penelitian.
6. Bapak Ibu Guru dan Karyawan MAN 2 Wates Kulonprogo.
7. Rekan-rekan seangkatan Program Studi Pendidikan Islam UII Yogyakarta yang senantiasa menjadi teman diskusi bagi penulis.
8. Segenap keluarga, rekan-rekan seperjuangan, serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah ikut memberikan motivasi bagi penulis dan pembuatan tesis ini.

Tak ada gading yang tak retak, penulis yakin banyak kesalahan dan kekeliruan dalam penulisan tesis ini. Oleh karena itu demi kesempurnaan saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan dari semua pihak. Yaitu pembaca pada khususnya. Semoga tulisan ini dapat membawa manfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya, amin.



Kulon Progo, Desember 2012

UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

Penulis,

Solihat Empat Fatimah, S.Ag.

## DAFTAR ISI

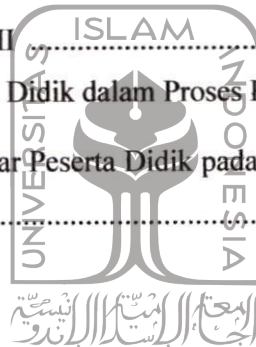
|                                  |          |
|----------------------------------|----------|
| HALAMAN JUDUL .....              | i        |
| PERNYATAAN KEASLIAN .....        | ii       |
| PENGESAHAN DIREKTUR .....        | iii      |
| PERSETUJUAN TIM PENGUJI .....    | iv       |
| NOTA DINAS .....                 | v        |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING .....     | vi       |
| MOTTO .....                      | vii      |
| PERSEMBAHAN .....                | viii     |
| ABSTRAK .....                    | ix       |
| ABSTRACT .....                   | x        |
| TRANSLITERASI .....              | xi       |
| KATA PENGANTAR .....             | xiv      |
| DAFTAR ISI .....                 | xvi      |
| DAFTAR TABEL .....               | xviii    |
| DAFTAR LAMPIRAN .....            | xix      |
| <b>BAB I : PENDAHULUAN</b> ..... | <b>1</b> |
| A. Latar Belakang Masalah .....  | 1        |
| B. Rumusan Masalah .....         | 8        |
| C. Tujuan Penelitian .....       | 9        |
| D. Manfaat Penelitian .....      | 9        |
| E. Sistematika Penulisan .....   | 10       |

|                |   |            |
|----------------|---|------------|
| <b>BAB II</b>  | <b>: TELAAH PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIK .....</b>   | <b>12</b>  |
|                | A. Tealaah Pustaka .....  | 12         |
|                | B. Kerangka Teori .....   | 13         |
|                | C. Hipotesis .....  | 52         |
| <b>BAB III</b> | <b>: METODE PENELITIAN .....</b>  | <b>53</b>  |
|                | A. Jenis Penelitian dan pendekatan .....  | 53         |
|                | B. Subyek dan Obyek penelitian .....  | 54         |
|                | C. Tempat / lokasi dan waktu penelitian .....   | 55         |
|                | D. Populasi dan sampel penelitian .....   | 57         |
|                | E. Cara membuat dan uji instrumen .....   | 58         |
|                | F. Bahan-bahan dan alat-alat dalam penelitian .....   | 62         |
|                | G. Cara dan Alat Analisis Data .....  | 63         |
| <b>BAB IV</b>  | <b>: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>  | <b>66</b>  |
|                | A. Aplikasi Bentuk -Bentuk Permainan Motivasional Pelajaran Bahasa Arab pada Siswa MAN 2 Wates.....   | 66         |
|                | B. Uji Siklus Aplikasi Permainan Motivasional Dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Terhadap Pelajaran Bahasa Arab.....                       | 83         |
|                | C. Pengaruh Efektivitas Permainan motivational Terhadap Peningkatkan Motivasi Berprestasi Siswa MAN 2 Wates Terhadap Pelajaran Bahasa Arab..... | 108        |
| <b>BAB V</b>   | <b>: PENUTUP .....</b>  | <b>113</b> |
|                | A. Kesimpulan.....  | 113        |
|                | B. Saran-saran.....   | 114        |

Daftar Pustaka

## DAFTAR TABEL

|           |   |     |
|-----------|---|-----|
| Tabel 3.1 | Rangkuman Item Sahih dan Item Gugur .....                               | 60  |
| Tabel 3.2 | Tabel Interpretasi Nilai “ r ” .....                                    | 64  |
| Tabel 4.1 | Nilai Pre-Test.....   | 83  |
| Tabel 4.2 | Nilai Tes Siklus I .....  | 88  |
| Tabel 4.3 | Aktivitas Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Siklus I ..           | 91  |
| Tabel 4.4 | Nilai Tes Siklus II .....   | 97  |
| Tabel 4.5 | Aktivitas Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Siklus II .           | 99  |
| Tabel 4.6 | Nilai Hasil Belajar Peserta Didik pada tes Siklus I dan Siklus II ..... | 106 |



UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Nilai Pre-test (pra-siklus)

Lampiran 2 Nilai Siklus-I

Lampiran 3 Nilai Siklus-II

Lampiran 4 Soal Pre-test

Lampiran 5 Soal Siklus-I

Lampiran 6 Soal siklus-II



UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Sekian banyak orang belajar Bahasa Arab di Indonesia, mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Sejak dini, anak-anak mulai dikenalkan dengan huruf-huruf Arab (Hijaiyyah) sebagai pengetahuan dasar untuk membaca Al-Qur'an. Kemudian pada tingkat pendidikan menengah hingga perguruan tinggi, bahasa Arab diajarkan sebagai ilmu alat yang berfungsi untuk mendalami ilmu-ilmu agama dan komunikasi. Sayangnya, kemampuan bahasa Arab mereka tidak menunjukkan hasil yang memuaskan.<sup>1</sup>

Banyak orang merasa kesulitan mempelajari bahasa Arab, dan sebagian lain memandangnya sebagai momok yang menakutkan. Sebagian Pengajar Bahasa Arabpun merasakan kesulitan, karena terlebih dahulu harus mempelajarinya setengah mati sebelum masuk kelas. Selain itu, para pengajar dikejar oleh target kurikulum yang telah ditentukan. Meskipun peserta didik belum menguasai materi, pengajar memaksakan pengajaran

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya, Beberapa Pokok Fikiran*, cet.II (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1994) hal.121-122. Radliyah Zaenuddin, dkk., *Metode dan Strategi Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab*, cet.I, (Yogyakarta :Pustaka Riblah Group, 2005, hal. 18-19.

materi selanjutnya untuk menyelesaikan kurikulum. Hal tersebut mengakibatkan hasil yang diperoleh saat ujian tidak menggembirakan.<sup>2</sup>

Di lembaga-lembaga pendidikan Islam tradisional, seperti pesantren, diperlukan waktu bertahun-tahun untuk mempelajari bahasa Arab sampai benar-benar bisa menguasainya. Itu pun hanya pada penguasaan kaidah-kaidah bahasa, dengan kemampuan berbahasa yang terbatas. Masih banyak pesantren yang menggunakan cara-cara klasik dalam pengajaran bahasa Arab. Dengan metode tersebut, para santri butuh waktu yang sangat lama untuk bias menguasai bahasa Arab. Hal ini memperkuat anggapan bahwa bahasa Arab sulit, dan untuk menguasainya dibutuhkan waktu yang lama. Sebagai respon dari permasalahan tersebut, berbagai metode baru dikembangkan dan dipergunakan sebagai alternatif proses pembelajaran.

Yang menjadi problem dalam pendidikan dan pengajaran bahasa Arab di Indonesia adalah lama dan seringnya mereka mengajarkan bahasa Arab kepada peserta didik dengan penguasaan metode pengajaran yang sangat sederhana dan kurang menarik siswa. Sehingga dari sekian banyak siswa yang mengikuti program pendidikan di Madrasah hanya sedikit siswa yang mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Arab dan atau membaca dan menuliskannya dengan benar.

Tujuan Pendidikan akan tercapai jika anak berusaha untuk mengoptimalkan dan mengembangkan segala potensi yang dimiliki. Dalam proses pendidikan terjadi sebuah pembelajaran yang akan memberikan ilmu

---

<sup>2</sup> *Ibid.*

pengetahuan bahkan sampai dengan merubah perilaku. Moh. Surya menjelaskan bahwa pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya, dengan demikian sudah jelas bahwa dengan mengikuti proses pembelajaran, anak akan mengalami perubahan perilaku yang lebih baik dan terarah.<sup>3</sup>

Proses pembelajaran yang menghasilkan prestasi belajar yang tinggi dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar baik secara fisik maupun psikisnya. Faktor-faktor internal yaitu kognitif, afektif, psikomotor, kepribadian, keadaan fisik, panca indra, intelegensi, motivasi belajar, motivasi berprestasi, ingatan, konsentrasi, bakat, minat, dan usaha atau cara belajar. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor-faktor eksternal yaitu lingkungan baik keluarga, sekolah maupun masyarakat sekitar, sosial-ekonomi, sarana prasarana belajar, guru, materi pelajaran, dan metode mengajar.<sup>4</sup>

Seperti yang diharapkan masyarakat pada umumnya, para pelajar di Indonesia seharusnya mempunyai motivasi berprestasi yang tinggi. Hal itu penting untuk kebutuhan mereka sendiri dalam jangka waktu dekat maupun jangka waktu yang panjang. Motivasi berprestasi akan menggerakkan potensi-potensi yang ada dalam diri seseorang menjadi terwujud. Selain itu, pelajar

---

<sup>3</sup> Moh.Surya,*Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*,Bandung: Pustaka Bani Quraisy,2004, hlm.7

<sup>4</sup> Sri Rumini, dkk, *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: UPP UNY, 1993,hlm. 35

yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi juga akan bermanfaat untuk kemajuan pendidikan di Indonesia nantinya. Motivasi berprestasi yang tinggi mempunyai banyak segi positif antara lain dapat bermanfaat bagi para diri pelajar, orang tuanya, lingkungan sekolahnya maupun masyarakatnya.

Salah satu fenomena yang menunjukkan motivasi berprestasi pelajar di Indonesia yang masih rendah adalah banyaknya pelajar Indonesia yang gemar mencontek. Seperti yang disebutkan dalam sebuah penelitian yang menyebutkan bahwa kebanyakan pelajar Indonesia sering mencontek pada saat ujian, dan mereka lebih senang berteman dengan teman yang pintar untuk mendapatkan contekan.<sup>5</sup> Di sekolah, motivasi berprestasi siswa MAN yang terlihat paling rendah adalah pada mata pelajaran Bahasa Arab. Siswa merasa paling malas ketika mata pelajaran Bahasa Arab dan memilih mencontek ketika ujian pelajaran tersebut.

Para siswa menganggap Bahasa Arab adalah pelajaran yang sulit. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Surya, bahwa dalam dunia pendidikan terdapat fenomena bahwa pelajaran Bahasa Arab selama ini sering dianggap siswa sebagai ilmu yang sulit, juga selalu identik dengan kaidah-kaidah yang rumit. Karena itu, siswa cenderung memilih menjauhi dan membenci Bahasa Arab sebelum benar-benar mencoba.<sup>6</sup>

Surya juga mengatakan bahwa, menurut siswa pelajaran Bahasa Arab itu sulit karena mereka banyak menjumpai persamaan Tashrif sehingga Bahasa Arab diidentikkan dengan hafalan tashrif dan mufrodat yang rumit. Bagi

<sup>5</sup> <http://format99.or.id/2009/01/08/mari-membudayakan-nyontek-dan-kerjasama-dalam-ujian/>

<sup>6</sup> Moh. Surya Diakses <http://indopos.co.id/kuncinya-tekun-dan-cinta-Bahasa-Arab>

siswa, konsep dan prinsip Bahasa Arab menjadi sulit dipahami dan dicerna oleh kebanyakan mereka. Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan motivasi siswa untuk belajar bahasa Arab. Masalah ini merupakan salah satu masalah klasik yang kerap dijumpai oleh para guru Bahasa Arab di sekolah. Motivasi belajar Bahasa Arab siswa yang rendah menyebabkan mereka tidak dapat belajar optimal selama di kelas. Prestasi belajar Bahasa Arab siswa pada umumnya lebih rendah dibanding pelajaran lainnya seperti pelajaran Bahasa Indonesia, Alqur'an Hadits dan Fiqh. Walaupun sudah ada siswa Indonesia yang melanjutkan studinya di Mesir, tetapi kondisi umum motivasi dan prestasi siswa pada pelajaran Bahasa Arab di Indonesia masih rendah.

Berdasarkan hasil penelitian Suarni diketahui bahwa siswa cenderung menunjukkan sikap tidak positif pada pelajaran Bahasa Arab. Antusias siswa dalam pelajaran Bahasa Arab berlangsung kurang bagus. Siswa lebih banyak pasif sehingga interaksi antara guru dan siswa minim sekali. Keadaan ini terjadi mungkin karena siswa menganggap Bahasa Arab sebagai pelajaran yang sulit. Pelajaran Bahasa Arab dipenuhi oleh kaidah-kaidah yang rumit sehingga mereka mungkin merasa jenuh dan bosan. Kejenuhan dan kebosanan yang dihadapi siswa timbul karena mereka mengalami kesulitan dalam usaha memahami materi Bahasa Arab dengan baik.

Sedangkan menurut Rahman dan Suyata, bahwa sebagian besar siswa agak sulit menangkap materi pelajaran Bahasa Arab dan menjadi tidak senang dengan pelajaran Bahasa Arab. Selain itu dalam proses pembelajaran Bahasa Arab, masalah yang dihadapi yaitu bahwa kebanyakan siswa tidak memiliki

motivasi yang baik dan tidak memiliki sikap positif terhadap pelajaran Bahasa Arab. Hal ini ditandai dengan tidak adanya usaha secara sungguh-sungguh dari siswa untuk belajar Bahasa Arab dan lalai dari tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru Bahasa Arab.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Arab kelas XII MAN 2 Wates, beliau membenarkan bahwa motivasi berprestasi siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Arab masih rendah yaitu siswa merasa paling malas ketika mata pelajaran Bahasa Arab dan memilih bertanya sama siswa lain ketika ujian pelajaran tersebut.

Dilihat dari beberapa fenomena di atas yang menggambarkan banyaknya siswa yang tidak menyukai pelajaran Bahasa Arab serta motivasi untuk berprestasi siswa terhadap pelajaran Bahasa Arab yang masih rendah. Maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa perlunya alternatif baru untuk mengatasi kesulitan belajar siswa, siswa sudah bosan dengan hal-hal yang telah ditawarkan oleh guru mata pelajaran, maka disini guru mata pelajaran Bahasa Arab perlu melibatkan guru pembimbing untuk membantu mengatasi kesulitan belajar siswa. Fenomena rendahnya motivasi berprestasi siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Arab disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah anggapan bahwa belajar Bahasa Arab itu adalah sesuatu yang tidak menyenangkan.

Cara yang menyenangkan untuk meningkatkan motivasi berprestasi terhadap pelajaran Bahasa Arab adalah dengan permainan. Permainan

---

<sup>7</sup> Rahman dan Suyata. Efektivitas Penggunaan Metode Intelegensi Ganda dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi*. No.7.Tahun IV. Yogyakarta: UNY, 2004, hlm.45

motivasi merupakan bagian dari AMT (*Achievement Motivation Training*). Permainan motivasi dalam AMT ini disusun berdasarkan konsep Mc Clelland yang mencakup empat area, yaitu *achievement syndrome*, *self study*, *goal setting*, dan *interpersonal support* menurut Mc Clelland, *Achievement syndrome* merupakan area dimana individu mengenali dan memahami pengertian motivasi berprestasi. *Self study* merupakan area dimana individu mempelajari diri mereka sendiri. *Goal setting* merupakan area dimana individu mengenali dan menetapkan tujuan, sedangkan *interpersonal support* merupakan area dimana individu berinteraksi dengan individu lain untuk mematangkan proses pencapaian tujuan. Keempat area tersebut mengarahkan permainan untuk membentuk motivasi berprestasi.<sup>8</sup>

Penjelasan mengenai permainan motivasi juga dikemukakan oleh ahli lain. Menurut Martens<sup>9</sup> bahwa permainan motivasi dibuat untuk memperbaiki mood, sehingga orang terinspirasi untuk melakukan yang terbaik. Permainan dipilih karena merupakan cara yang menyenangkan. Sedangkan menurut Ramsey dan Edwards<sup>10</sup> bahwa permainan motivasi merupakan suatu pendekatan interaktif dalam mengembangkan pembelajaran siswa.

<sup>8</sup> McClelland, D.C. *Human Motivation*. USA: Cambridge University Press. 1990, hlm. 567.

<sup>9</sup> Martens, dalam <http://www.whitewaterfamilies.com/enjoy-games.html>

<sup>10</sup> Ramsey, J.W; Edwards, M.C, *Motivational Games: An Interactive Approach to Improving Student Learning*. Diakses dari [www.oregonstate.edu/dept/](http://www.oregonstate.edu/dept/) pada tanggal 6 Juni 2009.

Motivasi merupakan daya penggerak yang telah menjadi aktif untuk mencapai tujuan berupa pemenuhan kebutuhan, maka Mc Clelland<sup>11</sup> menggolongkan motivasi menjadi tiga macam, yakni : motivasi berprestasi, motivasi berafiliasi, motivasi berkuasa. Dalam penelitian ini, peneliti lebih memfokuskan pada motivasi berprestasi. Hal ini disebabkan karena motivasi berprestasi sangat penting dimiliki oleh siswa untuk mencapai tujuan berupa prestasi. Dari hasil penelitian Koentjoro bahwa dengan *Achievement Motivation Training* (AMT) dapat meningkatkan motivasi berprestasi siswa. Dengan AMT ini dapat membangkitkan minat dan semangat siswa untuk berprestasi. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk bisa berhasil ke arah tujuan yang ingin dicapainya.<sup>12</sup>

Dengan AMT (*Achievement Motivation Training*) yang terjadi dalam proses permainan motivasional ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi berprestasi siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Arab. Harapannya, melalui permainan motivasional ini siswa dapat memiliki peluang untuk dapat meningkatkan motivasi berprestasi mereka. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian Kuantitatif tentang "Efektifitas permainan motivasional untuk meningkatkan motivasi berprestasi terhadap mata pelajaran Bahasa Arab pada siswa MAN 2 Wates".

<sup>11</sup> Mc Clelland, D.C. *Human Motivation*, hlm. 554.

<sup>12</sup> Koentjoro. Pengaruh Achievement Motivation Training dan Jenis Kegiatan Mahasiswa Terhadap Peningkatan Indeks Prestasi Mahasiswa. *Laporan Penelitian*. Yogyakarta : UGM. 1990, hlm. 86

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan pembatasan masalah, dalam penelitian ini penulis mengajukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah permainan motivasional efektif untuk meningkatkan motivasi Berprestasi terhadap pelajaran bahasa Arab pada Siswa MAN 2 Wates?
2. Bagaimana pengaruh efektifitas permainan motivasional terhadap peningkatan motivasi berprestasi Siswa MAN 2 Wates terhadap pelajaran Bahasa Arab?

## C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: untuk menguji secara empirik tentang efektifitas permainan motivasional untuk meningkatkan motivasi berprestasi terhadap mata pelajaran Bahasa Arab pada Siswa MAN 2 Wates Kulonprogo.

## D. Manfaat Penelitian

Kegunaan penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu:

1. Kegunaan teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan mengenai usaha peningkatan layanan Bimbingan dan Konseling khususnya layanan bimbingan belajar yang berkaitan dengan permainan motivasional dan motivasi berprestasi terhadap mata pelajaran Bahasa Arab, sehingga mampu memberikan khasanah tersendiri bagi ilmu pengetahuan. Sebagai kerangka berfikir dalam perbaikan mutu pengajaran di sekolah menengah atas.

## 2. Kegunaan Praktis

Kegunaan Praktis dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah Motivasi berprestasi terhadap mata pelajaran bahasa Arab pada Siswa MAN 2 Wates dapat ditingkatkan melalui permainan motivasional. Selain itu, apabila hipotesis penelitian ini teruji maka permainan motivasional ini dapat direkomendasikan sebagai cara efektif untuk meningkatkan motivasi berprestasi terhadap mata pelajaran bahasa Arab pada siswa MAN 2 Wates, dan nantinya dapat digunakan untuk mendasari penelitian lebih lanjut mengenai peranannya terhadap prestasi belajar bahasa Arab.

## E. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah membahas dan memahami isi dari tesis ini, maka penulis mensistematika dalam lima bab. Adapun perincian masing-masing adalah sebagai berikut :

Pada bab pertama, pendahuluan terdiri dari : latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab kedua, telaah pustaka dan kerangka teori yang meliputi; telaah pustaka, kerangka teori dan hipotesis.

Bab ketiga tentang metodologi penelitian yang meliputi : jenis penelitian dan pendekatan, subyek dan obyek penelitian, tempat atau lokasi penelitian, populasi, sampel dan metode penelitian, cara membuat dan uji instrument, bahan-bahan dan alat-alat penelitian, cara memperoleh data dan mendeteskikan data, dan cara analisis serta alat analisis.

Bab keempat mengenai analisis data hasil penelitian yang meliputi : pelaksanaan permainan motivasional, prestasi belajar mapel bahasa Arab, dan efektifitas pelaksanaan permainan motivasional terhadap peningkatan prestasi belajar bahasa Arab.

Bab kelima Penutup, meliputi : Kesimpulan dan saran-saran. Pada bagian akhir penulisan ini dicantumkan daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.



UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

## BAB II

### TELAAH PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

#### A. Telaah Pustaka

Kajian tentang model pengajaran telah banyak dilakukan oleh para guru, pemerhati dan pakar pendidikan, namun tehnik mengajar dengan cara Permainan motivasional AMT (*Achievement Motivation Training*) dalam pengajaran Bahasa Arab seperti yang dilakukan penulis masih belum ditemukan oleh penulis.

Perbedaan hasil penelitian sebelumnya dengan penelitian yang penulis lakukan, diantaranya:

1. Rahman Widodo, skripsi dengan judul, "Increasing Student Learning Motivation And Achievement", IAIN Walisongo, Semarang. Skripsi tersebut membahas tentang peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa, bentuk dan model pengajaran.<sup>13</sup>
2. Ati Rohayati, tulisan yang berjudul, Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Prestasi Belajar Siswa di SPK Dep. Kes. Cirebon Jawa Barat. Pada tulisan ini dibahas pengertian motivasi, bentuk-bentuk dan faktor-faktor yang membangkitkan motivasi siswa, serta hubungan antara motivasi dengan prestasi belajar siswa.<sup>14</sup>
3. Uceng Saefudin, skripsi berjudul "Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Siswa Terhadap Prestasi pada SDN Padasuka1 Kecamatan Cikajang

---

<sup>13</sup> Rahman Widodo, dalam <http-www.fkm.undip.ac.id.htm>, 2010.

<sup>14</sup>Ati, Rohayati, dalam <http://downloads.ziddu.com/downloadfile/13951369/PengaruhMotivasibelajarbabv.rar.html>, 1991.

Kabupaten Garut” skripsi ini membahas tentang pengaruh motivasi dan disiplin belajar siswa, bagaimana prestasi belajar siswa, serta hubungan saling mempengaruhi antara kedua variabel tersebut.<sup>15</sup>

Adapun penulis mengkaji dan meneliti dalam bidang yang berbeda karena yang penulis bahas adalah efektivitas permainan motivasional dalam meningkatkan motivasi berprestasi terhadap mata pelajaran bahasa arab pada siswa kelas XI MAN 2 wates. Dari sini terlihat jelas perbedaan pembahasan selain jenjang atau tingkat pendidikannya juga berbeda, yang dalam hal ini penulis jelas meneliti sesuatu yang belum pernah diteliti.

## B. Kerangka Teori

Secara umum, efektivitas mengacu pada kemampuan untuk mencapai sesuatu dengan tepat. Efektivitas merupakan kata yang diadopsi dari bahasa Inggris “effectivity” yang berarti *producing or capable of producing a result* (kemampuan untuk memproduksi suatu hasil). Dalam kamus Webster, kata “effective” diartikan *stresses the actual production of or the power to produce an effect*.<sup>16</sup> Dengan demikian, pemahaman terhadap kata efektivitas ditekankan pada kemampuan memproduksi suatu efek dan hasil secara sungguh-sungguh sehingga mencapai sesuatu yang seharusnya.

Menurut Dune dan Wragg, ada dua karakteristik yang menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung efektif yaitu: 1. Siswa merasa mudah untuk belajar sesuatu yang bermanfaat, sehingga mencapai tujuan yang ditentukan,

<sup>15</sup>Uceng Saefudin, dalam [http://downloads.ziddu.com/downloadfile/13951369/Pengaruh Motivasi belajar babv.rar.html](http://downloads.ziddu.com/downloadfile/13951369/Pengaruh_Motivasi_belajar_babv.rar.html), 2009.

<sup>16</sup> Copyright © by Merriam-Webster, Incorporated, Version 2.5

dan 2. Keterampilan atau kemahiran tersebut diakui oleh mereka yang berkompeteren untuk menilai.<sup>17</sup>

Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan dua hal : Pertama, ukuran efektivitas pembelajaran bahasa Arab ditentukan oleh metode yang membuat siswa dapat belajar dengan mudah. Kedua, suatu evaluasi yang kompeten dalam menilai hasil pencapaian kemahiran berbahasa Arab siswa. Dengan demikian, pembelajaran efektif adalah “ suatu proses pembelajaran yang berlangsung dengan menerapkan metode yang tepat, sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dan didukung oleh sarana pembelajaran yang memadai sehingga memudahkan siswa dalam belajar

Belajar bahasa asing, bias menjadi sangat mudah, atau sebaliknya. Semua itu tergantung pada motivasi siswa, juga tergantung pada metode yang dipakai untuk mempelajari bahasa tersebut. Mahmud Yunus menyadari pentingnya metode dalam pembelajaran bahasa Arab. Hal tersebut dinyatakan dengan ungkapan “*At-Tariqatu ahammu minal-maddah*” (metode lebih penting dari substansi).<sup>18</sup> Jika metode pembelajaran bahasa tepat, efektif dan efisien, maka siswa akan dengan menguasainya. Metode yang tidak tepat akan membuat siswa menemui beragam kesulitan dalam mempelajari bahasa asing.

Dalam kamus bahasa Indonesia kontemporer, “*metode* “ memiliki 2 arti, yaitu cara yang teratur dan ilmiah dalam mencapai maksud untuk memperoleh ilmu, dan cara kerja sistematis untuk mempermudah suatu kegiatan dalam

---

<sup>17</sup> Richard Dune & Ted Wragg, *Pembelajaran Efektif*. Alih bahasa Anwar Jasin, cet. II (Jakarta : Grasindo, 1996 ), hal. 12-13

<sup>18</sup> Azhar Arsyad, *Bahasa.*, hal .66.

mencapai satu maksud tertentu.<sup>19</sup> Metode pembelajaran bahasa dapat dijelaskan dengan dua pengertian, yaitu : a. Metode merupakan suatu rancangan menyeluruh untuk menyajikan secara teratur bahan-bahan pengajaran bahasa, tidak ada bagian-bagiannya yang saling bertentangan, dan semuanya berdasarkan pada asumsi pendekatan, dan b. Metode ialah suatu prosedur yang digunakan untuk mengajarkan bahasa dan didasarkan pada pendekatan tertentu.<sup>20</sup>

## 1. Tinjauan Tentang Motivasi Berprestasi Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Arab

### a. Pengertian Motivasi

Motivasi berpangkal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Motif menurut Sardiman, dapat diartikan sebagai upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Motivasi merupakan kekuatan atau daya.<sup>21</sup>

Ada beberapa definisi yang dikemukakan oleh beberapa ahli tentang pengertian motivasi. Menurut Epstein & Rogers, motivasi adalah suatu keadaan yang berupa dorongan baik dari dalam maupun luar diri individu yang mendahului suatu perilaku.<sup>22</sup>

<sup>19</sup> Drs. Peter Salim, Yenny Salim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, hal.973.

<sup>20</sup> Jos Daniel Parera, *Leksikon Istilah Pembelajaran Bahasa*, PT. Gramedia Pustaka Umum. Hal.93-94.

<sup>21</sup> Sardiman AM, 2005, hlm. 73.

<sup>22</sup> Epstein & Rogers, 2001, hlm. 4.

Motivasi menurut Oemar Hamalik (dalam adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.<sup>23</sup> Perubahan energi dalam diri seseorang itu berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik. Karena seseorang mempunyai tujuan tertentu dari aktivitasnya, maka seseorang mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala upaya yang dapat dia lakukan untuk mencapainya.

Saiffudin Azwar, juga menambahkan pengertian motivasi, yaitu merupakan stimulasi atau rangsangan agar perilaku terjadi sesuai dengan arah yang dikehendaki.<sup>24</sup> Oleh karena itu motivasi sangat penting artinya bagi seseorang dalam melakukan suatu aktivitas. Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan sebab siswa yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.

Ada beberapa literatur tentang tehnik mengajar dengan cara Permainan motivasional yang penulis jadikan studi kepustakaan sebagai referensi pada apa yang penulis teliti.

Mc Clelland mendefinisikan motivasi berprestasi adalah kebutuhan berprestasi yang merupakan pendorong bagi seseorang untuk bertindak atau berkompetisi dengan suatu standar yang paling baik. Motivasi berprestasi merupakan hasil dari lingkungan, yaitu pengalaman-pengalaman yang diperoleh individu.<sup>25</sup>

---

<sup>23</sup> Abdurrachman, 2004, hlm. 158.

<sup>24</sup> Saiffudin Azwar, 2000, hlm. 57.

<sup>25</sup> McClelland, D.C. *Human Motivation*. USA: Cambridge University Press. 1990, hal.

Menurut Santrock motivasi berprestasi (achievement motivation) yaitu, keinginan untuk menyelesaikan sesuatu untuk mencapai suatu standar kesuksesan, dan untuk melakukan usaha dengan tujuan untuk mencapai kesuksesan.<sup>26</sup>

Atkinson mengatakan bahwa, motivasi berprestasi adalah kecenderungan umum untuk berusaha meraih kesuksesan dan memiliki orientasi tujuan, aktivitas sukses atau gagal.<sup>27</sup>

Berdasarkan definisi di atas maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa motivasi adalah suatu dorongan dari dalam diri individu yang mengarahkan pada suatu aktivitas tertentu dengan tujuan tertentu pula.

#### **b. Penggolongan Motivasi**

Berdasarkan pengertian tentang motivasi, bahwa motivasi merupakan daya penggerak yang telah menjadi aktif untuk mencapai tujuan berupa pemenuhan kebutuhan, maka Mc Clelland, menggolongkan motivasi menjadi 3 macam, yakni :<sup>28</sup>

##### 1) Motivasi Berprestasi

Motivasi berprestasi merupakan kecenderungan umum untuk melakukan usaha-usaha dan mengarahkan tingkah laku untuk mencapai tujuan berupa pencapaian prestasi tertentu.

##### 2) Motivasi Berafiliasi

<sup>26</sup> Santrock. J.W. , *Perkembangan Remaja*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2003, hal. 474.

<sup>27</sup> Adi Nugroho, *Hubungan Antara Dukungan Sosial, Kepercayaan Diri dan Motif Berprestasi Dengan Prestasi Belajar Pada Siswa Kelas II SMA Trinitas Bandung*. Skripsi. UGM Yogyakarta, 2002, hal. 18.

<sup>28</sup> Mc Clelland, 19905, hlm. 54.

Motivasi berafiliasi merupakan kecenderungan umum untuk melakukan usaha-usaha dan mengarahkan tingkah laku untuk melangsungkan hubungan secara akrab dengan orang lain serta memperoleh kehangatan dan dukungan dalam berinteraksi dengan orang lain.

### 3) Motivasi Berkuasa

Motivasi berkuasa merupakan kecenderungan umum untuk melakukan usaha-usaha dan mengarahkan tingkah laku untuk dapat menguasai atau menanamkan pengaruh kepada orang.

Menurut Maslow, terdapat hierarki kebutuhan dalam diri manusia, yaitu :

- 1) Kebutuhan dasar (yang berisi kebutuhan-kebutuhan fisiologis)
- 2) Kebutuhan akan rasa aman
- 3) Kebutuhan akan kontak sosial (berisi kebutuhan akan kasih sayang, perhatian dan dukungan sosial).
- 4) Kebutuhan akan harga diri (berisi kebutuhan untuk mendapat respect dari orang lain).
- 5) Kebutuhan untuk mengaktualisasikan diri.<sup>29</sup>

Berdasarkan uraian diatas mengenai penggolongan motivasi, pada penelitian ini lebih memfokuskan pada motivasi berprestasi. Hal ini disebabkan karena motivasi berprestasi sangat penting dimiliki oleh individu untuk mencapai tujuan berupa prestasi.

---

<sup>29</sup> dalam Epstein & Rogers, 2001, hlm.6.

### c. Pengertian prestasi

Dalam kamus umum Bahasa Indonesia dikatakan bahwa “Prestasi adalah hasil usaha yang telah dicapai atau yang telah dikerjakan untuk mendapatkan sesuatu”. Sedangkan menurut Tim Pustaka Familia, menjelaskan bahwa “prestasi adalah out put atau hasil yang dicapai”.<sup>30</sup> Dari pengertian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa prestasi adalah sesuatu yang telah dicapai karena usahanya mengerjakan sesuatu.

### d. Pengertian Motivasi Berprestasi

*Achievement Motivation* merupakan teori yang dikenalkan oleh David McClelland. Teori ini didasarkan pada teori kebutuhan Maslow, namun ia memiliki konsep tersendiri yang dirangkumnya menjadi tiga kebutuhan dan salah satunya adalah kebutuhan untuk berprestasi, yaitu *need for achievement* (nAch).<sup>31</sup> McClelland mendefinisikan motivasi berprestasi sebagai kecenderungan berupaya sampai berhasil dan memilih kegiatan yang mengarahkan tingkah laku pada tujuan dan keberhasilan atau kegagalan.<sup>31</sup>

McClelland juga menambahkan bahwa motivasi berprestasi adalah kebutuhan berprestasi yang merupakan pendorong bagi seseorang untuk bertindak atau berkompetisi dengan suatu standar yang paling baik. Tindakan yang dilakukan bukanlah untuk memperoleh pujian atau hadiah, tetapi untuk mencari kepuasan karena dapat berprestasi melalui kompetisi

<sup>30</sup> Tim Pustaka Familia, 2006, hlm. 70.

<sup>31</sup> McClelland, 1990, hlm. 565.

sesuai dengan keadaan dirinya. Motivasi berprestasi merupakan hasil dari lingkungan, yaitu pengalaman-pengalaman yang diperoleh individu.

Maslow mengemukakan bahwa motivasi seseorang turut dipengaruhi oleh kondisi lingkungan sekitarnya dan keadaan social masyarakat. Bila lingkungan tidak memberikan dukungan bagi pemenuhan kebutuhan seseorang maka akan menghambat perkembangan dirinya. Adapun kondisi yang dimaksud meliputi antara lain kemerdekaan untuk berbicara dan melakukan apa saja yang diinginkan asalkan tidak merugikan orang lain, keadilan, kejujuran dan ketertiban.

Menurut Santrock, motivasi berprestasi (achievement motivation) yaitu, keinginan untuk menyelesaikan sesuatu untuk mencapai suatu standar kesuksesan, dan untuk melakukan usaha dengan tujuan untuk mencapai kesuksesan.

Pengertian tentang motivasi juga diungkapkan oleh Atkinson, yaitu motivasi berprestasi adalah kecenderungan umum untuk berusaha meraih kesuksesan dan memiliki orientasi tujuan, aktivitas sukses atau gagal.<sup>32</sup>

Dengan demikian, akan sangat baik bila motivasi berprestasi dimiliki oleh siswa sekolah, karena akan mendorong siswa untuk berusaha mencapai suatu prestasi melalui proses belajar yang dialaminya. Tanpa memiliki motivasi untuk mencapai suatu prestasi, siswa tidak akan dapat mengikuti proses belajar di sekolah dengan sungguh-sungguh demi masa depannya.

<sup>32</sup> Santrock, 2003, hlm. 474.

<sup>33</sup> dalam Nugroho, 2002, hlm. 18.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi berprestasi adalah daya penggerak yang ada pada seseorang sehubungan dengan prestasi, yaitu berkaitan dengan usaha meraih kesuksesan dan memiliki orientasi tujuan demi prestasi, dengan mengatur lingkungan sosial maupun fisik, mengatasi rintangan-rintangan dan memelihara kualitas kerja yang tinggi, bersaing melalui usaha-usaha untuk melebihi perbuatan yang lampau dan mengungguli perbuatan orang lain pada mata pelajaran Bahasa Arab.

**e. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Berprestasi**

Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi motivasi berprestasi seperti, faktor situasi lingkungan, taraf intelegensi, pengalaman masa lalu, kemampuan fisik, cita-cita hidup dan sebagainya. Secara umum, penulis mengkategorisasikan menjadi dua kategori, yaitu :

1) Faktor Internal

Faktor –faktor yang bersifat internal adalah faktor –faktor yang berasal dari dalam individu. Seperti karakteristik kepribadian atau motif dari pelaku tersebut. Salah satu faktor yang termasuk faktor internal adalah intelegensi. Intelegensi adalah kemampuan verbal dan keterampilan memecahkan masalah yang dimiliki individu. Akan tetapi, intelegensi berkenaan dengan kemampuan untuk belajar dari dan menyesuaikan diri terhadap pengalaman dalam kehidupan sehari-hari.<sup>34</sup> Selain itu motivasi berprestasi juga dipengaruhi jenis kelamin.

---

<sup>34</sup> Santrock, 2003, hlm. 476.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh beberapa ahli, menemukan bahwa terdapat perbedaan motif berprestasi antara laki-laki dan perempuan. Matina Horner, menunjukkan bahwa konsep mengenai motivasi berprestasi didapatkan dari subjek berjenis kelamin laki-laki.<sup>35</sup> Ia mengatakan bahwa respon yang berkaitan dengan prestasi yang disampaikan oleh perempuan berbeda dengan yang diberikan oleh laki-laki. Menurut teorinya, perempuan tidak mengungkapkan gambaran prestasi yang sama dengan laki-laki karena adanya ketakutan akan kesuksesan.

## 2) Faktor Eksternal

Faktor-faktor yang bersifat eksternal yaitu merupakan faktor yang berasal dari luar individu. Seperti faktor situasional dan faktor lingkungan. Menurut Huston & Higgins, pola asuh dari orang tua juga mempengaruhi motivasi berprestasi anak.<sup>36</sup> Orang tua perlu menuntut standar berprestasi yang tinggi, menjadi modal dengan perilaku yang berorientasi prestasi, dan memberi hadiah bagi remaja mereka atas prestasinya. Menurut Haditono, bahwa cara orang tua mendidik anak menyumbang pembentukan motivasi berprestasi anak dalam hubungannya dengan prestasi orang lain, prestasi sendiri, dan dengan prestasi tugas.<sup>37</sup> Ia menemukan bahwa stimulasi ibulah yang diduga lebih berperan dalam pembentukan motivasi prestasi ini. Selain itu, lingkungan pergaulan anak dengan teman sebayanya juga ikut

<sup>35</sup> dalam Santrock, 2003, hlm. 474

<sup>36</sup> dalam Santrock, 2003, hlm. 474.

<sup>37</sup> dalam Monks, dkk. 2006, hlm. 191.

mempengaruhi motivasi berprestasi. Jadi faktor lingkungan di sekitar anak juga ikut mempengaruhi motivasi berprestasinya.

Pengembangan motivasi berprestasi dipengaruhi oleh faktor di rumah, di sekolah, maupun di masyarakat. Lingkungan rumah berperan penting dalam pelatihan awal tentang sikap dan motivasi pada anak. Harapan orang tua dan arahan terhadap perkembangan anak, diperlukan agar anak memiliki motivasi berprestasi tinggi. Lingkungan sekolah dan masyarakat juga sangat berperan penting bagi pengembangan motivasi berprestasi anak. Pengalaman-pengalaman yang diperoleh anak sebelumnya serta peran guru juga mempengaruhi pengembangan motivasi berprestasi siswa.

Namun, menurut Epstein & Rogers, terdapat 13 faktor yang dapat dimanipulasi untuk meningkatkan motivasi.<sup>38</sup> Faktor-faktor tersebut antara lain latihan, nutrisi yang baik, tidur, reward, tantangan, pertemanan, keramahan, rasa aman, kekuasaan, kemandirian, lingkungan yang menyenangkan, ekspresi diri dan makna. Dari ke-13 faktor tersebut, terdapat beberapa faktor yang sesuai untuk meningkatkan motivasi berprestasi, yaitu :

a) Latihan

Hal-hal yang dapat dilakukan sebagai latihan antara lain : aktivitas fisik, seperti aerobik, dapat digunakan untuk meningkatkan energi.

b) Reward

---

<sup>38</sup> Epstein & Rogers, 2001, hlm. 5.

Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi adalah dengan memberi reward dapat diberikan dalam bentuk apapun seperti hadiah, penghargaan, pengakuan, kepedulian, uang, pujian, promosi, kenaikan jabatan, waktu libur, hibah, dsb. Individu juga dapat me-reward dirinya sendiri

c) Tantangan

Sebagian orang termotivasi untuk melakukan suatu tantangan, namun sebagian orang takut menghadapi tantangan. Individu perlu mencari tantangan atau menghindari tantangan atau mengatur tantangan sesuai dengan kondisi dirinya.

d) Pertemanan

Sebagian orang mau bekerja dengan bayaran rendah asal dapat bekerja dengan orang yang hebat. Hubungan kerja dan persahabatan menghasilkan perasaan senang dan perasaan diinginkan.

e) Lingkungan yang menyenangkan

Kebanyakan orang membutuhkan warna, suara, dan tekstur tempat kerja yang tepat, sehingga mereka merasa nyaman. Hal itu mendorong mereka untuk bekerja lebih baik.

f) Makna

Kebanyakan orang menjadikan pencarian makna sebagai motivator terbesar dalam melakukan suatu pekerjaan.

Menurut Epstein & Rogers, terdapat dua prinsip yang mendasari faktor yang mempengaruhi motivasi berprestasi. Kedua prinsip itu adalah

*the different strokes principle*, yaitu suatu prinsip dimana apa yang memotivasi seseorang dapat tidak memotivasi orang lain dan *the things-change principle*, yaitu suatu prinsip dimana apa yang memotivasi seseorang di suatu waktu dapat tidak memotivasi orang tersebut di waktu lain.<sup>39</sup>

Menurut Sardiman, tidak ada orang yang bisa memiliki motivasi lebih baik dari memotivasi dirinya sendiri. Motivasi diri sendiri seperti ini datang dari diri kita sendiri bukan dari orang lain.<sup>40</sup> Di bawah ini beberapa cara motivasi diri sendiri antara lain yaitu:

a. Melakukan refleksi.

Untuk bisa melakukan motivasi terhadap diri kita, kita harus tahu apa tujuan yang ingin kita capai. Lalu kita harus mengembangkan perencanaan jangka pendek maupun jangka panjang. Jalan mana yang akan kita pilih, haruslah mendukung dan sesuai logika. Kita tidak bisa memilih jalan yang kita sendiri tahu bahwa kita tidak akan sanggup menjalaninya.

Hal ini kita lakukan agar kita selalu teringat dengan tujuan yang ingin kita capai. Setiap hari kita juga harus mencatat apa saja hal yang telah kita lakukan untuk semakin mendekatkan kita dengan untuk mencapai tujuan tersebut. Dengan begitu kita bisa menyadari dan merasakan apakah tujuan itu masih jauh, semakin dekat atau hampir tercapai.

<sup>39</sup> Epstein & Rogers, 2001, hlm. 7.

<sup>40</sup> Sardiman A.M., 2005, hlm. 73.

b. Berhentilah menunda.

Menunda-nunda adalah hal yang bisa membunuh impian kita. Juga mampu membunuh motivasi dalam diri kita sendiri. Tetapkan batas waktu untuk mencapai satu tujuan, dan berpeganglah dengan batas waktu yang kita tentukan sendiri. Dengan memiliki perasaan dikejar batas waktu, kita juga akan lebih fokus dan berusaha untuk memenuhi tujuan tersebut.

c. Menghadiah diri sendiri

Setiap orang merasa senang bila diberikan hadiah atau penghargaan ketika menyelesaikan sesuatu atau tujuan tertentu. Jadi cobalah untuk memberikan hadiah atau menghargai diri kita sendiri ketika kita menyelesaikan satu bagian dalam perencanaan kita untuk mencapai tujuan akhir kita. Hal ini membuat kita akan memiliki harapan untuk bisa menyelesaikan bagian-bagian berikutnya untuk memperoleh hadiah yang lebih baik.

d. Bersenang-senanglah

Dalam melakukan pekerjaan kita sering dihadapkan dengan masalah ataupun beban pikiran yang berat, jadi rasa humor yang cukup bisa menjadi salah satu kunci untuk sukses. Cobalah untuk tidak terlalu berat memikirkan masalah dan pekerjaan. Belajarlah untuk menikmati apa yang kita lakukan setiap hari, sehingga kita bisa tetap termotivasi dan merasa antusias. Dan dengan tetap memiliki perasaan tersebut, kita bisa membantu diri sendiri mengontrol tingkat stres yang kita miliki.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi berprestasi terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari intelegensi dan jenis kelamin. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari lingkungan tempat tinggal, lingkungan pergaulan, lingkungan sekolah, dan interaksi dengan orang lain.

**f. Karakteristik Individu Yang Mempunyai Motivasi Berprestasi Tinggi**

Menurut Atkinson, motivasi berprestasi yang dimiliki individu didasarkan atas motivasi untuk meraih sukses (*motive to achieve success* : Ms) dan motivasi untuk menghindari kegagalan (*motive to avoid failure* : Maf). Seseorang yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi memiliki motivasi untuk meraih sukses lebih besar daripada motivasi untuk menghindari kegagalan. Sebaliknya seseorang yang memiliki motivasi untuk menghindari kegagalan yang lebih kuat daripada motivasi untuk meraih sukses berarti memiliki motivasi berprestasi yang rendah.<sup>41</sup> Motivasi ini akan mendorong individu untuk mengatasi rintangan dan mencapai hasil yang lebih baik dari sebelumnya.

Atkinson menambahkan bahwa individu dengan motivasi berprestasi tinggi menonjolkan beberapa ciri sebagai berikut : (1) mampu menggunakan waktu lebih efisien dan dapat menyelesaikan tugas-tugas sekurangnya sedikit menantang. (2) lebih berorientasi pada keberhasilan

---

<sup>41</sup> dalam Nugroho, 2002, hlm. 23.

dan sensitif terhadap tanda-tanda yang berkaitan dengan peningkatan prestasi kerja.<sup>42</sup>

Sedangkan menurut Atkinson & Raynor, mengatakan bahwa orang dengan cerita yang mencerminkan motivasi berprestasi tinggi harapan untuk sukses lebih besar daripada ketakutan akan kegagalan, lebih memilih tugas dengan resiko yang sedang, dan tekun dalam usahanya ketika menghadapi tugas yang semakin sulit.<sup>43</sup>

Duda dan Nicholls, juga menemukan bahwa individu dengan motivasi berprestasi tinggi adalah individu yang lebih berorientasi pada tugas, lebih berorientasi pada ego yaitu bertujuan untuk membangun superioritas untuk melebihi orang lain dan memiliki keyakinan bahwa keberhasilan menuntut usaha untuk mengalahkan orang lain.<sup>44</sup>

Weiner, mengungkapkan ciri-ciri individu dengan motivasi berprestasi tinggi adalah sebagai berikut : (1) menyukai aktivitas yang prestatif, dan mengaitkan keberhasilan dengan kemampuan dan usaha keras. Individu akan merasa puas dan bangga atas keberhasilannya sehingga akan berusaha lebih keras lagi untuk meningkatkan segala kemungkinan untuk berprestasi. (2) mempunyai anggapan bahwa kegagalan disebabkan oleh kurangnya usaha, oleh karena itu harapan untuk berusaha masih tetap tinggi dalam mencapai keberhasilan. (3) selalu menampilkan perasaan suka bekerja keras. (4) mempunyai suatu

---

<sup>42</sup> *Ibid.*

<sup>43</sup> dalam Santrock, 2003, hlm. 474.

<sup>44</sup> Duda dan Nicholls, 1992, hlm. 84.

pertimbangan dalam memilih tugas dengan resiko sedang, berarti tugas yang tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah.<sup>45</sup>

Menurut Heckhausen, bahwa individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi memiliki karakteristik : (1) lebih mempunyai kepercayaan dalam menghadapi tugas yang berhubungan dengan prestasi, (2) mempunyai sifat yang lebih berorientasi ke depan, dan lebih dapat menanggukuhkan pemuasan untuk dapat memperoleh penghargaan pada waktu kemudian, (3) memilih tugas yang kesukarannya sedang, (4) tidak suka membuang-buang waktu, (5) dalam<sup>46</sup> mencari pasangan lebih suka memilih orang yang mempunyai kemampuan daripada orang yang simpatik, dan (6) lebih tangguh dalam mengerjakan suatu tugas.<sup>47</sup>

Menurut Mc Clelland, ciri-ciri individu yang mempunyai motivasi berprestasi tinggi adalah<sup>48</sup>:

1) Memiliki tanggung jawab dalam tindakannya

Dalam hal ini, individu yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi akan memilih menjadi individu yang bertanggung jawab terhadap hasil perbuatannya, karena dari kondisi itulah, mereka merasa lebih puas untuk melakukan sesuatu yang lebih baik, selain itu individu yang mempunyai motivasi berprestasi yang tinggi cenderung mengambil resiko “sedang” dalam arti usahanya sesuai dengan batas kemampuan yang dimiliki. Menurut Berlew & Williams, individu yang

<sup>45</sup> dalam Nugroho, 2002, hlm. 25.

<sup>46</sup> Mc Clelland, 1990, hlm. 598.

<sup>47</sup> dalam Mc Clelland, 1990, hlm. 605.

<sup>48</sup> Mc Clelland, 1990, hlm. 598.

memiliki motivasi berprestasi yang tinggi cenderung mempunyai kepekaan interpersonal yang kurang dalam tempat mereka berprestasi, dalam hal ini dimaksudkan bahwa mereka cenderung memiliki jiwa berkompetensi dan cenderung individual.<sup>49</sup>

2) Memerlukan *feedback* terhadap perilakunya

Individu yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi cenderung memilih situasi kerja dimana mereka bisa mendapatkan umpan balik terhadap seberapa baik pekerjaannya dan bagaimana agar pekerjaannya menjadi semakin baik. Menurut penelitian French, setelah mendapat *feedback*, individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi akan cenderung meningkatkan kualitas pekerjaannya, dan bekerja lebih efektif.<sup>50</sup> Dalam penelitian Atkinson uang bukan merupakan insentif bagi individu yang mempunyai motivasi berprestasi tinggi. Mereka menggunakan uang sebagai tolak ukur hasil kinerja yang mereka lakukan.

3) Bertindak secara kreatif dan inovatif

Individu yang mempunyai motivasi berprestasi tinggi cenderung memilih untuk sedikit beristirahat dan menghindari rutinitas. Mereka suka mencari banyak informasi untuk menemukan jalan yang lebih baik dalam melakukan sesuatu. Mereka lebih inovatif. Mereka lebih memilih melakukan sesuatu yang memiliki tantangan, dan mau berpindah ke tantangan yang lebih besar, dengan mencari cara baru

<sup>49</sup>dalam Mc Clelland, 1990, hlm. 598.

<sup>50</sup> Ibid, hlm. 599.

yang memudahkan langkah mereka. Selain itu, jika individu yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi menemukan kesulitan, mereka tidak mudah menyerah, dan bila mereka berhasil mengatasinya, mereka akan mencoba melakukan hal lain yang lebih sulit.

Berdasarkan uraian di atas mengenai karakteristik individu dengan motivasi berprestasi tinggi, dapat dirangkum dalam tiga indikator utama dan beberapa indikator lainnya, sebagai berikut :

1) Memiliki tanggung jawab terhadap tindakannya

Individu yang motivasi berprestasinya tinggi adalah individu yang realistis terhadap prestasi yang ingin dicapai. Individu juga menyadari bahwa prestasi yang besar tidak dapat dicapai dalam waktu singkat dan dengan cara yang mudah, oleh karenanya mereka lebih suka berusaha dengan gigih daripada mengharapkan nasib baik semata-mata, sehingga individu menampakkan tanda-tanda aktivitas fisiologis yang lebih tinggi. Pemikirannya lebih terarah ke masa depan, dengan usaha dan antisipasi serta lebih percaya pada kemampuan sendiri bila dibandingkan dengan orang-orang yang mempunyai motivasi berprestasi rendah. Individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi lebih tertarik pada penyelesaian tugas-tugas dengan tingkat kesulitan sedang, memiliki tanggung jawab secara pribadi atas hasil kinerjanya. Individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi adalah individu yang memiliki kemampuan untuk menganalisa dan

menanggukkan pemuasan untuk mendapatkan penghargaan pada waktu kemudian, atau dengan makna yang lain mereka lebih sensitif terhadap tanda-tanda yang berkaitan dengan peningkatan prestasi yang diharapkan.

2) Memerlukan *feedback* terhadap perilakunya

Individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi membutuhkan umpan balik terhadap kondisi yang dihadapinya, karena hal ini merupakan salah satu cara yang dapat dijadikan untuk mengetahui apakah prestasi dirinya lebih baik daripada orang lain atau tidak. Setelah mendapatkan *feedback*, mereka mau memperbaiki kinerjanya dan menjadikannya lebih baik dari sebelumnya. Individu dengan motivasi berprestasi tinggi lebih memilih teman yang memiliki prestasi yang baik, individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi menginginkan hasil yang konkrit dari usahanya. Mereka menyadari untuk sementara uang bukanlah menjadi bagian pokok dan utama untuk mencapai keberhasilan.

3) Bertindak secara kreatif dan inovatif

Individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi adalah individu yang menerima tugas kerja yang kompleks, serta inovatif atau suka menciptakan cara-cara baru untuk mengatasi persoalan yang dihadapi. Mereka suka mencari banyak informasi untuk menemukan jalan yang lebih baik dalam melakukan sesuatu. Mereka lebih memilih melakukan sesuatu yang memiliki tantangan dan mau berpindah ke

tantangan yang lebih besar, dengan mencari cara baru untuk menyelesaikannya. Selain itu, jika individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi menemukan kesulitan, mereka tidak mudah menyerah, dan bila mereka berhasil mengatasinya mereka akan menciptakan hal baru untuk menghadapi kesulitannya.

**g. Motivasi Berprestasi Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Arab**

Berdasarkan uraian mengenai motivasi berprestasi, maka peneliti menghubungkan dengan mata pelajaran Bahasa Arab dan menyimpulkan pengertian motivasi berprestasi terhadap mata pelajaran Bahasa Arab adalah daya penggerak yang ada pada siswa sehubungan dengan prestasi mata pelajaran Bahasa Arab, yaitu berkaitan dengan usaha untuk meraih kesuksesan dan memiliki orientasi tujuan demi prestasi, dengan mengatur lingkungan sosial maupun fisik, mengatasi rintangan-rintangan dan memelihara kualitas kerja yang tinggi, bersaing melalui usaha-usaha untuk melebihi perbuatan yang lampau dan mengungguli perbuatan orang lain pada mata pelajaran Bahasa Arab. Siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi terhadap mata pelajaran Bahasa Arab akan mengarahkan perilakunya untuk belajar dan berprestasi pada mata pelajaran Bahasa Arab di lingkungan sekolahnya maupun di luar lingkungan sekolahnya.

**2. Tinjauan Tentang Permainan Motivasional**

**a. Pengertian Permainan**

“Bermain” (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat adalah

setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.<sup>51</sup> Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional.<sup>52</sup>

Gross membuat formulasi mengenai teori latihan. Menurut Gross, permainan harus dipandang sebagai latihan fungsi-fungsi yang sangat penting dalam kehidupan dewasa nanti.<sup>53</sup> Dengan begitu, permainan peranan anak gadis yang bermain dengan bonekanya merupakan latihan bagi perannya kemudian sebagai seorang ibu.

Hall yang banyak mendasarkan teorinya pada Rousseau & Darwin, memandang permainan berdasarkan teori rekapitulasi, yaitu sebagai ulangan (rekapitulasi) bentuk-bentuk aktifitas yang dalam perkembangan jenis manusia pernah memegang peranan yang dominan.<sup>54</sup> Ahli psikologi Rusia, Ljublinskaja memandang permainan sebagai pencerminan realitas, sebagai bentuk awal memperoleh pengetahuan.<sup>55</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan permainan adalah serangkaian aktivitas yang menyenangkan yang digunakan sebagai latihan untuk kepentingan aktivitas itu sendiri yakni untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman.

<sup>51</sup> Hurlock, 1999, hlm. 320.

<sup>52</sup> Ibid, hlm. 321.

<sup>53</sup> dalam Monks, dkk., 2006, hlm. 132.

<sup>54</sup> Ibid.

<sup>55</sup> Ibid, hlm. 133.

## b. Ciri-ciri Permainan

Buytendijk mengemukakan ciri-ciri permainan adalah sebagai berikut :<sup>56</sup>

- 1) Permainan adalah selalu bermain dengan sesuatu.
- 2) Dalam permainan selalu ada sifat timbal balik, sifat interaksi.
- 3) Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis, merupakan proses dialektik, yaitu tese-antese-sintese. Proses ini berputar mencapai suatu klimaks dan mulailah prosesnya dari awal lagi.
- 4) Permainan juga ditandai oleh pergantian yang tidak dapat diramalkan lebih dahulu setiap kali dipikirkan suatu cara yang lain atau dicoba untuk datang pada suatu klimaks tertentu.
- 5) Orang bermain tidak hanya bermain dengan sesuatu atau dengan orang lain melainkan yang lain tadi juga bermain dengan orang yang bermain itu.
- 6) Bermain menuntut ruangan untuk bermain dan menuntut aturan-aturan permainan.
- 7) Aturan-aturan permainan membatasi bidang permainannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri permainan adalah :

- a) Ada pemain dan ada sesuatu yang dimainkan
- b) Terdapat interaksi antar pemain
- c) Terikat ruang dan waktu

---

<sup>56</sup> dalam Monks, dkk. , 2006, hlm. 134.

- d) Ada aturan yang mengatur permainan tersebut
- e) Ada tujuan yang ingin dicapai dalam permainan tersebut

### c. Fungsi Permainan

Berikut ini beberapa fungsi permainan pembelajaran bagi siswa. Secara fisik, permainan dalam pembelajaran memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan motoriknya. Permainan seperti olahraga mengembangkan kelenturan, kekuatan, serta ketahanan otot anak. Permainan dengan kata-kata (mengucapkan kata-kata) merupakan suatu kegiatan melatih otot organ bicara sehingga kelak pengucapan kata-kata menjadi lebih baik.

Secara sosial, siswa juga belajar berinteraksi dengan sesamanya, berlatih untuk saling berbagi dengan orang lain, meningkatkan toleransi sosial, dan belajar berperan aktif untuk memberikan kontribusi sosial bagi kelompoknya. Di samping itu, dalam bermain anak juga belajar menjalankan perannya, baik yang berkaitan dengan "gender" (jenis kelamin) maupun yang berkaitan dengan peran dalam kelompok bermainnya.

Melalui bermain, anak juga berkesempatan untuk mengembangkan kemampuan nalarnya. Karena melalui permainan serta alat-alat permainan, anak-anak belajar mengerti dan memahami suatu gejala tertentu. Kegiatan ini sendiri merupakan suatu proses dinamis di mana seorang anak memperoleh informasi dan pengetahuan yang kelak

dijadikan landasan dasar pengetahuannya dalam proses belajar berikutnya di kemudian hari.

#### d. Jenis-jenis Permainan

Hurlock membagi permainan berdasarkan aktivitas yang dilakukan, yaitu : pertama, permainan aktif yaitu permainan yang menyebabkan seseorang banyak mengeluarkan energi, karena aktivitas fisik yang dilaksanakan banyak, misalnya permainan bola. Kedua, permainan pasif yaitu permainan yang menyebabkan seseorang hanya mengeluarkan energi sedikit, karena aktivitas fisik yang sedikit, misalnya permainan elektronik dan bongkar pasang.<sup>57</sup>

Smilansky membagi permainan berdasarkan tingkatan kognitif, yaitu:<sup>58</sup>

##### 1) Fungsional

Tipe permainan yang sederhana, spontan, memerlukan gerakan otot yang diulang-ulang dengan menggunakan objek tertentu ataupun tidak, contoh: lompat tali, memukulkan barang mainan, mendorong kursi, menendang bola, jatuh, dan berguling-guling.

##### 2) Konstruktif

Permainan yang mengandung unsur manipulasi terhadap objek atau benda yang dimainkan dengan tujuan membuat sesuatu dari benda tersebut, contoh : menyusun balok, puzzle, membuat menara, menempatkan benda-benda ke dalam kotak mainan.

<sup>57</sup> Hurlock, 1999, hlm. 20.

<sup>58</sup> dalam M. Astuti, 2000, hlm. 28.

3) *Pretend* (pura-pura)

Jenis permainan yang menggunakan benda atau orang sebagai simbol sesuatu yang menunjukkan bahwa itu bukan yang sesungguhnya, contoh: masak-masakkan, dokter-dokteran, dan sekolah-sekolahan.

4) Permainan yang memiliki aturan

Permainan yang melibatkan aktivitas fisik dan verbal, telah terstruktur ke dalam aturan tertentu, mempunyai tujuan yang ingin dicapai, menimbulkan dorongan untuk memenangkan permainan dan mengandung unsur kompetisi. Contohnya antara lain: main petak umpet, main ular tangga, dan gobag sodor.

e. **Faktor-faktor yang mempengaruhi permainan**

Hurlock menjelaskan beberapa faktor yang mempengaruhi permainan anak sebagai berikut:

1) Kesehatan

Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti permainan dan olahraga. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai hiburan.

2) Perkembangan motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motorik mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

---

<sup>59</sup> Hurlock, 1999, hlm. 327.

### 3) Intelegensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruksi, dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan bermain yang lebih besar, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

### 4) Jenis kelamin

Anak laki-laki lebih menyukai bermain yang lebih kasar ketimbang perempuan dan lebih menyukai permainan dan olah raga ketimbang berbagai jenis permainan lain. Pada awal masa kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan berbagai jenis permainan yang lebih banyak ketimbang anak perempuan tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa kanak-kanak.

### 5) Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk kurang bermain ketimbang anak lainnya karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain ketimbang mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.

### 6) Status sosio-ekonomi

Anak dari sosio-ekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang lebih mahal, seperti lomba atletik, bermain sepatu roda, sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok reaksi yang dimilikinya dan supervisi terhadap mereka.

7) Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain terutama bergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

8) Peralatan bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya, dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan pura-pura, banyaknya balok, kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif.

**f. Permainan Motivasional**

Menurut Suyatno, terdapat dua macam permainan dalam pembelajaran. Permainan pertama mengarah pada permainan yang digunakan untuk pendidikan. Permainan tersebut digunakan dengan tujuan tertentu. Misalnya, permainan anagram digunakan untuk meningkatkan kepekaan siswa terhadap perbedaan huruf. Kedua adalah jenis permainan dalam proses belajar yang memang digunakan semata-mata sebagai

“permainan murni”, yakni apa yang disebut “pemecah kebekuan” atau “pembangkit semangat”.<sup>60</sup> Permainan tersebut bukan secara khusus membahas suatu topik tertentu, walaupun jenis permainan ini dapat digunakan untuk membahas suatu topik tertentu, tetapi untuk membangkitkan suasana, misalnya ketika para siswa mulai tampak lelah, mengantuk dan bosan, dan biasanya permainan ini waktunya singkat.

Permainan motivasional termasuk dalam jenis permainan yang kedua ini, yakni sebagai pembangkit semangat terutama dalam hal ini dikaitkan dengan mata pelajaran Bahasa Arab. Menurut Epstein & Rogers, permainan motivasional merupakan serangkaian kegiatan permainan yang menyenangkan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi.<sup>61</sup> Jenis permainan yang digunakan dalam permainan motivasional ini disesuaikan dengan tujuan, kebutuhan dan sasaran atau perilaku permainan.

Permainan motivasional biasa digunakan sebagai bagian dari AMT (*Achievement Motivation Training*). Permainan motivasional dalam AMT ini disusun berdasarkan konsep Mc Clelland tentang proses pengembangan motivasi berprestasi yang meliputi 4 area, yaitu :<sup>62</sup>

#### 1) *Achievement syndrome / achievement thinking*

*Achievement syndrome / achievement thinking* merupakan pengenalan konsepsi mengenai apa itu motivasi yang didefinisikan sebagai sekumpulan asosiasi yang diwarnai afeksi, dan tersusun dalam hierarki berdasarkan kekuatan dan kepentingannya dalam diri individu.

<sup>60</sup> Suyatno, 2005, hlm. 24.

<sup>61</sup> Epstein & Rogers, hlm. 2001: 12.

<sup>62</sup> Mc Clelland, 1990, hlm. 567.

Asumsi-asumsi yang mendasari *achievement syndrome* ini adalah :

- a) Semakin bersungguh-sungguh individu mengembangkan dan memahami sekumpulan asosiasi yang menerangkan suatu motivasi, semakin besar kemungkinannya mengembangkan motivasi.
- b) Jika individu dapat mengkaitkan sekumpulan asosiasi yang baru dikembangkan dengan tindakan-tindakan yang berhubungan maka kemungkinan terjadinya dan menetapnya perubahan dalam berpikir dan tindakan akan lebih besar.
- c) Jika individu dapat mengkaitkan kompleks asosiasi tindakan / motivasi yang baru dikembangkan dengan peristiwa-peristiwa sehari-hari, maka kompleks motivasi akan mempengaruhi cara berpikir dan tindakannya pada situasi-situasi di luar permainan.

## 2) *Self study / self concept*

*Self study / self concept* merupakan area di mana individu diberi kesempatan untuk mempelajari diri mereka masing-masing. Peserta harus mengetahui apa yang dibutuhkan, norma yang dianut, apa yang dimiliki, kelebihan, kekurangan dan mengenal diri mereka sendiri.

Asumsi-asumsi yang mendasari *self study* ini adalah :

- a) Jika individu merasa bahwa pengembangan motivasi dibutuhkan dalam karier maupun dalam kehidupan sehari-hari, maka permainan motivasional untuk mengembangkan motivasi akan cenderung berhasil.

- b) Jika individu menganggap dan mengalami bahwa motivasi yang dikembangkan konsisten dengan gambaran diri ideal, maka motivasi akan mempengaruhi cara berpikir dan tindakannya di masa yang akan datang.
- c) Jika individu menganggap dan mengalami bahwa motivasi yang dikembangkan konsisten dengan nilai-nilai dan norma-norma budayanya, maka motivasi akan cenderung mempengaruhi cara berpikir dan tindakannya di masa yang akan datang.

### 3) *Goal setting*

*Goal setting* merupakan area di mana individu melakukan penetapan tujuan yang dikenalkan dengan maksud agar supaya peserta merasakan betapa pentingnya tujuan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan yang ingin dicapai tersebut harus berarti bagi dirinya sendiri, harus realistis, mengandung resiko sedang. Pada penelitian ini, penetapan tujuan dikaitkan dengan mata pelajaran Bahasa Arab.

Asumsi-asumsi yang mendasari *goal setting* ini adalah :

- a) Semakin jelas alasan individu untuk meyakini bahwa dia mampu, mau atau harus mengembangkan motivasi, maka permainan motivasional yang dirancang untuk mengembangkan motivasi akan cenderung sukses.
- b) Jika individu memutuskan untuk mencapai tujuan yang konkrit dalam hidup yang berkaitan dengan motivasi yang baru

dikembangkan, maka motivasi ini akan mempengaruhi cara berpikir dan tindakannya di masa yang akan datang.

- c) Jika individu menyimpan catatan tentang kemajuannya untuk mencapai tujuan yang sudah dia tetapkan, maka motivasi yang baru dikembangkan cenderung mempengaruhi cara berpikir dan tindakannya di masa yang akan datang.

#### 4) *Interpersonal support*

*Interpersonal support* merupakan area di mana individu berinteraksi dengan individu lain, dengan maksud saling memberi dukungan dalam memantapkan tujuan dan merealisasikannya.

Asumsi-asumsi yang mendasari *interpersonal support* ini adalah :

- a) Perubahan motivasi akan cenderung terjadi dalam suasana interpersonal yang menyebabkan individu merasa didukung secara hangat tetapi jujur, dan dihargai oleh orang lain sebagai pribadi yang mampu mengarahkan perilakunya sendiri di masa yang akan datang.
- b) Perubahan motivasi cenderung terjadi bila setting menekankan perlunya self study dan memisahkannya dari rutinitas tiap hari, sehingga terbentuk perasaan in group di antara para peserta.
- c) Perubahan motivasi cenderung terjadi dan menetap bila motivasi baru ini menjadi suatu tanda keanggotaan pada kelompok referensi yang baru dan berkelanjutan.

Menurut Martens, permainan motivasional dibuat untuk memperbaiki mood, sehingga orang terinspirasi untuk melakukan yang terbaik.<sup>63</sup> Permainan dipilih karena merupakan cara yang menyenangkan. Martens juga menambahkan bahwa permainan motivasional digunakan oleh guru untuk mengembangkan perhatian siswa terhadap pelajaran. Sedangkan menurut Davolt, permainan motivasional yang diterapkan secara *online* digunakan untuk memotivasi pegawai dan memperbaiki kinerjanya.<sup>64</sup>

Penjelasan mengenai permainan motivasional juga dikemukakan oleh Ramsey dan Edwards, bahwa permainan motivasional merupakan suatu pendekatan interaktif dalam mengembangkan pembelajaran siswa.<sup>65</sup> Dengan permainan motivasional, siswa menggunakan berbagai media dalam lingkungannya, sehingga mereka mampu melihat, mendengar dan bersentuhan dengan lingkungan permainannya. Permainan motivasional ini mampu mengembangkan keterampilan bekerjasama dalam tim, mereview materi dan menumbuhkan jiwa berkompetisi yang sehat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan motivasional adalah serangkaian aktivitas interaktif yang menyenangkan dengan menggunakan media dalam lingkungannya yang diarahkan pada pembentukan motivasi berprestasi siswa.

---

<sup>63</sup> dalam <http://www.whitewaterfamilies.com/enjoy-games.html>.

<sup>64</sup> Davolt, 2006, hlm. 12.

<sup>65</sup> dalam [www.oregonstate.edu.html](http://www.oregonstate.edu.html).

### 3. Keterkaitan Antara Permainan Motivasional Berprestasi Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Arab

Motivasi berprestasi terhadap mata pelajaran bahasa Arab merupakan salah satu spesifikasi dari motivasi berprestasi itu sendiri. Motivasi berprestasi sendiri dipandang berperan penting dalam menentukan prestasi belajar, sehingga motivasi berprestasi terhadap mata pelajaran bahasa Arab yang dimiliki siswa menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi dalam pelajaran bahasa Arab.<sup>66</sup> Berdasarkan fenomena yang ada, bahwa prestasi pelajaran bahasa Arab di Indonesia rendah. Salah satunya disebabkan karena motivasi siswa untuk belajar dan berprestasi di mata pelajaran bahasa Arab rendah. Menurut Surya, hal itu disebabkan karena pelajaran Bahasa Arab selama ini sering dianggap siswa sebagai ilmu yang sulit, juga selalu identik dengan rumus-rumus yang rumit.<sup>67</sup> Karena itu, siswa cenderung memilih menjauhi dan membenci pelajaran Bahasa Arab sebelum benar-benar mencoba.

Menurut Rahman dan Suyata, sebagian besar siswa agak sulit menangkap materi pelajaran Bahasa Arab dan menjadi tidak senang dengan pelajaran Bahasa Arab.<sup>68</sup> Selain itu, Rahman dan Suyata menambahkan bahwa dalam proses pembelajaran Bahasa Arab, masalah yang dihadapi yaitu bahwa kebanyakan siswa tidak memiliki motivasi belajar yang baik dan tidak memiliki sikap positif terhadap pelajaran Bahasa Arab. Hal ini ditandai dengan adanya usaha secara sungguh-

<sup>66</sup> Rahman dan Suyata, 2004, hlm. 67.

<sup>67</sup> dalam <http://indopos.co.id/kuncinya-tekun-dan-cinta.html>.

<sup>68</sup> Rahman dan Suyata, 2004, hlm. 65.

sungguh dari siswa untuk belajar Bahasa Arab dan lalai dari tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru Bahasa Arab.

Fenomena rendahnya motivasi berprestasi siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Arab tersebut disebabkan karena beberapa faktor, salah satunya adalah anggapan bahwa belajar Bahasa Arab adalah sesuatu yang tidak menyenangkan. Cara yang menyenangkan untuk meningkatkan motivasi berprestasi terhadap mata pelajaran Bahasa Arab adalah dengan permainan motivasional. Permainan motivasional merupakan bagian dari *AMT (Achievement Motivation Training)*. AMT dikembangkan berdasarkan teori tentang motivasi berprestasi yang dikemukakan oleh McClelland, dimana AMT berupa serangkaian pelatihan yang mampu meningkatkan motivasi berprestasi siswa.

Permainan motivasional merupakan bagian dari AMT. Permainan motivasional dalam AMT ini disusun berdasarkan konsep Mc Clelland, yang mencakup empat area, yaitu : *Achievement syndrome / achievement thinking, self study / self concept, goal setting, interpersonal support*.<sup>69</sup> Keterkaitan keempat area tersebut dalam meningkatkan motivasi berprestasi terhadap mata pelajaran Bahasa Arab sebagai berikut :

**a) *Achievement syndrome***

Pada area ini, siswa diminta untuk mengenali motivasi mereka dalam berperilaku secara umum, dan dalam berperilaku mempelajari dan berprestasi pada mata pelajaran Bahasa Arab. Motivasi tersebut ada

---

<sup>69</sup> Mc Clelland, 1990, hlm. 567.

yang berhasil dari dalam diri dan luar diri. Dengan mengenali motivasi, siswa menjadi tahu apa yang melatarbelakangi mereka berperilaku pada mata pelajaran Bahasa Arab. Berdasarkan asumsi pada achievement syndrome dimana jika individu dapat mengkaitkan sekumpulan motivasi yang baru dikembangkan dengan tindakan-tindakan yang berhubungan, maka kemungkinan terjadinya dan menetapnya perubahan dalam berpikir dan tindakan akan lebih besar dan itu akan terbawa dalam lingkungan di luar permainan.

**b) Self study**

Pada area ini, siswa akan mengenali dirinya sendiri. Siswa diminta untuk mengenali kelemahan dan kelebihan yang dimiliki pada mata pelajaran Bahasa Arab. Dengan mengenali diri, kelemahan dan kelebihan yang dimiliki pada mata pelajaran Bahasa Arab, siswa dapat mampu mengoptimalkan potensi yang dimiliki, dan tidak menjadikan kelemahan yang dimiliki sebagai penghambat. Berdasarkan asumsi dalam self study, bahwa jika individu mampu mengenali dirinya, maka motivasi yang dikembangkan akan berpengaruh dalam cara berpikir dan bertindak.

**c) Goal setting**

Pada area ini, siswa diminta untuk mengenali dan menentukan tujuan yang ingin dicapai pada mata pelajaran Bahasa Arab. Tujuan yang ditetapkan ini tersusun mulai dari jangka pendek hingga jangka panjang. Selain itu, siswa juga diminta menentukan usaha-usaha yang

mereka lakukan untuk mencapai tujuan tersebut. Dengan mampu mengenali dan menetapkan tujuan dalam mata pelajaran Bahasa Arab, maka akan mengarahkan perilakunya untuk melakukan usaha-usaha secara sungguh-sungguh dalam mencapai tujuan tersebut.

**d) *Interpersonal support***

Pada area ini, siswa mendapatkan *feedback* dari siswa yang lain. *Feedback* ini diberikan kepada siswa lain setelah menyebutkan cara untuk membuat pelajaran Bahasa Arab lebih menyenangkan. Selain itu, siswa diminta membuat pernyataan berupa janji bahwa mereka akan lebih menyukai dan berprestasi di mata pelajaran Bahasa Arab, dan meminta dukungan dari siswa lain. Dalam mengembangkan motivasi, dukungan dan *feedback* dari orang lain akan sangat baik untuk mengarahkan perilakunya mencapai tujuan yang diinginkan.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Bagi seorang pelajar, belajar di sekolah adalah suatu hal yang sudah menjadi tanggung jawab. Belajar adalah perubahan yang bersifat positif akibat proses aktif yang berupa latihan atau pengalaman yang tertanam secara relatif, konstan atau membekas.

Mata pelajaran Bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa dari MTs sampai MAN dan bahkan juga di

perguruan tinggi. Dalam suatu proses belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Arab, selalu ditemukan berbagai macam hal yang dapat menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam mempelajari dan menerima mata pelajaran Bahasa Arab, yang mengakibatkan siswa menjadi jenuh, bosan dan tidak bersemangat lagi untuk menerima pelajaran yang diberikan oleh Guru. Dalam mengatasi kejenuhan, siswa memerlukan proses belajar mengajar yang berbeda dan tidak membosankan.

Anggapan siswa mengenai mata pelajaran Bahasa Arab adalah sesuatu yang tidak menyenangkan membuat motivasi berprestasi siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Arab menjadi rendah. Menumbuhkan motivasi berprestasi siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Arab yang dianggap tidak menyenangkan tersebut adalah dengan memberikan sesuatu yang menyenangkan, sehingga dapat merubah pandangan siswa terhadap pelajaran Bahasa Arab kemudian dapat menumbuhkan motivasi berprestasi terhadap mata pelajaran Bahasa Arab tersebut.

Cara yang menyenangkan untuk meningkatkan motivasi berprestasi terhadap mata pelajaran Bahasa Arab adalah dengan permainan motivasional. Permainan dipilih karena merupakan cara yang menyenangkan. Permainan motivasional merupakan suatu pendekatan interaktif dalam mengembangkan pembelajaran siswa. Dengan permainan motivasional, siswa menggunakan berbagai media dalam lingkungannya, sehingga mereka mampu melihat, mendengar

dan bersentuhan dengan lingkungan permainannya. Permainan motivasional ini mampu mengembangkan keterampilan bekerjasama dalam tim, mereview materi, dan menumbuhkan jiwa berkompetisi yang sehat.

Permainan motivasional merupakan bagian dari AMT. Permainan motivasional dalam AMT ini mencakup empat area, yaitu : *Achievement syndrome / achievement thinking, self study / self concept, goal setting, interpersonal support*. *Achievement syndrome* merupakan area dimana individu mengenali dan memahami pengertian motivasi serta motivasi berprestasi; *self study* merupakan area dimana individu mempelajari diri mereka sendiri; *goal setting* merupakan area dimana individu berinteraksi dengan individu lain untuk mematangkan proses pencapaian tujuan. Sedangkan *Interpersonal support* merupakan area dimana individu berinteraksi dengan individu lain untuk mematangkan proses pencapaian tujuan. Keempat area tersebut mengarahkan permainan untuk membentuk motivasi berprestasi.

Dengan demikian permainan motivasional dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi berprestasi terhadap mata pelajaran Bahasa Arab, karena permainan motivasional dapat meningkatkan semangat dan sifatnya menyenangkan. Dengan permainan motivasional, dapat membuat motivasi berprestasi siswa MAN terhadap mata pelajaran Bahasa Arab yang sebelumnya tidak menyenangkan, dapat meningkat

karena muncul semangat untuk mencapai tujuan yakni berprestasi lebih baik pada pelajaran Bahasa Arab.

### C. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

“Terdapat efektivitas permainan motivasional dalam meningkatkan motivasi berprestasi terhadap pelajaran Bahasa Arab pada kelompok yang diberi permainan motivasional dengan kelompok yang tidak diberi, di mana kelompok yang diberi permainan motivasional akan menunjukkan motivasi berprestasi terhadap mata pelajaran Bahasa Arab yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang tidak diberi permainan motivasional”.



UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

### BAB III

## METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian dan Pendekatan

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini digolongkan dalam penelitian lapangan (*field-research*), karena terdapat perhitungan antara variabel bebas untuk melihat pengaruhnya pada variabel tergantung (*terikat*). Metode kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain kuantitatif murni (*true field-research*) yaitu, penelitian yang dilakukan dengan melakukan pengendalian secara ketat variabel-variabel yang tidak dikehendaki pengaruhnya terhadap variabel terikat. Dalam penentuan sampelnya dilakukan randomisasi dan dilakukan pengambilan sampel dari sejumlah populasi yang ada (*random-sampling*).<sup>70</sup>

Desain penelitian kuantitatif merupakan desain *field-research* yang paling ideal untuk mempelajari mekanisme hubungan pengaruh, karena hampir semua sumber-sumber invaliditas dapat terkontrol dengan baik oleh desain ini. Penelitian ini termasuk dalam *true field-research* karena menggunakan *random sampling* dalam menggolongkan subjeknya. Salah satu prosedur dalam penelitian adalah desain tes ulang (*Pre-test-tes siklus-I, tes siklus-II*). Prosedur ini digunakan untuk membandingkan pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Dalam pelaksanaannya peneliti bertindak sebagai pengajar sekaligus observer, sehingga yang mengadakan pengajaran

---

<sup>70</sup> Latipun, 2002, hlm. 68.

dengan permainan motivational adalah peneliti sendiri sebagai guru mata pelajaran Bahasa Arab.

Fokus penelitian ini adalah terletak pada tindakan-tindakan alternatif yang dibuat oleh peneliti, kemudian diuji cobakan dan dievaluasi apakah permainan motivasional cukup efektif untuk meningkatkan motivasi berprestasi siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Arab.

## B. Subjek dan Obyek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI MAN 2 Wates dengan rentang usia 15-17 tahun. Alasan pemilihan subjek kelas XI MAN 2 Wates adalah karena siswa kelas XI sudah berada di jenjang MAN selama satu tahun, sehingga sudah dapat beradaptasi baik dengan lingkungan sekolah dan tidak sedang dalam persiapan UN. Selain itu, subjek kelas XI MAN berada dalam tahap perkembangan remaja. Subjek dalam penelitian ini mengambil siswa MAN yang notabene berada dalam tahap remaja. Menurut Piaget, pada masa remaja berada dalam tahap operasional-formal, sehingga mereka mampu berpikir lebih abstrak, hipotetik, mereka sudah mampu memecahkan masalah, dan mengambil keputusan.<sup>71</sup> Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI MAN 2 Wates semua jurusan, berdasarkan hasil *random* dari ketiga sekolah di kota wates yang dianggap memiliki kesetaraan prestasi yang sama. Dimana Penentuan kelas yang menjadi subjek penelitian ditentukan oleh sekolah berdasarkan pertimbangan jadwal kegiatan akademis dan non akademis siswa.

---

<sup>71</sup> dalam Santrock, 2003, hlm. 112.

Pengambilan subjek penelitian ini menggunakan teknik random sampling (secara acak). Dengan tahapan pelaksanaan pemberian tes secara menyeluruh terhadap sejumlah siswa sebanyak 156. Kemudian setelah tes selesai (pre-tes), hasil tes tersebut penulis ambil secara acak sejumlah 39 siswa (25 %). Untuk pelaksanaan tes siklus tahap-1 dan tes siklus tahap-2 sama diambil hasil tesnya sejumlah 39 siswa dengan nama yang sama, hal ini diharapkan agar data yang terkumpul valid dan reliabel. Dengan demikian, secara teoritis variabilitas nilai variabel ekstra terbagi secara seimbang.<sup>72</sup>

### C. Tempat / lokasi dan Waktu Pelaksanaan

#### a) Tempat Penelitian

Tempat yang digunakan untuk penelitian yaitu MAN 2 Wates, Kulon Progo, Yogyakarta yang terletak di pusat kota dan tepatnya berada di Jl. Khudori no 40, Dusun Wonosidi Kecamatan Wates Kabupaten Kulon Progo. Sebelum menjadi MAN 2 Wates, dulunya pernah digunakan sebagai sekolah Pendidikan Guru Agama (PGA) NU 4 tahun, tepatnya pada tanggal 18 September 1986.

PGAN Wates alih fungsi menjadi MAN 2 Wates sesuai SK Menag Nomor: 64 tahun 1990 tanggal 25 April 1990. Kepala sekolah dijabat oleh Bapak Drs. Iman Tauchid (memimpin MAN 2 Wates sejak tahun 1990 sampai dengan tahun 2000). Kemudian sejak tanggal 12 Agustus 2000

---

<sup>72</sup> Latipun, 2002, hlm. 171.

Kepala MAN 2 Wates dijabat oleh Bapak Drs. H. Much Machsun, M.Pd.I. Sampai bulan oktober 2008. Sejak tanggal 01 November 2008 sampai sekarang kepala Sekolah dijabat oleh Drs. H. Paiman, MA.

b) Waktu

Waktu penelitian dilaksanakan selama tiga bulan yaitu pada 5 Desember sampai 5 Maret 2012. Adapun jadwal secara rinci terdapat dalam tabel berikut ini :

Tabel-3.1

Jadwal Pelaksanaan Penelitian di MAN 2 Wates

| No. | Bulan                          | Minggu |      |      |      |      | Pelaksanaan Kegiatan |
|-----|--------------------------------|--------|------|------|------|------|----------------------|
|     |                                | Ke-1   | Ke-2 | Ke-3 | Ke-4 | Ke-5 |                      |
| 1   | Desember 2011<br>(semester-I)  |        |      |      |      |      | Tes pra-siklus       |
| 2   | Januari 2012<br>(semester-II)  |        | X    |      |      |      | Tes siklus-I         |
| 3   | Februari 2012<br>(semester-II) |        | X    |      |      |      | Tes siklus-II        |

#### D. Populasi dan sampel penelitian

##### 1. Populasi

Sutrisno Hadi, menjelaskan bahwa seluruh individu yang dimaksudkan untuk diselidiki disebut populasi atau universum.<sup>73</sup> Populasi dibatasi sebagai jumlah penduduk atau individu yang paling sedikit mempunyai sifat yang sama.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh Siswa MAN 2 Wates Kulonprogo Yogyakarta yang berjumlah 156 siswa (kelas XI-IPA1, XI-IPA2, XI-IPS-1, XI-IPS-2 XI-IPS-3 XI-IPS-4 ). Jadi karena populasi besar penulis mengambil sampel dari populasi yang ada.

##### 2. Sampel

Sampel adalah sebagian individu yang diselidiki. Untuk menetapkan jumlah sampel penelitian menggunakan patokan dari Suharsimi Arikunto yang menyatakan bahwa apabila subyeknya besar dapat diambil antara 10 – 15 persen atau antara 20 – 25 persen.<sup>74</sup> Disini penulis mengambil 25 persen dari 156 siswa MAN 2 Wates Kulonprogo Yogyakarta ( $25\% \times 156$ ) = 39 siswa sebagai sampel penelitian.

##### 3. Metode Penentuan Sampel

Adapun metode penentuan sampel penelitian adalah dengan menggunakan metode random sampling atau metode acak. Jadi seluruh populasi siswa kelas XI MAN 2 Wates yang berjumlah 156 dijadikan

<sup>73</sup> Sutrisno Hadi, 1989, hlm. 220.

<sup>74</sup> Suharsimi Arikunto, 1993, hlm. 107.

populasi, kemudian diambil secara acak 25 % atau sejumlah 39 siswa untuk dijadikan sampel penelitian.

## E. Cara membuat dan Uji Instrumen

### 1) Uji Validitas

Menurut Suharsimi Arikunto, pengertian validitas yaitu suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kesahihan suatu instrumen.<sup>75</sup> Semakin tinggi validitas maka instrumen semakin valid atau sah, semakin rendah validitas maka instrumen kurang tinggi. Sedangkan Sugiyono, mengatakan bahwa hasil penelitian yang valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti.<sup>76</sup>

Lebih lanjut Sugiyono mengemukakan jenis-jenis validitas adalah sebagai berikut :<sup>77</sup>

- a) *Construct validity* adalah suatu validitas yang apabila instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berdasarkan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan para ahli.
- b) *Content validity* adalah konsep validitas yang dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang diajarkan.

Jenis validitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan validitas isi (*Content Validity*), yaitu untuk mengetahui sejauh mana item-item pada skala mewakili komponen-komponen dalam keseluruhan kawasan

<sup>75</sup> Suharsimi Arikunto, 2002, hlm. 74.

<sup>76</sup> Sugiyono, 2009, hlm. 173.

<sup>77</sup> Sugiyono, 2009, hlm. 177.

isi objek yang hendak diukur dan sejauh mana item-item pada skala mencerminkan ciri perilaku yang hendak diukur.<sup>78</sup>

Skala ini menunjukkan bahwa item-item dalam skala “Motivasi Berprestasi Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Arab” disusun berdasarkan konstruk teoritik yang ada. Skala diujicobakan kepada 15 responden yang tidak terlibat dalam proses pemberian tindakan dalam penelitian. Adapun responden yang diambil adalah siswa kelas X MAN 2 Wates. Uji coba skala ini dilakukan pada tanggal 10 Desember 2011. Alasan peneliti mengambil responden adalah karena memiliki persamaan dan latar belakang yang sama dengan subjek. Sama-sama berada di sekolah yang sama dan sama-sama menganggap mata pelajaran Bahasa Arab itu susah dan rumit.

Estimasi validitas pada umumnya tidak dapat dituntut suatu koefisien yang tinggi sekali sebagaimana halnya dalam interpretasi koefisien reliabilitas. Koefisien validitas yang tidak begitu tinggi, berada sekitar angka 0,50 akan dapat lebih diterima dan memuaskan daripada koefisien validitas itu kurang dari 0,30 biasanya dianggap sebagai tidak memuaskan. Pertanyaan mengenai berapa tinggi koefisien validitas yang dianggap memuaskan. *Cronbach* mengatakan bahwa koefisien yang berkisar antara 0,30 sampai dengan 0,50 telah dapat memberikan kontribusi yang baik terhadap suatu lembaga pelatihan.<sup>79</sup>

<sup>78</sup> Saifuddin Azwar, 2003, hlm. 45.

<sup>79</sup> *Cronbach*, 1970, hlm. 135 .

Tabel 3.2

## Rangkuman Item Sahih dan Item Gugur

| Variabel                | Jumlah Item<br>Sebelumnya | Jumlah Item<br>Gugur | Jumlah Item Sahih  |
|-------------------------|---------------------------|----------------------|--|
| Motivasi<br>Berprestasi | 40                        | 5<br>(1,8,26,38,40)  | 35<br>(2, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 12,<br>13, 14, 15, 16, 17, 18,<br>19, 20, 21, 22, 23, 24,<br>25, 27, 28, 29, 30, 31,<br>32, 33, 34, 35) |

## 2) Uji Reliabilitas

Suharsimi Arikunto menyatakan bahwa reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.<sup>80</sup> Sedangkan Saifuddin Azwar, menyatakan bahwa reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya.<sup>81</sup> Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga.

Menurut Saifuddin Azwar, pengujian reabilitas terhadap hasil ukur skala psikologi dilakukan apabila aitem-aitem yang terpilih lewat prosedur

<sup>80</sup> Suharsimi Arikunto, 2002, hlm. 154.

<sup>81</sup> Saifuddin Azwar, hlm. 2006: 47.

analisis aitem telah dikompilasikan menjadi satu.<sup>82</sup> Kumpulan item ini merupakan format pertama skala yang masih sangat mungkin mengalami perubahan isi setelah pengujian reliabilitas dan validitas dilakukan. Pada tahapan ini, data jawaban respon yang dihasilkan dari uji coba dapat digunakan sebagai data pengujian reliabilitas. Karena pengujian reliabilitas dan validitas merupakan pengujian yang terus berlanjut selama skala yang bersangkutan masih digunakan, maka pada tahapan-tahapan berikutnya data untuk pengujian reliabilitas diperoleh dari kelompok subjek yang diukur.

Reliabilitas sebenarnya mengacu kepada konsistensi atau kepercayaan hasil ukur, yang mengandung makna kecermatan pengukuran. Pengukuran yang tidak reliabel akan menghasilkan skor yang tidak dapat dipercaya, karena perbedaan skor yang terjadi diantara individu lebih ditentukan oleh faktor eror (kesalahan) daripada perbedaan yang sesungguhnya. Pengukuran yang tidak reliabel pasti tidak akan konsisten pula dari waktu ke waktu.

Dalam aplikasinya reliabilitas dinyatakan oleh koefisien reliabilitas yang angkanya berkisar antara 0 sampai dengan 1,00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati 1,00 berarti semakin tinggi reliabilitasnya. Sebaliknya koefisien yang semakin rendah mendekati angka 0, berarti semakin rendah reliabilitasnya. Setelah diuji reliabilitas instrumen memiliki koefisien **0.879**. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki reliabilitas yang tinggi.

---

<sup>82</sup> Ibid, hlm. 83.

Apabila datanya memang sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kalipun diambil tetap akan sama. Untuk mengetahui reliabilitas pada skala Motivasi Berprestasi Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Arab ini dengan menggunakan teknik *Alpha-Cronbach*.

#### **F. Bahan-bahan dan alat-alat yang dipakai dalam penelitian**

Dalam rangka memperoleh data yang obyektif, reliable dan valid, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode yang dapat dipertanggung-jawabkan sesuai dengan obyek penelitian. Dalam hal ini metode pengumpulan data yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

##### **a. Observasi**

Observasi yaitu pengamatan terhadap obyek yang akan dicatat datanya, dengan persiapan yang matang dilengkapi dengan instrument tertentu.<sup>83</sup>

Metode ini digunakan untuk melihat kegiatan pengajaran Guru dalam kaitannya dengan pengajaran materi Bahasa Arab pada Siswa MAN 2 Wates Kulonprogo Yogyakarta

##### **b. Interview atau wawancara**

Interview atau wawancara adalah alat pengumpulan data yang berbentuk pengajuan pertanyaan secara lisan, dan pertanyaan yang

---

<sup>83</sup> Sudijono, 1989, hlm. 191.

diajukan dalam wawancara itu telah dipersiapkan secara tuntas, dilengkapi dengan instrumennya.<sup>84</sup>

Dalam penelitian ini wawancara dilakukan kepada Kepala Sekolah dan guru mata pelajaran Bahasa Arab.

c. Angket

Dengan metode angket ini para siswa yang dijadikan sampel diberikan angket untuk dijawab, kemudian angket yang sudah diisi ditarik kembali untuk kemudian dianalisis sebagai sumber data (Arikunto, 1990: 171).

d. Studi Dokumen

Penulis mengambil data yang ada di MAN 2 Wates Kulonprogo Yogyakarta, yang meliputi; sejarah berdirinya, struktur organisasi, data guru, data siswa, data prestasi dan perilaku dan sebagainya.

G. Cara dan alat analisis data

Dalam menganalisis data kuantitatif, penulis menggunakan perhitungan prosentase dari setiap frekuensi pada distribusi Variabel. Adapun cara mengetahuinya dengan penghitungan jumlah frekuensi tiap alternatif jawaban dibagi dengan jumlah frekuensi yang dikalikan dengan seratus, rumus yang dipakai yaitu:<sup>85</sup>

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

<sup>84</sup> Sutrisno Hadi, 1989, hlm. 220.

<sup>85</sup> Sudijono, 1989, hlm. 40, dan juga Arikunto, 2004, hlm.113.

Keterangan:

P = Angka prosentase

f = Frekuensi yang dicari prosentasenya

N = Jumlah frekuensi (Number of Cases)

Adapun dalam menganalisis data yang berkaitan dengan adanya pengaruh antara prestasi belajar bahasa Arab dengan aplikasi permainan motivation di MAN 2 Wates Kulonprogo Yogyakarta, penulis menggunakan Rumus Korelasi Product-Moment, yaitu perhitungan adanya pengaruh dari dua variabel (variabel X dan Y dengan Rumus Korelasi Product Moment, digunakan rumus yang dikemukakan Anas Sudijono, sebagai berikut<sup>86</sup>

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisiensi korelasi variabel x dan y

$\sum XY$  = Jumlah perkalian variabel x dan y

$\sum X^2$  = Jumlah variabel X<sup>2</sup>

$\sum Y^2$  = Jumlah variabel Y<sup>2</sup>

N = Jumlah Sampel atau responden

dengan skala tabel Interpretasi “r” yaitu:<sup>87</sup>

<sup>86</sup> Anas Sudijono, 1999, hlm. 220.

<sup>87</sup> Ibid, hlm. 223.

Tabel 3.3

Tabel Interpretasi Nilai "r"

| Besarnya nilai "r"               | Interpretasi  |
|----------------------------------|---|
| Antara 0,800 sampai dengan 1,00  | Memiliki pengaruh yang sangat tinggi antara prestasi belajar bahasa Arab dengan aplikasi permainan motivasional kelas XI siswa MAN 2 Wates Kulonprogo Yogyakarta. |
| Antara 0,600 sampai dengan 0,800 | Memiliki pengaruh yang cukup tinggi antara prestasi belajar bahasa Arab dengan aplikasi permainan motivasional kelas XI siswa MAN 2 Wates Kulonprogo Yogyakarta.  |
| Antara 0,400 sampai dengan 0,600 | Memiliki pengaruh yang agak rendah antara prestasi belajar bahasa Arab dengan aplikasi permainan motivasional kelas XI siswa MAN 2 Wates Kulonprogo Yogyakarta.   |
| Antara 0,200 sampai dengan 0,400 | Memiliki pengaruh yang rendah antara prestasi belajar bahasa Arab dengan aplikasi permainan motivasional kelas XI siswa MAN 2 Wates Kulonprogo Yogyakarta.        |

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Aplikasi Bentuk-bentuk Permainan Motivasional Pelajaran Bahasa Arab pada Siswa MAN 2 Wates

Sudah menjadi sebuah realitas bahwa siswa mempunyai cara belajar yang berbeda-beda. Ada siswa yang lebih senang membaca, ada yang senang berdiskusi dan ada pula yang senang untuk mempraktekkannya secara langsung. Inilah yang sering disebut dengan *learning style* (gaya belajar). Untuk dapat membantu siswa dalam belajar secara maksimal sesuai dengan kecenderungan mereka, maka kesenangan dalam belajar itu sebisa mungkin diperhatikan.<sup>88</sup> Variasi strategi pembelajaran yang disinergikan dengan berbagai modifikasi dan media permainan pembelajaran bahasa Arab sangatlah penting untuk menyentuh jiwa kemandirian mereka dan sebagai alternatif pula untuk menghilangkan kejemuhan dalam belajar. Dengan pengayaan strategi pembelajaran, siswa secara aktif dapat menggunakan sel-sel otak mereka untuk turut serta memecahkan persoalan, menemukan ide pokok dari materi pembelajaran, dan tentu saja secara aktif akan mendominasi aktifitas pembelajaran. Dan dengan media permainan, motivasi intrinsik siswa terhadap pembelajaran bahasa Arab yang selama ini tidak terasah, bahkan mungkin tenggelam karena berbagai kondisi, dapat

---

<sup>88</sup> Hisyam Zaeni, Berwany Munthe dan Sekar Ayu Arini, *Strategi Pembelajaran di Perguruan Tinggi*, Yogyakarta: CTSD IAIN Sunan Kalijaga, 2002, hlm. xv.

tercerahkan kembali melalui media yang menarik ini.<sup>89</sup> Dengan cara ini, akan terciptalah suasana yang lebih menyenangkan dan membiasakan karena hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Dari sisi guru sendiri, sebagai penyampai materi, pengayaan variasi strategi pembelajaran dan media permainan bahasa akan sangat membantu mereka di dalam melaksanakan tugas-tugas keseharian. Karena filosofi mengajar yang baik adalah bukan sekedar mentransfer pengetahuan (*transfer of knowledge*) kepada siswa, akan tetapi bagaimana dapat membantu siswa supaya dapat belajar. Kalau ini dihayati, maka guru tidak lagi menjadi pemeran sentral dalam proses pembelajaran, namun ia hanyalah fasilitator yang memfasilitasi siswa didiknya untuk mencerna materi lewat daya kreatifitasnya sendiri.

Apa dan bagaimana sebenarnya permainan itu dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa, implisit bahasa Arab? Permainan berasal dari kata “main” yang berarti pula perbuatan untuk menyenangkan hati. Sedangkan dalam konteks bahasa, permainan berarti pula “suatu aktifitas untuk memperoleh suatu ketrampilan berbahasa tertentu dengan cara yang mengembirakan”.<sup>90</sup> Dari pemaknaan tersebut dapat dipahami, bahwa permainan bahasa mempunyai tujuan ganda; di samping untuk memperoleh kegembiraan, juga untuk memperoleh keterampilan berbahasa tertentu.

Dalam permainan bahasa, ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yakni: (a) permainan bukanlah tujuan pembelajaran, namun ia hanyalah

<sup>89</sup> Ibid.

<sup>90</sup> Radliyah Zaenudin, dkk, *Metodologi dan Strategi Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab*, Cirebon: Stain Press, 2005, hlm. 104.

sarana pembantu untuk mencapai tujuan, karena ia dapat mencairkan kejenuhan dan menyegarkan kerja otak dalam pembelajaran bahasa, sehingga pada gilirannya dapat menyempurnakan materi bahasa yang diajarkan, dan (b) Permainan bahasa tidak hanya cocok diterapkan bagi anak-anak semata, namun juga dapat dipergunakan untuk orang dewasa.

Berangkat dari kedua prinsip dasar permainan bahasa di atas, dapat dipahami petunjuk-petunjuk umum yang harus dipegang teguh dalam memilih dan melaksanakan permainan bahasa yakni sebagaimana berikut: (a) Pengajar harus mampu menentukan batasan yang jelas yang memungkinkannya memilih permainan bahasa yang sesuai, (b) Pengajar harus mampu mengkondisikan kelas sehingga tidak menimbulkan suasana pembelajaran yang menyimpang, (c) Pengajar harus memperhatikan tujuan bahasa, tata bahasa dan model-model bahasa yang diselaraskan dengan materi yang akan diajarkan, (d) Permainan bahasa harus sesuai dengan tingkatan pengajaran, kemampuan berpikir siswa, dan alokasi waktu yang tersedia, (e) Jika Permainan bahasa membutuhkan persiapan yang khusus, maka sebaiknya persiapan itu selesai sebelum permainan dilaksanakan, dan (f) Sebelum permainan dimulai, pengajar hendaknya yakin bahwa siswa telah memahami tata cara pelaksanaan permainan.<sup>91</sup>

Adapun pengertian motivasional menurut Rodliyah Zainudin, adalah serangkaian kativitas interaktif yang menyenangkan dengan menggunakan

---

<sup>91</sup> Ibid, hlm. 105

media dalam lingkungannya yang diarahkan pada pembentukan motivasi berprestasi siswa.<sup>92</sup>

Dalam pembelajaran bahasa Arab, ada beberapa permainan bahasa yang kondusif untuk diterapkan, yakni sebagaimana berikut :<sup>93</sup>

### 1. Risalah Mahmudah

Strategi ini berguna untuk mengasah kemampuan menyimak dan menghafal siswa ajar. Strategi ini akan lebih efektif bila menggunakan media head phone.

Langkah-Langkah :

- a. Bagi siswa menjadi dua kelompok,
- b. Kondisikan tempat duduk tiap kelompok berjejer ke belakang.
- c. Tiap anggota kelompok dari yang paling depan mengambil kertas yang telah tertulis kalimat yang relative panjang untuk dihafal dan dibisikan ketemannya. (Penentuan kalimat tergantung pada tingkat hapalan siswa). Misalnya : "jalasa ahmadu 'ala al-kursiyi fi al-madrasati al-amsi".
- d. Beri siswa terdepan waktu yang memadai untuk mengingat kemudian suruh siswa tersebut menyampaikan isi kertas dengan cara berbisik ke teman di belakangnya (usahakan siswa lain tidak mendengar bisikan

<sup>92</sup> Rodliyah, hlm 103

<sup>93</sup> Ibid, hlm. 106-130.

tersebut). Begitu seterusnya secara bergiliran. Hingga siswa di deretan terakhir.

- e. Siswa di deret terakhir diminta menuliskan apa yang di dengarnya ke papan tulis dan membaca tulisan tersebut.
- f. Bandingkan hasil akhir yang dapat di dengar dengan kertas yang asli.
- g. Bila terdapat perbedaan, klarifikasi kesalahan tersebut.
- h. Akhiri pembelajaran dengan memberi penjelasan akan hikmat yang dapat ditarik dari permainan ini.

## 2. Takallam bi al-As'ilah

Strategi ini berguna untuk meningkatkan kemampuan berbicara di kalangan siswa ajar, khususnya di awal pembelajaran. Karena strategi ini memotivasi siswa untuk mengelaborasi berbagai pertanyaan yang terkait dengan preposisi yang disampaikan.

Langkah-Langkah:

- a. Jelaskan aturan permainan, bahwa siswa diminta untuk mengutarakan berbagai macam pertanyaan yang berkesinambungan, terkait dengan pernyataan yang akan diutarakan oleh guru (siswa yang telah ditunjuk untuk membuat pernyataan).
- b. Lontarkan satu pernyataan. Misalnya : “raaitu amsi shadiqan qodiman”.
- c. Minta siswa untuk bertanya sebanyak-banyaknya. Misalnya: 1. Aina raaituhu?. 2. Man a'daa tha'amu?. 3. Madza a'dadtu?.

- d. Akhiri pembelajaran dengan memberi penjelasan tentang bagaimana membuat pernyataan yang baik, sesuai kaidah bahasa Arab fusha.

### 3. Musabaqoh fi al-Ma'lumat

Strategi ini dapat melahirkan persaingan yang sehat bagi siswa dalam menggapai pengetahuan serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam suasana yang menyenangkan, setelah mengalami kejemuan dalam pembelajaran.

Langkah-Langkah :

- a. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok dan masing-masing kelompok diminta membaca teks yang sama misalnya teks yang berjudul : “al-Khulafa’u al-Rasyiduna”.
- b. Masing-masing kelompok diminta membuat 2 pertanyaan yang berkaitan dengan teks.
- c. Pertanyaan-pertanyaan yang sudah dipersiapkan tersebut harus dijawab oleh kelompok lainnya dengan ketentuan sebagai berikut :

| <u>Penanya</u> | <u>Penjawab</u> | <u>Penilai</u> |
|----------------|-----------------|----------------|
| Kel. 1         | Kel. 2          | Kel. 3         |
| Kel. 2         | Kel. 3          | Kel. 1         |
| Kel. 3         | Kel. 1          | Kel. 2         |

- d. Akhiri pembelajaran dengan memberikan komentar terhadap pertanyaan dan jawaban siswa.

#### 4. Al-Qashash al-Khayaliyah

Strategi ini tepat digunakan untuk menstimulasi refleksi siswa atas gambar-gambar serta objek yang ada di sekitarnya. Dalam strategi ini siswa dituntut memiliki ide dan gagasan yang segar untuk menghubungkan antara objek dan gambar tersebut menjadi suatu wacana yang menarik.

Langkah-Langkah :

- a. Persiapkan 10 sampai dengan 20 gambar dan tempelkan gambar tersebut di dinding kelas. Siapkan pula beberapa objek atau benda-benda yang dipandang berhubungan dengan gambar-gambar tersebut.
- b. Buku, jam dan angka, agar diidentifikasi dan selanjutnya dihubungkan dengan benda-benda yang ada.
- c. Beri waktu yang cukup bagi siswa untuk dapat berimajinasi agar menemukan ide yang nantinya diharapkan dapat dituangkan dalam bentuk sebuah narasi.
- d. Siswa diminta menulis narasi yang runtut dan logis dalam waktu yang sudah ditentukan dari abstraksi gambar dan objek tadi.
- e. Siswa disuruh membacakan hasil tulisannya dan siswa lainnya mengkritisi tulisan tersebut dari berbagai sisi; segi tata bahasa dan korelasi yang ditayangkan.
- f. Akhiri pelajaran dengan menjelaskan kesalahan-kesalahan umum dalam tulisan siswa (*common mistakes*).

#### 5. Taaddim al-Awlawiyyat

Strategi ini tepat digunakan untuk menstimulasi refleksi siswa atas nilai-nilai, gagasan dan pilihan kegiatan yang ada dalam kehidupan.

Langkah-langkah :

- a. Siswa diperintahkan membuat topik yang mengarah pada rangkaian sistematis tentang suatu gagasan, misalnya : “al-a’malu al-yaumiyyah” yaitu Aktifitas sehari - hari.
- b. Siswa membuat rangkaian kegiatan, nilai atau gagasan secara terpisah dalam beberapa lembar kertas sesuai runtutan kegiatan tersebut.
- c. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Masing-masing kelompok mendapatkan kertas yang berisi rangkaian kegiatan yang terpisah tersebut, yang telah dikocok secara acak.
- d. Setiap kelompok siswa diharuskan merangking sesuai prioritas kejadian kegiatan.
- e. Memerintahkan satu kelompok siswa menampilkan hasilnya di papan tulis/white board dan dari kelompok lain menanggapi.
- f. Guru memberi komentar dan klarifikasi.

#### 6. ‘Ardl al-Akhtha’ bi al-Ashabi

Strategi ini sangat menarik bila digunakan untuk mengetahui kemampuan membaca bahasa Arab yang sesuai dengan kaidah tata bahasa Arab, di samping menantang siswa untuk terus memperbaiki kesalahannya dan mencari tahu letak kesalahannya.

Langkah-langkah ;

- a. Siswa diberi teks / bacaan pendek yang tidak berharakat.
- b. Siswa membaca nyaring teks tersebut satu persatu.
- c. Guru menandai kesalahan bacaan siswa dengan isyarat tangan, satu kesalahan satu jari, demikian seterusnya. Sehingga siswa yang lain dapat mengetahui kesalahan temannya. Dan berusaha memperbaiki kesalahan lewat ritme jari yang diisyaratkan guru tersebut.
- d. Setelah beberapa siswa membacanya, akhiri pembelajaran dengan menjelaskan kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa.

#### 7. Al-Ta'bir 'an al-Nafs

Ini adalah tehnik yang menarik agar siswa dapat menilai dan mendeskripsikan dirinya sendiri dalam waktu yang relatif terbatas, di samping itu tentu saja mengenal performantasi dirinya sendiri lewat gambar yang dibuat.

Langkah-langkah :

- a. Siapkan kertas kosong sejumlah siswa yang ada.
- b. Minta siswa untuk menggambar dirinya sendiri, beri rentang waktu yang memadai.
- c. Minta siswa menceritakan gambar yang telah dibuatnya lewat tulisan, misalnya, tentang apa yang ia lakukan dalam gambar itu, bagaimana performen dirinya, dan lain sebagainya.
- d. Minta siswa untuk menukar tulisan dan gambarnya ke teman sebelahnya sambil bercerita tentang relevansi gambar dan isi narasi tulisannya.

- e. Teman sebelahnya melaporkan kesan masing-masing.
1. Akhiri pelajaran dengan memberi refleksi atas pembelajaran yang telah dilalui.

### 8. Ikhtisar al-Kalimah

Strategi ini digunakan untuk menindak lanjuti pembelajaran teks wacana. Fungsinya untuk lebih mendalami tentang karakteristik dan klasifikasi suatu kata. Sebagai suatu kegiatan kolaboratif, strategi ini menuntut pemahaman siswa akan gramatika bahasa arab.

Langkah-langkahnya :

- a. Guru membuat potongan kertas yang diisi dengan macam-macam kata; fi' il (madhi, mudhari' dan amar), isim dan huruf dan dibagikan kepada siswa.
- b. Siswa diminta untuk mencari teman yang memiliki kata dengan kategori yang sama. Kategori boleh diumumkan terlebih dahulu atau tidak diumumkan tergantung kesepakatan antara guru dan siswa.
- c. Siswa dengan kategori yang sama diminta mempresentasikan kategori masing-masing di depan kelas.
- d. Misalnya, siswa telah mempelajari teks yang berjudul "amarika fii masrufi al jaibi". Dari teks tersebut diambil beberapa kosa kata misalnya : "masruf", "jaib", "nuqud", wa ghairiha. Untuk dipetakan dalam katagori yang sejenis (fi' il, isim, harf).

### 9. Al-Jumal al-Muttashilah

Strategi ini dapat digunakan sebagai tindak lanjut dari pembelajaran gramatika. Tujuan strategi ini adalah agar siswa dapat melakukan pengayaan kalimat dengan struktur kalimat yang benar.

Langkah-langkah :

- a. Bagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil. Kondisikan mereka untuk duduk berurutan.
- b. Bila materi pembelajaran berkaitan dengan “jumlah ismiyah” misalnya, maka guru menyebutkan satu kalimat dengan pola “jumlah ismiyah” misalnya: *hadza kitabun*.
- c. Kelompok satu diminta untuk meneruskan kalimat tersebut dengan pola yang sama, misalnya: *huwa kitabun al-jughatu al-‘arabiyatu*.
- d. Kelompok tiga meneruskan kalimat tersebut misalnya *‘launuhu ahmarun*”, dan seterusnya.
- e. Akhiri pelajaran dengan menganalisa bentuk-bentuk kalimat yang telah disampaikan, misalnya tentang macam-macam “muftada’ dan khabar” tersebut, terdiri dari kata apa saja.

### 10. Bitaqat al-Jumal

Strategi ini dapat diterapkan baik secara individual maupun kelompok. Ia adalah strategi yang bertujuan agar siswa dapat dengan mudah, senang dan bergairah dalam menerapkan kata sambung pada struktur kalimat yang tersedia.

Langkah-Langkah:

- a. Untuk tahap persiapan, guru membuat potongan-potongan kertas (semacam kartu) dan ditulis di dalamnya masing-masing sebuah kalimat.
- b. Siswa dibagi kelompok-kelompok kecil. Jumlah kelompok disesuaikan dengan jumlah kartu yang telah disiapkan, misalnya : 5 kartu berarti 5 kelompok.
- c. Masing-masing kelompok diminta untuk memasangkan kalimatnya dengan kelompok lainnya dengan menambahkan kata sambung. Misalnya 5 kartu tersebut masing-masing berisi kalimat sebagai berikut :
- d. Akhiri pembelajaran dengan menjelaskan kesalahan-kesalahan yang telah dilakukan oleh siswa.

#### 11. **Ihtiras Min al-Akhtha'**

Strategi ini merupakan pengembangan dari metode sebelumnya, 'Tahlil al-Akhtha'. Ia adalah salah satu cara yang paling efektif dalam membantu siswa untuk menumbuhkan jiwa kritis dalam menanggapi segala bentuk pernyataan.

Langkah-Langkah:

- a. Jelaskan aturan permainan, di mana siswa hendaknya mengangkat tangannya demi kritisi pernyataan yang salah dariapa yang dilontarkan guru, baik dari segi logika pembahasan ataupun dari segi struktur kebahsaannya.

- b. Beri kesempatan bagi siswa untuk mempersiapkan kemampuan bicara mereka di dalam maupun di luar kelas (di rumah), sebelum permainan ini dilaksanakan.
- c. Pernyataan disampaikan secara deklamasi untuk seluruh siswa.

Misalnya :

Al-mu'alim : “dahabtu amsi ila al-madinati, wa sahidtu sayarotan mudhisyan, kana laha sittun arijali”. Al-tilmidu : “hadza khata', laisa lisayaroti arijali”.

## 12. Nubu'at al Ashadiqa

Strategi ini salah satu cara yang paling efektif dalam membantu siswa untuk saling mengenal satu sama lain. Strategi ini juga dapat menjadi satu eksperimen menarik pada pertemuan pertama dari suatu pembelajaran, sambil terus konsentrasi memperdalam bahasa tentang dhamir.

Langkah-Langkah :

- a. Beri penjelasan tentang aturan main kegiatan kepada siswa, bahwa mereka diminta untuk mencari informasi tentang identitas temannya sebanyak minimal 5 orang (tergantung kondisi siswa).
- b. Beri kisi-kisi pertanyaan yang harus diketahui siswa dari temannya yakni seputar : “ma ismuka?”, “aina taskunu”, waghairiha. (Sesuaikan dengan kapasitas kemampuan menghafal dan berbahasa Arab mereka)

- c. Siswa diminta untuk berdiri berkeliling mencari informasi dari beberapa pertanyaan tadi. Beri waktu yang cukup untuk mengingat tanpa dicatat.
- d. Minta siswa kembali tenang dan duduk di tempat semula.
- e. Tunjuk salah satu siswa untuk mengingat beberapa temannya. Usahakan guru untuk konsisten dalam menentukan kuantitas teman yang diingat, sebagaimana petunjuk di awal. (Pergunakan perubahan dhomir dalam memperkenalkan diri dan teman-temannya; laki atau perempuan). Misalnya, ketika memperkenalkan teman perempuan, siswa langsung mengaplikasikan dhomir “hiya” sehingga menjadi “ismuha”, “hiya taskunu” waghairiha.
- f. Siswa yang telah maju ke depan menunjuk temannya yang lain untuk melanjutkannya. Dan seterusnya.
- g. Akhiri pembelajaran dengan lebih memperdalam penggunaan dhomir hingga lebih luas pemahaman siswa akan materi tersebut.

Variasi :

Strategi ini dapat lebih menarik bila dimodifikasi dengan pemberian *reward* dan *punishment* sebagai konsekuensi dari hapalan mereka. Misalnya bagi yang tidak hafalakan mendapat hukuman *edukatif*; melantunkan lagu berbahasa Arab, mentashrif kalimat (baik secara lughowi atau istilah), atau pun bercerita tentang identitas diri dan keluarganya dengan bahasa Arab, dan seterusnya

### 13. Bayan al-Sabab

Ini adalah strategi efektif yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Strategi ini dapat mengasah pemikiran siswa untuk mengeksplorasikan ide-idenya dalam rangka mencari tahu sebab-sebab kegiatan yang dilakukan temannya.

Langkah-langkahnya:

- a. Buat sejumlah kartu yang bertuliskan tentang suatu kegiatan, sejumlah banyaknya siswa.
- b. Jelaskan kepada siswa tentang aturan permainan yang akan dilaksanakan.
- c. Bagi siswa menjadi beberapa kelompok, di mana tiap kelompok mengkondisikan tempat duduknya secara melingkar.
- d. Salah satu anggota kelompok diminta maju dan mengambil 4-5 kartu yang telah disediakan, sesuai jumlah kelompoknya, kemudian membacanya satu kartu dengan keras. Misalnya “ ahmad: saadhabu ila al-suqi, limadza?”.
- e. Siswa lain dikelompokan menjawab satu persatu secara bergiliran, usahakan semua anggota kelompok menjawab dengan jawaban yang berbeda.

### 14. Al-Tamtsil al-Shamit

Strategi ini cocok untuk mendemonstrasikan kosa kata yang belum atau telah diketahui siswa. Al-Tamtsil al-Shamit dapat mendorong siswa

untuk fokus pada pelajaran dan memudahkan mereka untuk mengingat kosa kata baru.

Langkah-langkahnya :

- a. Siapkan potongan-potongan kertas, di mana setiap potongan kertas diisi dengan sebuah mufradat (jumlah potongan kertas disesuaikan dengan keadaan waktu dan kuantitas siswa ajar).
- b. Siswa dibagi menjadi dua kelompok dan mereka duduk saling berhadapan antara kelompok 1 dan kelompok 2.
- c. Berikan 1 potong kertas yang berisi satu mufradat tersebut pada kelompok 1 dan minta salah seorang dari mereka memperagakan mufradat tersebut tanpa bersuara. Misalnya “yahmilu/ membawa”. Sedang mahasiswa kelompok 2 dihadapannya menebak, hingga terjawab.
- d. Siswa yang menebak tadi selanjutnya memperagakan mufradat lainnya yang diberikan oleh guru, dan membujuk salah seorang siswa kelompok 1 untuk menebaknya. Dan seterusnya hingga semua kertas berhasil diperagakan. Demikian seterusnya hingga semua kertas berhasil diperagakan. Demikian seterusnya secara bergiliran, kelompok 1 ke kelompok 2, kelompok 2 ke kelompok 1, hingga seluruh siswa mendapatkan gilirannya, juga guru untuk menghitung skor penilaian dalam rangka menyemangati jalannya permainan.

### 15. La'b al-A'dad

Strategi ini berguna untuk mengasah kecepatan siswa dalam menghafal hitungan dalam bahasa Arab.

Langkah-langkahnya:

- a. Bagi siswa menjadi beberapa kelompok. Usahakan tiap kelompok tidak lebih dari 5 orang.
- b. Agar permainan ini lebih efektif dan serius dalam kelompoknya, kondisikan tempat duduk siswa melingkar dan merapat antara satu dan lainnya, sehingga tidak ada ruang kosong.
- c. Permainan harus dijelaskan aturan-aturannya, bahwa tiap kelompok memulai hitungannya dari angka 1, dengan meletakkan tangannya ke bahu kanan atau kiri. Bila tangan diletakan di bahu kanan maka siswa sebelah kanan melanjutkan hitungan angka 2 seraya meletakkan tangan ke bahu kiri, maka siswa sebelah kiri yang kembali melanjutkan hitungan ke angka 3, demikian seterusnya hingga angka 11, tangan siswa diletakan ke atas kepala. Bila tangan tersebut mengarah ke kiri, maka siswa sebelah kiri memulai dari angka satu lagi.
- d. Permainan ini akan terus berlanjut, hingga siswa menguasai hitungan dalam bilangan “mudzakar” dan “mu'anats”.
- e. Setelah siswa hapal dengan angka dalam tiap hitungan Arab ('adad), sisipkan kata benda dalam hitungan (ma'dud) tersebut. Demikian

seterusnya, hingga semakin cepat permainan, semakin hapal siswa terhadap bilangan ('adad) tersebut

## **B. Uji Siklus Aplikasi Permainan Motivasional dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Terhadap Pelajaran Bahasa Arab pada Siswa MAN 2 Wates.**

### **1. Hasil Penelitian Pra Siklus**

Sebelum peneliti melakukan siklus, terlebih dahulu peneliti melakukan pra siklus. Pra siklus dilakukan guna mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik. Dalam pra siklus guru masih menggunakan metode lama, yaitu ceramah dan memberikan catatan kemudian guru meninggalkan kelas. Salah satu peserta didik diminta menulis di depan kelas dan yang lain menulis di tempat masing-masing. Metode ini sangat tidak efektif. Karena dengan ketidakhadiran guru di kelas peserta didik menjadi ramai, banyak yang bermain sendiri, ada yang mengobrol dan ada yang berlarian kesana kemari.

Sebelum melakukan siklus, peneliti mengumpulkan data awal berupa daftar nama peserta didik dan nilai awal peserta didik. Nilai awal peserta didik diambil dari nilai pre-test berupa nilai terakhir peserta didik, sebelum menggunakan Permainan motivational. Nilai awal digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik. Nilai pre-test dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.1 Nilai Pre-Test

| No | Nama Siswa            | Nilai | Ket          |
|----|-----------------------|-------|--------------|
| 1  | Ahmad Abdul Nastain   | 55    | TIDAK TUNTAS |
| 2  | Abdul Novianto        | 65    | TIDAK TUNTAS |
| 3  | Devi Kurniati         | 60    | TIDAK TUNTAS |
| 4  | Dia Ayu Naritasari    | 70    | TUNTAS       |
| 5  | Efa Mukhotimah        | 75    | TUNTAS       |
| 6  | Erna Dwi Astuti       | 50    | TIDAK TUNTAS |
| 7  | Ervina Pramana Sari   | 30    | TIDAK TUNTAS |
| 8  | Eti Kartika           | 55    | TIDAK TUNTAS |
| 9  | Fitri Astria Putri    | 70    | TUNTAS       |
| 10 | Fitria Handayani      | 75    | TUNTAS       |
| 11 | Fajar Ahmad Dwi P     | 45    | TIDAK TUNTAS |
| 12 | Fitria Handayani      | 60    | TIDAK TUNTAS |
| 13 | Hana Fadilla          | 45    | TIDAK TUNTAS |
| 14 | Hana Maisaroh         | 50    | TIDAK TUNTAS |
| 15 | Ida Musyrifah         | 70    | TUNTAS       |
| 16 | Indra Ibnu Nugroho    | 50    | TIDAK TUNTAS |
| 17 | Khodijah Noor R.      | 80    | TUNTAS       |
| 18 | Karlina Karismawati   | 65    | TIDAK TUNTAS |
| 19 | Kikit Astuti          | 70    | TUNTAS       |
| 20 | Mia Nurkita           | 60    | TIDAK TUNTAS |
| 21 | Munfarida Dwi Nur F.  | 55    | TIDAK TUNTAS |
| 22 | Muh. Said             | 75    | TUNTAS       |
| 23 | Muhammad Ridwan       | 70    | TUNTAS       |
| 24 | Murtianto             | 65    | TIDAK TUNTAS |
| 25 | Merry Sulistyoningrum | 70    | TUNTAS       |
| 26 | Nur Fitria            | 70    | TUNTAS       |
| 27 | Naufai Ariq S.        | 50    | TIDAK TUNTAS |

|                                |                         |    |              |
|--------------------------------|-------------------------|----|--------------|
| 28                             | Niken Noviandari        | 65 | TIDAK TUNTAS |
| 29                             | Oktarina Setyowati      | 70 | TUNTAS       |
| 30                             | Oktaviani Wahid         | 50 | TIDAK TUNTAS |
| 31                             | Panuntun Ridaniyati     | 60 | TIDAK TUNTAS |
| 32                             | Puji Nur Untari         | 60 | TIDAK TUNTAS |
| 33                             | Riyan Nur Prasetyo      | 40 | TIDAK TUNTAS |
| 34                             | Rahayu Fitriyani        | 80 | TUNTAS       |
| 35                             | Risty Septianingsih     | 65 | TIDAK TUNTAS |
| 36                             | Sella Permata           | 50 | TIDAK TUNTAS |
| 37                             | Sekar Diah Wahyuningsih | 75 | TUNTAS       |
| 38                             | Siti Rofiqoh            | 70 | TUNTAS       |
| 39                             | Yulianti                | 70 | TUNTAS       |
| Persentase Ketuntasan Klasikal |                         |    | 39,5%        |

Dari hasil data di atas menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik berada pada taraf rendah, yaitu terlihat pada ketuntasan klasikal peserta didik hanya 39,5% dan 60,5% peserta didik tidak tuntas belajar. Ada 23 peserta didik yang tidak tuntas belajarnya dan hanya ada 16 peserta didik yang tuntas belajarnya. Hal ini dikarenakan karena proses pembelajaran masih menggunakan metode lama. Peserta didik kurang aktif karena metode yang digunakan selalu monoton, apa lagi dalam, yang di dalamnya terdapat banyak uraian peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa tersebut. Di sini peserta didik merasa jenuh karena guru dalam menyampaikan materi hanya menggunakan metode ceramah, yang mana dalam metode tersebut gurulah yang sangat berperan aktif dalam proses belajar mengajar, akibatnya banyak peserta didik yang mengantuk,

bermain sendiri, kurang memperhatikan keterangan yang diberikan oleh guru, yang mana hal tersebut mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab. Atas dasar di atas peneliti bersama guru menyusun rencana untuk perbaikan hasil belajar peserta didik dengan mengubah metode pembelajarannya, guru menggunakan Permainan motivational pada pembelajaran bahasa Arab.

## 2. Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

Berdasarkan hasil observasi yang telah penulis lakukan di MA Negeri 2 Wates, Permainan motivational ini efektif karena melibatkan semua indera peserta didik, yaitu kemampuan afektif, kognitif dan psikomotorik. Hasil penelitian pada materi pokok bahasa Arab menggunakan Permainan motivational adalah sebagai berikut:

### a. Perencanaan

Setelah peneliti mengidentifikasi masalah, maka peneliti menyusun rencana tindakan yang akan digunakan, yaitu berupa penerapan metode pembelajaran dengan menggunakan Permainan motivational. Selanjutnya guru menyusun perangkat pembelajaran yang berupa RPP dan soal-soal tes. Dalam aplikasi permainan motivational sekurang-kurangnya harus memuat langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Bagikan kertas kepada setiap peserta didik dan mintalah mereka untuk menuliskan sebuah pertanyaan tentang materi pokok yang

telah atau sedang dipelajari, atau topik khusus yang ingin mereka diskusikan dalam kelas.

- 2) Kumpulkan kertas-kertas tersebut, dikocok dan dibagikan kembali secara acak kepada masing-masing peserta didik dan diusahakan pertanyaan tidak kembali kepada yang bersangkutan.
- 3) Mintalah mereka membaca dan memahami pertanyaan di kertas masing-masing, sambil memikirkan jawabannya.
- 4) Undang sukarelawan untuk membacakan pertanyaan yang ada di tangannya (untuk menciptakan budaya bertanya, upayakan memotivasi peserta didik untuk angkat tangan bagi yang siap membaca-tanpa langsung menunjuknya)
- 5) Mintalah dia memberikan respon (jawaban/penjelasan) atas pertanyaan atau permasalahan tersebut, kemudian mintalah kepada teman sekelasnya untuk memberi pendapat atau melengkapi jawabannya
- 6) Beriakan apresiasi (pujian) terhadap setiap jawaban/tanggapan peserta didik agar termotivasi dan tidak takut salah
- 7) Kembangkan diskusi secara lebih lanjut dengan cara siswa bergantian membacakan pertanyaan di tangan masing-masing sesuai waktu yang tersedia.

b. Pelaksanaan Tindakan

Guru melakukan kegiatan pembelajaran yang sudah disusun dalam RPP. Guru menyampaikan penjelasan tentang, lalu guru

membagikan kertas kepada setiap peserta didik dan meminta menuliskan pertanyaan yang sesuai dengan tema materi pada saat itu, setelah itu kertas dikumpulkan kembali untuk diacak dan dibagikan lagi. Guru meminta peserta didik untuk memikirkan jawaban dari pertanyaan yang dipegang oleh masing-masing peserta didik. Guru mengundang sukarelawan untuk membacakan pertanyaan dan jawaban yang telah disiapkan dan memotivasi peserta didik lain untuk menanggapi jawaban temannya tersebut. Agar diskusi dapat berkembang guru meminta kepada setiap peserta didik untuk membacakan pertanyaan secara bergantian. Pada saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik mulai tertarik dengan penerapan metode baru tersebut. Akan tetapi masih ada beberapa peserta didik kurang memperhatikan guru, masih mengobrol sendiri dan kurang kosen pada pembelajaran. Peneliti melakukan pengamatan secara cermat terhadap aktivitas peserta didik menggunakan Lembar Observasi Siswa yang telah disiapkan terlebih dahulu. Guru memberikan tes kepada peserta didik di akhir siklus untuk mengetahui tingkat penguasaan materi pelajaran yang baru dibahas di dalam kelas.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dengan menggunakan permainan motivational mengalami peningkatan dibandingkan saat pembelajaran pra siklus, akan tetapi masih kurang optimal. Hal ini ditunjukkan dengan masih adanya beberapa peserta didik yang masih

mengobrol sendiri pada saat pembelajaran berlangsung. Peserta didik kurang tertarik pada pembelajaran bahasa Arab, karena peserta didik belum terbiasa menggunakan Permainan motivational.

Kegiatan observasi ini dilaksanakan selama proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan Lembar Observasi Siswa yang dipegang peneliti. Observasi ini dilaksanakan saat proses pembelajaran bahasa Arab.

#### 1) Hasil belajar

Nilai hasil belajar peserta didik dalam siklus I diambil dari nilai tes peserta didik pada akhir siklus dengan sebanyak 20 soal. Nilai akhir siklus I dapat peneliti gambarkan sebagai berikut :

Tabel 4.2

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
 Nilai Tes Siklus I

| NO | Nama Siswa          | Nilai | Ket          |
|----|---------------------|-------|--------------|
| 1  | Ahmad Abdul Nastain | 60    | TIDAK TUNTAS |
| 2  | Abdul Novianto      | 65    | TIDAK TUNTAS |
| 3  | Devi Kurniati       | 70    | TUNTAS       |
| 4  | Dia Ayu Naritasari  | 80    | TUNTAS       |
| 5  | Efa Mukhotimah      | 75    | TUNTAS       |
| 6  | Erna Dwi Astuti     | 55    | TIDAK TUNTAS |
| 7  | Ervina Pramana Sari | 80    | TUNTAS       |
| 8  | Eti Kartika         | 60    | TIDAK TUNTAS |
| 9  | Fitri Astria Putri  | 75    | TUNTAS       |
| 10 | Fitria Handayani    | 70    | TUNTAS       |
| 11 | Fajar Ahmad Dwi P   | 65    | TIDAK TUNTAS |

|                                |                         |    |              |
|--------------------------------|-------------------------|----|--------------|
| 12                             | Fitria Handayani        | 60 | TIDAK TUNTAS |
| 13                             | Hana Fadilla.           | 75 | TUNTAS       |
| 14                             | Hana Maisaroh           | 65 | TIDAK TUNTAS |
| 15                             | Ida Musyrifah           | 70 | TUNTAS       |
| 16                             | Indra Ibnu Nugroho      | 65 | TIDAK TUNTAS |
| 17                             | Khodijah Noor R.        | 70 | TUNTAS       |
| 18                             | Karlina Karismawati     | 65 | TIDAK TUNTAS |
| 19                             | Kikit Astuti            | 80 | TUNTAS       |
| 20                             | Mia Nurkita             | 60 | TIDAK TUNTAS |
| 21                             | Munfarida Dwi Nur F.    | 60 | TIDAK TUNTAS |
| 22                             | Muh. Said               | 70 | TUNTAS       |
| 23                             | Muhammad Ridwan         | 75 | TUNTAS       |
| 24                             | Murtianto               | 60 | TIDAK TUNTAS |
| 25                             | Merry Sulistyoningrum   | 85 | TUNTAS       |
| 26                             | Nur Fitria              | 70 | TUNTAS       |
| 27                             | Naufai Ariq S.          | 55 | TIDAK TUNTAS |
| 28                             | Niken Noviandari        | 60 | TIDAK TUNTAS |
| 29                             | Oktarina Setyowati      | 70 | TUNTAS       |
| 30                             | Oktaviani Wahid         | 65 | TIDAK TUNTAS |
| 31                             | Panuntun Ridaniyati     | 55 | TIDAK TUNTAS |
| 32                             | Puji Nur Untari         | 85 | TUNTAS       |
| 33                             | Riyan Nur Prasetyo      | 65 | TIDAK TUNTAS |
| 34                             | Rahayu Fitriyani        | 70 | TUNTAS       |
| 35                             | Risty Septianingsih     | 75 | TUNTAS       |
| 36                             | Sella Permata           | 75 | TUNTAS       |
| 37                             | Sekar Diah Wahyuningsih | 70 | TUNTAS       |
| 38                             | Siti Rofiqoh            | 85 | TUNTAS       |
| 39                             | Yulianti                | 85 | TUNTAS       |
| Persentase Ketuntasan Klasikal |                         |    | 55,3%        |

Pada tindakan siklus I ini, masih banyak peserta didik yang belum memenuhi standar ketuntasan minimum . Hal tersebut dikarenakan kurang optimalnya peserta didik dalam melakukan diskusi. Hal ini terlihat dari beberapa peserta didik yang masih belum bisa menuliskan pertanyaan pada kartu yang dibagikan oleh guru dan masih ada beberapa peserta didik yang mengobrol saat proses pembelajaran berlangsung. Nilai ketuntasan belajar yang ditetapkan peneliti dan sekaligus menjadi patokan ketuntasan belajar adalah 70 sebanyak 70% dari seluruh jumlah peserta didik di dalam kelas, dari data di atas ada 17 peserta didik yang belum mencapai nilai 70, ada 9 orang yang mendapat nilai 70 dan 12 orang mendapat nilai di atas 70. Dari data hasil belajar peserta didik tersebut menunjukkan bahwa ada 18 peserta didik yang belum tuntas belajar dan baru 21 peserta didik yang tuntas belajar.

UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

## 2) Hasil Proses

Bentuk aktivitas dalam *Permainan motivational*, yang dilakukan oleh peserta didik dapat peneliti gambarkan sebagai berikut:

Tabel 4.3  
Aktivitas Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Siklus I

| No | Nama Siswa          | Keaktifan yang dilakukan |   |   |   | Jumlah keaktifan |
|----|---------------------|--------------------------|---|---|---|------------------|
|    |                     | A                        | B | C | D |                  |
| 1  | Ahmad Abdul Nastain | 0                        | 1 | 1 | 0 | 2                |
| 2  | Abdul Novianto      | 1                        | 0 | 1 | 0 | 2                |
| 3  | Devi Kurniati       | 1                        | 1 | 1 | 0 | 3                |
| 4  | Dia Ayu Naritasari  | 1                        | 0 | 1 | 0 | 2                |
| 5  | Efa Mukhotimah      | 1                        | 0 | 1 | 1 | 3                |
| 6  | Erna Dwi Astuti     | 0                        | 1 | 1 | 0 | 2                |
| 7  | Ervina Pramana Sari | 1                        | 1 | 1 | 1 | 4                |
| 8  | Eti Kartika         | 1                        | 1 | 0 | 0 | 2                |
| 9  | Fitri Astria Putri  | 1                        | 0 | 1 | 1 | 3                |
| 10 | Fitria Handayani    | 0                        | 1 | 1 | 0 | 2                |
| 11 | Fajar Ahmad Dwi P   | 1                        | 1 | 0 | 1 | 3                |
| 12 | Fitria Handayani    | 1                        | 1 | 1 | 1 | 4                |
| 13 | Hana Fadilla.       | 1                        | 0 | 1 | 1 | 3                |
| 14 | Hana Maisaroh       | 1                        | 1 | 1 | 1 | 4                |
| 15 | Ida Musyrifah       | 0                        | 1 | 1 | 0 | 2                |
| 16 | Indra Ibnu Nugroho  | 1                        | 1 | 1 | 0 | 3                |
| 17 | Khodijah Noor R.    | 0                        | 1 | 1 | 0 | 2                |
| 18 | Karlina Karismawati | 1                        | 0 | 1 | 1 | 3                |
| 19 | Kikit Astuti        | 0                        | 1 | 1 | 1 | 3                |
| 20 | Mia Nurkita         | 1                        | 0 | 1 | 0 | 2                |

|        |                         |   |   |   |   |     |
|--------|-------------------------|---|---|---|---|-----|
| 21     | Munfarida Dwi Nur F.    | 1 | 1 | 1 | 1 | 4   |
| 22     | Muh. Said               | 0 | 1 | 1 | 0 | 2   |
| 23     | Muhammad Ridwan         | 1 | 0 | 1 | 0 | 2   |
| 24     | Murtianto               | 1 | 0 | 1 | 1 | 3   |
| 25     | Merry Sulistyoningrum   | 1 | 1 | 1 | 1 | 4   |
| 26     | Nur Fitria              | 0 | 1 | 1 | 1 | 3   |
| 27     | Naufai Ariq S.          | 1 | 1 | 0 | 1 | 3   |
| 28     | Niken Noviardari        | 1 | 0 | 1 | 0 | 2   |
| 29     | Oktarina Setyowati      | 1 | 0 | 1 | 0 | 2   |
| 30     | Oktaviani Wahid         | 1 | 0 | 1 | 1 | 3   |
| 31     | Panuntun Ridaniyati     | 1 | 1 | 0 | 0 | 2   |
| 32     | Puji Nur Untari         | 1 | 0 | 0 | 1 | 3   |
| 33     | Riyan Nur Prasetyo      | 0 | 0 | 1 | 1 | 2   |
| 34     | Rahayu Fitriyani        | 0 | 1 | 1 | 0 | 2   |
| 35     | Risty Septianingsih     | 1 | 0 | 1 | 0 | 2   |
| 36     | Sella Permata           | 1 | 1 | 1 | 1 | 4   |
| 37     | Sekar Diah Wahyuningsih | 0 | 1 | 1 | 1 | 3   |
| 38     | Siti Rofiqoh            | 1 | 1 | 1 | 1 | 4   |
| 39     | Yulianti                | 1 | 1 | 1 | 1 | 4   |
| Jumlah |                         |   |   |   |   | 104 |

Keterangan:

- A. Bertanya saat menemui kesulitan
- B. Mendengarkan penjelasan guru
- C. Hadir saat proses pembelajaran berlangsung
- D. Dapat memberikan tanggapan atau pendapat saat diskusi berlangsung.

Data hasil observasi digunakan untuk mengetahui aktifitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Permainan motivational. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru telah melaksanakan sesuai dengan skenario pembelajaran, meskipun demikian masih terlihat beberapa peserta didik yang kurang aktif dan kurang memperhatikan penjelasan guru.

c. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan nilai tes akhir siklus I, bahwa penerapan Permainan motivational mulai sedikit menarik perhatian peserta didik dari pada saat proses pembelajaran pra siklus, akan tetapi masih ada beberapa peserta didik yang masih kurang aktif, tidak memperhatikan penjelasan guru, tidak mau bertanya saat mengalami kesulitan. Hal ini dikarenakan peserta didik belum terbiasa menggunakan Permainan motivational, dan masih terpengaruh dengan metode yang lama. Pada siklus I guru menggunakan Permainan motivational. Guru menjelaskan di depan kelas dan Peserta didik diminta untuk mendengarkan dengan seksama, kemudian peserta didik diminta untuk menuliskan pertanyaan yang sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru.

Karena masih banyak kekurangan dalam proses pembelajaran maka berdampak pada kurangnya tingkat pemahaman peserta didik. Hal ini terlihat pada data hasil belajar peserta didik pada siklus I yang menunjukkan bahwa indikator ketuntasan belajar peserta didik secara

klasikal belum tercapai, peserta didik yang tuntas belajar baru mencapai 55,3% dan 44,7% peserta didik belum tuntas belajar secara klasikal. Ketuntasan secara klasikal yang telah ditetapkan oleh peneliti adalah apabila telah mencapai 70%. Nilai individual yang telah ditetapkan adalah 70. Dalam siklus ini ada 17 peserta didik yang belum mencapai nilai 70, 9 anak mendapat nilai 70 dan 12 anak telah mencapai nilai di atas 70. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada 17 peserta didik yang belum tuntas belajarnya.

Berdasarkan analisis data pada siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari pra siklus, akan tetapi belum optimal. Selanjutnya upaya yang harus dilakukan adalah merencanakan dan melaksanakan kembali upaya perbaikan dengan menyusun kembali skenario pembelajaran pada siklus II yang berupa RPP dan soal tes siklus II.

Peneliti harus meningkatkan cara pembelajaran untuk memotivasi peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti berupaya supaya suasana di dalam kelas menjadi lebih menyenangkan, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan dapat mencapai indikator keberhasilan.

Selanjutnya di akhir kegiatan peneliti mengisi Lembar Observasi Siswa pada siklus I ini dan selanjutnya peneliti melakukan refleksi dengan mengevaluasi kegiatan yang ada di siklus I, mencari solusi

bersama terhadap permasalahan yang ditemukan dikelas dengan melakukan tindakan selanjutnya.

Dari refleksi di atas didapatkan beberapa solusi terhadap permasalahan proses belajar mengajar pada kegiatan pembelajaran bahasa Arab, dengan Permainan motivational di kelas XI MA Negeri 2 Wates. Hasil refleksi kemudian dijadikan sebagai rumusan untuk diterapkan pada siklus II sebagai upaya perbaikan terhadap proses pembelajaran peserta didik pada siklus I.

### 3. Hasil Penelitian Siklus II

#### a. Perencanaan

Dari hasil refleksi pada siklus I, masih banyak peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan guru, ada yang masih mengobrol sendiri dan kurang aktif dalam proses pembelajaran, tidak mau bertanya saat peserta didik belum paham dan sebagian dari mereka belum merasa tertarik dengan proses pembelajaran. Karena masalah tersebut peneliti beserta guru menyusun kembali upaya perbaikan pada siklus II. Peneliti menyusun kembali RPP, kisi-kisi soal, dan soal tes siklus II.

Guru mengupayakan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, guru memberikan variasi-variasi kecil agar peserta didik tidak jenuh. Dan mengusahakan agar peserta didik yang kurang aktif menjadi lebih aktif.

#### b. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan yang dilakukan pada siklus II adalah guru menjelaskan kembali proses pembelajaran dengan menggunakan Permainan motivational. Peserta didik mengamati guru yang sedang menjelaskan materi di depan kelas. Kemudian peserta didik diminta menuliskan pertanyaan sesuai dengan materi yang telah diberikan oleh guru sebagai bahan diskusi dalam kelas dan diadakan tes pada akhir siklus II untuk mengetahui tingkat penguasaan materi. Guru memberikan arahan agar peserta didik dapat melaksanakan diskusi dengan benar. Guru membuka sesion tanya jawab, apabila ada peserta didik belum paham. Guru menjelaskan kembali dan memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.

#### c. Observasi

Pada proses observasi peneliti mengamati kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik. Peneliti mengisi Lembar Observasi Siswa.

##### 1) Hasil belajar

Nilai hasil belajar peserta didik dalam siklus II diambil dari ulangan peserta didik dengan soal sebanyak 20 soal dapat peneliti gambarkan sebagai berikut :

Tabel 4.4  
Nilai Tes Siklus II

| No | Nama Siswa            | Nilai | Ket          |
|----|-----------------------|-------|--------------|
| 1  | Ahmad Abdul Nastain   | 70    | TUNTAS       |
| 2  | Abdul Novianto        | 75    | TUNTAS       |
| 3  | Devi Kurniati         | 75    | TUNTAS       |
| 4  | Dia Ayu Naritasari    | 90    | TUNTAS       |
| 5  | Efa Mukhotimah        | 75    | TUNTAS       |
| 6  | Erna Dwi Astuti       | 70    | TUNTAS       |
| 7  | Ervina Pramana Sari   | 80    | TUNTAS       |
| 8  | Eti Kartika           | 60    | TIDAK TUNTAS |
| 9  | Fitri Astria Putri    | 85    | TUNTAS       |
| 10 | Fitria Handayani      | 80    | TUNTAS       |
| 11 | Fajar Ahmad Dwi P     | 75    | TUNTAS       |
| 12 | Fitria Handayani      | 60    | TIDAK TUNTAS |
| 13 | Hana Fadilla.         | 75    | TUNTAS       |
| 14 | Hana Maisaroh         | 65    | TIDAK TUNTAS |
| 15 | Ida Musyrifah         | 70    | TUNTAS       |
| 16 | Indra Ibnu Nugroho    | 75    | TUNTAS       |
| 17 | Khodijah Noor R.      | 70    | TUNTAS       |
| 18 | Karlina Karismawati   | 85    | TUNTAS       |
| 19 | Kikit Astuti          | 80    | TUNTAS       |
| 20 | Mia Nurkita           | 70    | TUNTAS       |
| 21 | Munfarida Dwi Nur F.  | 60    | TIDAK TUNTAS |
| 22 | Muh. Said             | 80    | TUNTAS       |
| 23 | Muhammad Ridwan       | 85    | TUNTAS       |
| 24 | Murtianto             | 70    | TUNTAS       |
| 25 | Merry Sulistyoningrum | 85    | TUNTAS       |
| 26 | Nur Fitria            | 70    | TUNTAS       |

|                                |                         |    |              |
|--------------------------------|-------------------------|----|--------------|
| 27                             | Naufai Ariq S.          | 65 | TIDAK TUNTAS |
| 28                             | Niken Noviandari        | 75 | TUNTAS       |
| 29                             | Oktarina Setyowati      | 80 | TUNTAS       |
| 30                             | Oktaviani Wahid         | 75 | TUNTAS       |
| 31                             | Panuntun Ridaniyati     | 70 | TUNTAS       |
| 32                             | Puji Nur Untari         | 85 | TUNTAS       |
| 33                             | Riyan Nur Prasetyo      | 65 | TIDAK TUNTAS |
| 34                             | Rahayu Fitriyani        | 70 | TUNTAS       |
| 35                             | Risty Septianingsih     | 75 | TUNTAS       |
| 36                             | Sella Permata           | 75 | TUNTAS       |
| 37                             | Sekar Diah Wahyuningsih | 80 | TUNTAS       |
| 38                             | Siti Rofiqoh            | 90 | TUNTAS       |
| 39                             | Yulianti                | 90 | TUNTAS       |
| Persentase ketuntasan klasikal |                         |    | 84,2%        |

Dari hasil data di atas menunjukkan bahwa pada siklus II hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan, peserta didik yang telah tuntas belajar ada 32 anak dan 6 anak tidak tuntas belajarnya. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan peserta didik telah tercapai. Ada 9 peserta didik yang mendapat nilai 70, 23 peserta didik mendapat nilai di atas 70 dan hanya 7 peserta didik yang belum mencapai nilai 70. Ketuntasan secara klasikal telah mencapai 84,2% hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan Permainan motivational telah berhasil.

## 2) Hasil proses

Setelah melakukan observasi pada saat proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan Lembar Observasi Siswa yang dipegang peneliti, terlihat pada siklus II peserta didik menjadi lebih aktif, banyak yang serius saat proses pembelajaran berlangsung dan peserta didik sudah bisa berdiskusi dengan baik dan benar.

Bentuk aktivitas dalam Permainan motivational materi perkembangan Islam, yang dilakukan oleh siswa dapat peneliti gambarkan sebagai berikut dengan bentuk penilaian terlampir :



Tabel 4.5

Aktivitas Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Siklus II

| No | Nama Siswa          | Keaktifan yang dilakukan |   |   |   | Jumlah keaktifan |
|----|---------------------|--------------------------|---|---|---|------------------|
|    |                     | A                        | B | C | D |                  |
| 1  | Ahmad Abdul Nastain | 1                        | 1 | 1 | 0 | 3                |
| 2  | Abdul Novianto      | 1                        | 1 | 0 | 1 | 3                |
| 3  | Devi Kurniati       | 1                        | 1 | 1 | 1 | 4                |
| 4  | Dia Ayu Naritasari  | 1                        | 0 | 1 | 1 | 3                |
| 5  | Efa Mukhotimah      | 1                        | 1 | 1 | 0 | 3                |
| 6  | Erna Dwi Astuti     | 0                        | 1 | 1 | 0 | 2                |
| 7  | Ervina Pramana Sari | 1                        | 1 | 1 | 1 | 4                |
| 8  | Eti Kartika         | 1                        | 1 | 0 | 1 | 3                |
| 9  | Fitri Astria Putri  | 1                        | 1 | 1 | 1 | 4                |
| 10 | Fitria Handayani    | 1                        | 1 | 0 | 1 | 3                |
| 11 | Fajar Ahmad Dwi P   | 1                        | 1 | 1 | 1 | 4                |
| 12 | Fitria Handayani    | 1                        | 1 | 0 | 1 | 3                |
| 13 | Hana Fadilla.       | 1                        | 1 | 1 | 1 | 4                |

|        |                            |   |   |   |   |     |
|--------|----------------------------|---|---|---|---|-----|
| 14     | Hana Maisaroh              | 0 | 1 | 1 | 1 | 3   |
| 15     | Ida Musyrifah              | 1 | 1 | 1 | 0 | 3   |
| 16     | Indra Ibnu Nugroho         | 1 | 0 | 1 | 1 | 3   |
| 17     | Khodijah Noor R.           | 0 | 1 | 1 | 1 | 3   |
| 18     | Karlina Karismawati        | 1 | 1 | 0 | 1 | 3   |
| 19     | Kikit Astuti               | 1 | 1 | 1 | 1 | 4   |
| 20     | Mia Nurkita                | 1 | 0 | 1 | 1 | 3   |
| 21     | Munfarida Dwi Nur F.       | 1 | 1 | 1 | 1 | 4   |
| 22     | Muh. Said                  | 1 | 1 | 0 | 1 | 3   |
| 23     | Muhammad Ridwan            | 1 | 0 | 1 | 1 | 3   |
| 24     | Murtianto                  | 1 | 1 | 1 | 1 | 4   |
| 25     | Merry Sulistyoningrum      | 1 | 1 | 1 | 1 | 4   |
| 26     | Nur Fitria                 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4   |
| 27     | Naufai Ariq S.             | 1 | 1 | 0 | 1 | 3   |
| 28     | Niken Noviandari           | 1 | 1 | 1 | 1 | 3   |
| 29     | Oktarina Setyowati         | 1 | 1 | 1 | 0 | 3   |
| 30     | Oktaviani Wahid            | 1 | 1 | 1 | 1 | 4   |
| 31     | Panuntun Ridamyati         | 1 | 0 | 0 | 1 | 2   |
| 32     | Puji Nur Untari            | 1 | 1 | 1 | 1 | 4   |
| 33     | Riyan Nur Prasetyo         | 1 | 1 | 1 | 1 | 4   |
| 34     | Rahayu Fitriyani           | 1 | 0 | 1 | 1 | 3   |
| 35     | Risty Septianingsih        | 1 | 1 | 0 | 1 | 3   |
| 36     | Sella Permata              | 1 | 1 | 1 | 1 | 4   |
| 37     | Sekar Djah<br>Wahyuningsih | 1 | 1 | 0 | 1 | 3   |
| 38     | Siti Rofiqoh               | 1 | 1 | 1 | 1 | 4   |
| 39     | Yulianti                   | 1 | 1 | 1 | 1 | 4   |
| Jumlah |                            |   |   |   |   | 127 |

Keterangan:

- A. Bertanya saat menemui kesulitan
- B. Mendengarkan penjelasan guru

- C. Hadir saat proses pembelajaran berlangsung
- D. dapat memberikan tanggapan atau pendapat saat diskusi berlangsung

Data hasil observasi digunakan untuk mengetahui aktifitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Permainan motivational. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru telah melaksanakan sesuai dengan skenario pembelajaran, guru telah mampu menciptakan pembelajaran menjadi lebih menarik, peserta didik mulai aktif saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik memperhatikan penjelasan guru, dan banyak peserta didik yang telah mampu menjelaskan perkembangan yang dialami Islam, dengan baik dan benar. Data di atas menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik mengalami peningkatan, berarti bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru telah berhasil.

#### d. Refleksi

Berdasarkan data hasil tes siklus II diperoleh ketuntasan belajar peserta didik 84,2% tuntas belajar. Hasil belajar pada siklus II menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik. Guru berhasil menciptakan suasana pembelajaran menjadi menarik sehingga peserta didik sudah mulai tertarik dengan proses pembelajaran. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru sehingga peserta didik merasa lebih mudah dalam memahami pelajaran, karena pada dasarnya dalam penerapan Permainan motivational ini peserta didiklah yang bertindak

lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Ada 9 peserta didik yang mendapat nilai 70, 23 peserta didik mendapat nilai di atas 70 dan ada 7 peserta didik belum mencapai nilai 70.

Berdasarkan hasil refleksi siklus II indikator kinerja guru mengalami peningkatan. Dari siklus I dengan ketuntasan belajar secara klasikal sebanyak 55,3%. Siklus II dengan ketuntasan belajar secara klasikal 84,2%. Pada siklus I ada 17 peserta didik yang belum tuntas belajar, dan setelah diadakan perbaikan pada siklus II hanya ada 7 peserta didik yang tidak tuntas belajar.

Analisis data keaktifan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai keaktifan peserta didik dari siklus I ke siklus II. Setelah diadakan langkah-langkah perbaikan tindakan pada siklus II, memberi dampak positif bagi peningkatan hasil praktek, nilai hasil praktek peserta didik mencapai dan telah mencapai ketuntasan belajar, dari hasil refleksi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan Permainan motivational dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, untuk itu siklus dihentikan.

Penerapan Permainan motivational dalam meningkatkan pembelajaran Prestasi hasil belajar Bahasa Arab adalah:

#### 1) Siklus-I

Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik melakukan kegiatan-kegiatan yang dirancang oleh peneliti di dalam RPP dan LOS. Kegiatan yang dilakukan antara lain peneliti

memberikan penjelasan apa yang harus dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik diminta untuk mengamati dan mendengarkan secara cermat dan teliti pada saat guru memberikan penjelasan di depan kelas. Guru membimbing peserta didik pada saat proses diskusi berlangsung. Di akhir kegiatan pembelajaran peserta didik diminta untuk menarik kesimpulan kemudian peneliti memberikan tes soal di akhir siklus untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang telah dibahas di dalam kelas.

Selama pelaksanaan siklus I, diperoleh data bahwa ada peningkatan dari pra siklus akan tetapi masih ada beberapa peserta didik yang kurang aktif, dan yang tidak memperhatikan guru. Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran siklus I dengan ketuntasan 55,3% belum dapat mencapai nilai ketuntasan yang peneliti patokan. Pada siklus I ada 17 peserta didik yang belum tuntas belajarnya. Hal ini diakibatkan karena:

- a) Banyak peserta didik yang belum aktif mengajukan pertanyaan saat mengalami kesulitan
- b) Banyak peserta didik yang kurang sepenuhnya memperhatikan keterangan guru
- c) Banyak peserta didik yang belum berani memberikan pendapatnya pada saat diskusi berlangsung, sehingga mengakibatkan diskusi kurang berjalan dengan baik.

Untuk itu guru bersama peneliti menyusun kembali upaya perbaikan pada siklus II.

## 2) Siklus-II

Untuk pelaksanaan siklus II, guru mempersiapkan RPP, guru memperbaiki cara mengajarnya supaya peserta didik termotivasi untuk memperhatikan, bertanya dan serius dalam menuliskan pertanyaan dan berdiskusi. Guru memberi sanksi bagi peserta didik yang tidak memperhatikan guru. Guru membimbing peserta didik saat diskusi berlangsung. Guru mengajari peserta didik yang kesulitan dalam menuliskan pertanyaan yang akan digunakan sebagai bahan diskusi. Tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki siklus I adalah sebagai berikut:

- a) Guru menjelaskan secara terperinci materi bahasa Arab
- b) Memberikan motivasi pada peserta didik untuk lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran
- c) Peserta didik diminta untuk lebih serius dalam diskusi.
- d) memberikan sanksi kepada peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru dan tidak serius dalam mengikuti diskusi di dalam kelas.

Langkah-langkah perbaikan tindakan yang dilakukan pada pembelajaran siklus II memberi dampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil tes akhir siklus II menunjukkan 84,2% peserta didik telah tuntas belajar dan ada 6 peserta didik yang tidak

tuntas belajar. Hal tersebut dikarenakan oleh guru yang telah melakukan langkah-langkah perbaikan dari siklus sebelumnya, yaitu dengan cara, memberikan variasi-variasi pembelajaran pada saat menyampaikan materi di dalam kelas, lebih banyak memberikan motivasi kepada peserta didik agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, dan memberikan sanksi kepada peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru dan kurang serius dalam mengikuti diskusi di dalam kelas. Sehingga peserta didik lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas.

Peningkatan hasil belajar peserta didik dari pra siklus dan setelah siklus I dan siklus II membuktikan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan Permainan motivational memberikan hasil belajar yang lebih baik dan menguatkan konsep pembelajaran sehingga konsep yang telah dipelajari tidak mudah hilang. Karena peserta didik sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran secara individu maupun kelompok, hampir keseluruhan terlibat aktif dalam bertanya ataupun menjelaskan, menulis ketika ada keterangan atau informasi baru yang diterima dari guru atau dari sumber lain.

Berdasarkan hasil penelitian dari hasil pengamatan dan tes yang telah dikemukakan di atas, pada pelaksanaan tindakan siklus I dan Siklus II dapat diketahui perubahan-perubahan baik dari cara

belajar peserta didik dan hasil belajarnya dengan diadakannya pembelajaran menggunakan Permainan motivational.

Interaksi dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus I dengan menggunakan Permainan motivational, masih banyak peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan guru. Peserta didik dalam berdiskusi masih sepenuhnya mendapat bimbingan guru. Dengan diadakan perubahan pada tindakan siklus II peserta didik dapat melakukan kerja permainan motivational dengan mandiri tanpa bantuan guru dan guru membimbing seperlunya saja.

Table 4.6

Nilai Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II

| Kriteria | Tingkat ketuntasan | Siklus I   |               | Siklus II  |               |
|----------|--------------------|------------|---------------|------------|---------------|
|          |                    | Persentase | Peserta didik | persentase | Peserta didik |
| <70      | Tidak Tuntas       | 46,2%      | 18            | 17,9%      | 7             |
| 70       | Tuntas             | 23,0%      | 9             | 23,0%      | 9             |
| >70      | Tuntas             | 30,8%      | 12            | 59,1%      | 23            |

Dari tabel di atas membuktikan dengan beberapa tindakan yang dilakukan peneliti dan guru terutama dalam membimbing peserta didik dan memotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran bahasa Arab telah meningkatkan tingkat ketuntasan peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Arab di kelas XI MAN 2 Wates . Peserta didik yang semula pada siklus I ada 17 peserta didik yang tidak tuntas belajar, nilai ketuntasan secara

klasikal hanya mencapai 55,3%. Setelah diadakan perbaikan pada siklus II, hasil belajar menjadi meningkat, peserta didik yang tuntas belajar mencapai 84,2% atau 32 peserta didik tuntas dan hanya 6 peserta didik yang tidak tuntas belajar. Berarti bahwa Permainan motivational dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab. Untuk itu siklus dihentikan.

### C. Pengaruh Efektifitas Permainan Motivasional Terhadap Peningkatan Motivasi Berprestasi Siswa MAN 2 Wates Terhadap Pelajaran Bahasa Arab.

Dalam penelitian ini yang diteliti adalah Pengaruh Efektifitas Permainan Motivasional Terhadap Peningkatan Motivasi Berprestasi Siswa MAN 2 Wates Terhadap Pelajaran Bahasa Arab. Sehubungan dengan itu, maka penelitian ini dalam pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes.

Adapun dalam menganalisis data yang berkaitan dengan adanya pengaruh antara prestasi belajar bahasa Arab dengan aplikasi permainan motivation di MAN 2 Wates Kulonprogo Yogyakarta, penulis menggunakan Rumus Korelasi Product-Moment, yaitu perhitungan adanya pengaruh dari dua variabel (variabel X dan Y dengan Rumus Korelasi Product Moment, digunakan rumus yang dikemukakan oleh Anas Sudijono, sebagai berikut :<sup>94</sup>

---

<sup>94</sup> Anas Sudijono, 1999, hlm. 220.

Tabel 4.7

Perhitungan Nilai Pre-tes (variabel X) dan Siklus-1 (Variabel Y)

| Perhitungan antara X dan Y |    |    |                |                |      |
|----------------------------|----|----|----------------|----------------|------|
| No Responden               | X  | Y  | X <sup>2</sup> | Y <sup>2</sup> | ∑ XY |
| 1                          | 55 | 60 | 3025           | 3600           | 3300 |
| 2                          | 65 | 65 | 4225           | 4225           | 4225 |
| 3                          | 60 | 70 | 3600           | 4900           | 4200 |
| 4                          | 70 | 80 | 4900           | 6400           | 5600 |
| 5                          | 75 | 75 | 5625           | 5625           | 5625 |
| 6                          | 50 | 55 | 2500           | 3025           | 2750 |
| 7                          | 30 | 80 | 900            | 6400           | 2400 |
| 8                          | 55 | 60 | 3025           | 3600           | 3300 |
| 9                          | 70 | 75 | 4900           | 5625           | 5250 |
| 10                         | 75 | 70 | 5625           | 4900           | 5250 |
| 11                         | 45 | 65 | 2025           | 4225           | 2925 |
| 12                         | 60 | 60 | 3600           | 3600           | 3600 |
| 13                         | 45 | 75 | 2025           | 5625           | 3375 |
| 14                         | 50 | 65 | 2500           | 4225           | 3250 |
| 15                         | 70 | 70 | 4900           | 4900           | 4900 |
| 16                         | 50 | 65 | 2500           | 4225           | 3250 |
| 17                         | 80 | 70 | 6400           | 4900           | 5600 |
| 18                         | 65 | 65 | 4225           | 4225           | 4225 |
| 19                         | 70 | 80 | 4900           | 6400           | 5600 |

|        |      |      |        |        |        |
|--------|------|------|--------|--------|--------|
| 20     | 60   | 60   | 3600   | 3600   | 3600   |
| 21     | 55   | 60   | 3025   | 3600   | 3300   |
| 22     | 75   | 70   | 5625   | 4900   | 5250   |
| 23     | 70   | 75   | 4900   | 5625   | 5250   |
| 24     | 65   | 60   | 4225   | 3600   | 3900   |
| 25     | 70   | 85   | 4900   | 7225   | 5950   |
| 26     | 70   | 70   | 4900   | 5900   | 4900   |
| 27     | 50   | 55   | 2500   | 3025   | 2750   |
| 28     | 65   | 60   | 4225   | 3600   | 3900   |
| 29     | 70   | 70   | 4900   | 4900   | 4900   |
| 30     | 50   | 65   | 2500   | 4225   | 3250   |
| 31     | 60   | 55   | 3600   | 3025   | 3575   |
| 32     | 60   | 85   | 3600   | 7225   | 5100   |
| 33     | 40   | 65   | 1600   | 4225   | 2600   |
| 34     | 80   | 70   | 6400   | 4900   | 5600   |
| 35     | 65   | 75   | 4225   | 5625   | 4875   |
| 36     | 50   | 75   | 2500   | 5625   | 3750   |
| 37     | 75   | 70   | 5625   | 4900   | 5250   |
| 38     | 70   | 85   | 4900   | 7225   | 5950   |
| 39     | 70   | 85   | 4900   | 7225   | 5950   |
| Jumlah | 4097 | 5735 | 188485 | 367419 | 261676 |

Langkah pokok dalam perhitungan dengan skor ini adalah:

1. Mencari hubungan antara prediktor (X) dengan kriterium(Y).

Korelasi antara prediktor X dengan kriterium Y dapat dicari melalui teknik korelasi *product moment pearson*, dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

Untuk menyelesaikan perhitungan dengan rumus tersebut maka di perlukan langkah-langkah sebagai berikut:

a. 
$$\sum xy = \sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{N}$$

$$\sum XY = \frac{261676 - (4090)(5735)}{39}$$

$$\sum xy = 566,166$$

b. 
$$\sum x^2 = \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}$$

$$\sum X^2 = \frac{188485 - (4097)^2}{39}$$

$$\sum x^2 = 1980,456$$

c. 
$$\sum y^2 = \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}$$

$$\sum Y^2 = \frac{367419 - (5735,88)^2}{39}$$

$$\sum y^2 = 1860,182$$

2. Mencari koefisien korelasi antara prediktor X dengan kriterium Y menggunakan korelasi *product moment* dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{566,166}{\sqrt{(1980,456)(1860,182)}}$$

$$r_{xy} = \frac{566,166}{\sqrt{3684008,60}}$$

$$r_{xy} = \frac{566,166}{1919,377}$$

$$r_{xy} = 0,6941.$$

Langkah berikutnya adalah uji hipotesis nilai korelasi variabel X dan variabel Y dengan menggunakan rumus diatas, maka nilai yang dapat diketahui adalah 0,6941.

Setelah r (koefisien korelasi) dari variabel X dan variabel Y diketahui, selanjutnya adalah  $r_{xy}$  dikuadratkan untuk mencari pengaruh ( $0,6941 \times 1000 = 69,41\%$ ), yang berarti ada pengaruh yang positif antara kedua variabel. Berdasarkan analisis di atas membuktikan bahwa hasilnya persentasi 69,41 % termasuk kategori korelasi “kuat atau tinggi”. Artinya ada pengaruh efektifitas permainan motivasional terhadap peningkatan motivasi Berprestasi Siswa MAN 2 Wates Terhadap Pelajaran Bahasa Arab.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang peningkatan hasil belajar siswa melalui aplikasi permainan motivational pada pembelajaran bahasa Arab MAN 2 Wates , dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode pembelajaran aplikasi permainan motivational terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas MAN 2 Wates, dan Peningkatan hasil belajar peserta didik kelas MAN 2 Wates ini ditunjukkan dengan adanya perubahan dalam proses pembelajaran yaitu keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung.
2. Keberhasilan aplikasi permainan motivational dalam peningkatan belajar terlihat setelah siklus kedua mengalami peningkatan yaitu telah mencapai tingkat sempurna, pada tahap pra siklus yaitu 39,5% atau hanya 15 peserta didik yang tuntas belajar dan pada siklus I menjadi ada 55,3% atau 21 peserta didik yang tuntas belajarnya, dan pada siklus II meningkat menjadi 84,2% atau ada 32 peserta didik. Ini artinya aplikasi permainan motivational yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab efektif untuk meningkatkan prestasi hasil belajar peserta didik.

## B. Saran

Dari uraian tersebut di atas, penulis mencoba memberikan saran-saran dengan maksud proses pembelajaran bahasa Arab dengan aplikasi permainan motivational yang diterapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

### 1. Kepada Guru

- a. Hendaknya dalam proses belajar mengajar, guru harus benar-benar paham dalam menyiapkan pembelajaran dengan sebaik mungkin, agar materi tersampaikan dengan maksimal.
- b. Hendaknya pembelajaran dirancang sedemikian rupa dan memperkaya variasi mengajar. Hal ini untuk mengantisipasi kejenuhan yang dialami peserta didik. Dan selalu memantau perkembangannya terutama dari perilaku, pemikiran, dan pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

### 2. Kepala sekolah

- a. Untuk semakin lancarnya proses belajar mengajar, maka hendaknya lebih dilengkapi sarana dan prasarana yang sekiranya bisa menunjang keberhasilan metode yang digunakan.
- b. Begitu juga dalam hal perpustakaan, hendaknya buku-buku yang ada lebih dilengkapi dengan menambah buku-buku yang bersifat keagamaan. Dengan tujuan diharapkan anak dapat bertambah pengetahuan agamanya.

### 3. Kepada Siswa

Siswa harus terus meningkatkan hasil belajarnya agar mendapatkan hasil yang baik dalam proses pembelajaran yang dilakukan dan berusaha membiasakan gemar membaca dalam kehidupan sehari-hari.

#### 4. Kepada Orang Tua

Orang tua harus mendukung program belajar yang di desain sekolah dengan membantu peserta didik dalam mencapai hasil yang lebih baik serta memantau kegiatan anak di rumah.



UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrachman Mas'ud. (2004). *Antologi Studi Agama dan Pendidikan*. Yogyakarta: Aneka Ilmu.
- Adi Nugroho. (2002). Hubungan Antara Dukungan Sosial, Kepercayaan Diri dan Motif Berprestasi Dengan Prestasi Belajar Pada Siswa Kelas II SMA Trinitas Bandung. *Skripsi*. UGM Yogyakarta.
- Davolt, S. (2006). *Tedium-batting businesses use online motivational games*. Diakses dari Asuransi%20Akenlife.com pada tanggal 8 Juni 2009.
- Duda, J.L. (1992). *Dimensions of Achievement Motivation in Schoolwork and Sport*. *Journal of Educational Psychology*.
- Epstein, R ; Rogers,J. (2001). *The Big Book of Motivation Games*. USA: McGraw-hill Companies.
- <http://downloads.ziddu.com/downloadfile/13951369/PengaruhMotivasibelajarbabV.rar.html>/diakses pada tgl 9 oktober 2012.
- <http://format99.or.id/2009/01/08/mari-membudayakan-nyontek-dan-kerjasama-dalam-ujian/> diakses pada tanggal 12 Juni 2009.
- Hurlock, E.B. (1999). *Perkembangan Anak Jilid 1 (Terjemahan)*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Koentjoro. (1990). Pengaruh Achievement Motivation Training dan Jenis Kegiatan Mahasiswa Terhadap Peningkatan Indeks Prestasi Mahasiswa. *Laporan Penelitian*. Yogyakarta : UGM.
- IKIP Yogyakarta. (2005). *Daftar Koleksi Perpustakaan IKIP Yogyakarta, Jilid 2*. Yogyakarta: UPT Perpustakaan IKIP Yogyakarta.
- Latipun. (2002). *Psikologi Kuantitatif Edisi Kedua*. Malang: UMM Press.
- McClelland, D.C. (1990). *Human Motivation*. USA: Cambridge University Press.
- Moh. Nazir. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Monks, dkk. (2006). *Psikologi Perkembangan. Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: UGM Press.
- Muhibbin Syah. (2003). *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

- Nuryati Atamimi. (2006). Efektifitas Pelatihan Asertivitas Untuk Menurunkan Dorongan Melakukan Kenakalan Remaja Pada Siswa SMA. *Skripsi*. UGM Yogyakarta.
- Rahman dan Suyata. (2004). Efektivitas Penggunaan Metode Intelegensi Ganda dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi*. No.7.Tahun IV. Yogyakarta: UNY.
- Ramsey, J.W; Edwards, M.C. ----. *Motivational Games: An Interactive Approach to Improving Student Learning*. Diakses dari [www.oregonstate.edu/dept/](http://www.oregonstate.edu/dept/) pada tanggal 6 Juni 2009.
- Saifuddin Azwar. (2000). *Motivasi dalam Belajar*. Bunga Rampai Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- (2003). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- (2006). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar Offset
- Santrock. J.W. (2003). *Perkembangan Remaja*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumadi Suryabrata. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Suryanto. (2005). *Permainan Pendukung Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Grasindo.
- Sutrisno Hadi. (2001). *Statistik jilid 1,2*. Yogyakarta: Andi offset.
- (2002). *Metodologi Research I*. Yogyakarta: Andi Offset.
- UII Yogyakarta. (2011) , *Pedoman Penulisan Tesis dan Desertasi*, Yogyakarta: UII Press, Cet-6.
- Winkel. (2005). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.



PROGRAM PASCASARJANA (S2)  
**MAGISTER STUDI ISLAM**  
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Jl. Demangan Baru No. 24 Lantai II, Yogyakarta 55281, Telp./Faks. (0274) 523637, Hp. 08175425758  
Website: www.master.islamic.uui.ac.id; email: msi@uui.ac.id dan msi\_uui@yahoo.com

Nomor : 666.A/PPs-MSI/XII/2011  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 05 Desember 2011

Kepada Yang Terhormat:  
Kepala Sekolah MAN II Wates  
di-  
Wates

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Program Pascasarjana (S-2) Magister Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta menyatakan bahwa:

Nama : Solihat Empat Fatimah  
NIM : 10913091  
Konsentrasi : Pendidikan Islam

adalah Mahasiswa Program Pascasarjana Magister Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dan saat ini yang bersangkutan sedang dalam proses penyelesaian Tesis dengan judul:

**"Efektivitas Permainan Motivasional dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi terhadap Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas XI MAN 2 Wates".**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada yang bersangkutan guna melakukan penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Sekretaris Program,

Drs. H. Syarif Zubaidah, M.Ag





**KEMENTERIAN AGAMA  
MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 WATES**

Jl. Khudori Wonosidi Wates Kulon Progo Yogyakarta 55611 Tlp. (0274) 773301

**SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN**

Nomor: MA.12.12/PP.009/444/2012

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala MAN 2 Wates Kabupaten Kulon Progo memberikan izin penelitian untuk pembuatan Tesis kepada:

Nama : Solihat Empat Fatimah, S.Ag  
NIM : 1091 3091  
Tempat Kuliah : Universitas Islam Indonesia  
Program : Pascasarjana Magister Study Islam  
Judul Tesis : Efektivitas Permainan Motivasional Dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Kelas XI MAN 2 Wates  
Waktu Penelitian : Selama 3 bulan (5 Desember 2011 sampai 5 Maret 2012)

Demikian Surat Izin Penelitian kami berikan agar dapat dipergunakan untuk penelitian lebih lanjut.

**UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA**

Kulon Progo, 05 Januari 2012

Kepala MAN 2 Wates



**Drs. H. Paiman, M.A**

NIP. 19610505 198703 1 003

Lampiran-1

Nilai Pre-Test

| No | Nama Siswa            | Nilai | Ket          |
|----|-----------------------|-------|--------------|
| 1  | Ahmad Abdul Nastain   | 55    | TIDAK TUNTAS |
| 2  | Abdul Novianto        | 65    | TIDAK TUNTAS |
| 3  | Devi Kurniati         | 60    | TIDAK TUNTAS |
| 4  | Dia Ayu Naritasari    | 70    | TUNTAS       |
| 5  | Efa Mukhotimah        | 75    | TUNTAS       |
| 6  | Erna Dwi Astuti       | 50    | TIDAK TUNTAS |
| 7  | Ervina Pramana Sari   | 30    | TIDAK TUNTAS |
| 8  | Eti Kartika           | 55    | TIDAK TUNTAS |
| 9  | Fitri Astria Putri    | 70    | TUNTAS       |
| 10 | Fitria Handayani      | 75    | TUNTAS       |
| 11 | Fajar Ahmad Dwi P     | 45    | TIDAK TUNTAS |
| 12 | Fitria Handayani      | 60    | TIDAK TUNTAS |
| 13 | Hana Fadilla.         | 45    | TIDAK TUNTAS |
| 14 | Hana Maisaroh         | 50    | TIDAK TUNTAS |
| 15 | Ida Musyrifah         | 70    | TUNTAS       |
| 16 | Indra Ibnu Nugroho    | 50    | TIDAK TUNTAS |
| 17 | Khodijah Noor R.      | 80    | TUNTAS       |
| 18 | Karlina Karismawati   | 65    | TIDAK TUNTAS |
| 19 | Kikit Astuti          | 70    | TUNTAS       |
| 20 | Mia Nurkita           | 60    | TIDAK TUNTAS |
| 21 | Munfarida Dwi Nur F.  | 55    | TIDAK TUNTAS |
| 22 | Muh. Said             | 75    | TUNTAS       |
| 23 | Muhammad Ridwan       | 70    | TUNTAS       |
| 24 | Murtianto             | 65    | TIDAK TUNTAS |
| 25 | Merry Sulistyoningrum | 70    | TUNTAS       |
| 26 | Nur Fitria            | 70    | TUNTAS       |
| 27 | Naufai Ariq S.        | 50    | TIDAK TUNTAS |
| 28 | Niken Noviandari      | 65    | TIDAK TUNTAS |
| 29 | Oktarina Setyowati    | 70    | TUNTAS       |
| 30 | Oktaviani Wahid       | 50    | TIDAK TUNTAS |
| 31 | Panuntun Ridaniyati   | 60    | TIDAK TUNTAS |
| 32 | Puji Nur Untari       | 60    | TIDAK TUNTAS |
| 33 | Riyan Nur Prasetyo    | 40    | TIDAK TUNTAS |
| 34 | Rahayu Fitriyani      | 80    | TUNTAS       |
| 35 | Risty Septianingsih   | 65    | TIDAK TUNTAS |
| 36 | Sella Permata         | 50    | TIDAK TUNTAS |

|                                 |                         |    |        |
|---------------------------------|-------------------------|----|--------|
| 37                              | Sekar Diah Wahyuningsih | 75 | TUNTAS |
| 38                              | Siti Rofiqoh            | 70 | TUNTAS |
| 39                              | Yulianti                | 70 | TUNTAS |
| Persentase Ketuntasaan Klasikal |                         |    | 39,5%  |



UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

Lampiran 2

Nilai Tes Siklus I

| NO | Nama Siswa            | Nilai | Ket          |
|----|-----------------------|-------|--------------|
| 1  | Ahmad Abdul Nastain   | 60    | TIDAK TUNTAS |
| 2  | Abdul Novianto        | 65    | TIDAK TUNTAS |
| 3  | Devi Kurniati         | 70    | TUNTAS       |
| 4  | Dia Ayu Naritasari    | 80    | TUNTAS       |
| 5  | Efa Mukhotimah        | 75    | TUNTAS       |
| 6  | Erna Dwi Astuti       | 55    | TIDAK TUNTAS |
| 7  | Ervina Pramana Sari   | 80    | TUNTAS       |
| 8  | Eti Kartika           | 60    | TIDAK TUNTAS |
| 9  | Fitri Astria Putri    | 75    | TUNTAS       |
| 10 | Fitria Handayani      | 70    | TUNTAS       |
| 11 | Fajar Ahmad Dwi P     | 65    | TIDAK TUNTAS |
| 12 | Fitria Handayani      | 60    | TIDAK TUNTAS |
| 13 | Hana Fadilla.         | 75    | TUNTAS       |
| 14 | Hana Maisaroh         | 65    | TIDAK TUNTAS |
| 15 | Ida Musyrifah         | 70    | TUNTAS       |
| 16 | Indra Ibnu Nugroho    | 65    | TIDAK TUNTAS |
| 17 | Khodijah Noor R.      | 70    | TUNTAS       |
| 18 | Karlina Karismawati   | 65    | TIDAK TUNTAS |
| 19 | Kikit Astuti          | 80    | TUNTAS       |
| 20 | Mia Nurkita           | 60    | TIDAK TUNTAS |
| 21 | Munfarida Dwi Nur F.  | 60    | TIDAK TUNTAS |
| 22 | Muh. Said             | 70    | TUNTAS       |
| 23 | Muhammad Ridwan       | 75    | TUNTAS       |
| 24 | Murtianto             | 60    | TIDAK TUNTAS |
| 25 | Merry Sulistyoningrum | 85    | TUNTAS       |
| 26 | Nur Fitria            | 70    | TUNTAS       |
| 27 | Naufai Ariq S.        | 55    | TIDAK TUNTAS |
| 28 | Niken Noviandari      | 60    | TIDAK TUNTAS |
| 29 | Oktarina Setyowati    | 70    | TUNTAS       |
| 30 | Oktaviani Wahid       | 65    | TIDAK TUNTAS |
| 31 | Panuntun Ridaniyati   | 55    | TIDAK TUNTAS |
| 32 | Puji Nur Untari       | 85    | TUNTAS       |
| 33 | Riyan Nur Prasetyo    | 65    | TIDAK TUNTAS |
| 34 | Rahayu Fitriyani      | 70    | TUNTAS       |
| 35 | Risty Septianingsih   | 75    | TUNTAS       |
| 36 | Sella Permata         | 75    | TUNTAS       |

|                                |                         |    |        |
|--------------------------------|-------------------------|----|--------|
| 37                             | Sekar Diah Wahyuningsih | 70 | TUNTAS |
| 38                             | Siti Rofiqoh            | 85 | TUNTAS |
| 39                             | Yulianti                | 85 | TUNTAS |
| Persentase Ketuntasan Klasikal |                         |    | 55,3%  |



UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

Lampiran 3

Nilai Tes Siklus II

| No | Nama Siswa            | Nilai | Ket          |
|----|-----------------------|-------|--------------|
| 1  | Ahmad Abdul Nastain   | 70    | TUNTAS       |
| 2  | Abdul Novianto        | 75    | TUNTAS       |
| 3  | Devi Kurniati         | 75    | TUNTAS       |
| 4  | Dia Ayu Naritasari    | 90    | TUNTAS       |
| 5  | Efa Mukhotimah        | 75    | TUNTAS       |
| 6  | Erna Dwi Astuti       | 70    | TUNTAS       |
| 7  | Ervina Pramana Sari   | 80    | TUNTAS       |
| 8  | Eti Kartika           | 60    | TIDAK TUNTAS |
| 9  | Fitri Astria Putri    | 85    | TUNTAS       |
| 10 | Fitria Handayani      | 80    | TUNTAS       |
| 11 | Fajar Ahmad Dwi P     | 75    | TUNTAS       |
| 12 | Fitria Handayani      | 60    | TIDAK TUNTAS |
| 13 | Hana Fadilla.         | 75    | TUNTAS       |
| 14 | Hana Maisaroh         | 65    | TIDAK TUNTAS |
| 15 | Ida Musyrifah         | 70    | TUNTAS       |
| 16 | Indra Ibnu Nugroho    | 75    | TUNTAS       |
| 17 | Khodijah Noor R.      | 70    | TUNTAS       |
| 18 | Karlina Karismawati   | 85    | TUNTAS       |
| 19 | Kikit Astuti          | 80    | TUNTAS       |
| 20 | Mia Nurkita           | 70    | TUNTAS       |
| 21 | Munfarida Dwi Nur F.  | 60    | TIDAK TUNTAS |
| 22 | Muh. Said             | 80    | TUNTAS       |
| 23 | Muhammad Ridwan       | 85    | TUNTAS       |
| 24 | Murtianto             | 70    | TUNTAS       |
| 25 | Merry Sulistyoningrum | 85    | TUNTAS       |
| 26 | Nur Fitria            | 70    | TUNTAS       |
| 27 | Naufai Ariq S.        | 65    | TIDAK TUNTAS |
| 28 | Niken Noviandari      | 75    | TUNTAS       |
| 29 | Oktarina Setyowati    | 80    | TUNTAS       |
| 30 | Oktaviani Wahid       | 75    | TUNTAS       |
| 31 | Panuntun Ridaniyati   | 70    | TUNTAS       |
| 32 | Puji Nur Untari       | 85    | TUNTAS       |
| 33 | Riyan Nur Prasetyo    | 65    | TIDAK TUNTAS |
| 34 | Rahayu Fitriyani      | 70    | TUNTAS       |
| 35 | Risty Septianingsih   | 75    | TUNTAS       |

|                                |                         |    |        |
|--------------------------------|-------------------------|----|--------|
| 36                             | Sella Permata           | 75 | TUNTAS |
| 37                             | Sekar Diah Wahyuningsih | 80 | TUNTAS |
| 38                             | Siti Rofiqoh            | 90 | TUNTAS |
| 39                             | Yulianti                | 90 | TUNTAS |
| Persentase ketuntasan klasikal |                         |    | 84,2%  |



UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

Lampiran 4

Lembar Evaluasi Siswa Pra Siklus

Nama Siswa:  
No Absen :  
Nilai :

Berilah tanda silang (x) pada huruf (أ، ب، ج، د) yang kamu anggap benar !

1. يُوسُفُ يُشَاهِدُ التَّلَاقَ.

Kata yang bergaris bawah cara membacanya adalah ....

- أ. Yusaahidu                      ج. Yushaahidzu  
ب. Yusyaahidu                    د. Yusaahidhu

2. Di bawah ini kata yang mempunyai arti *menaati* adalah.....

- أ. يَأْمُرُ                      ج. يَرْجِعُ  
ب. يَذْرُسُ                    د. يُطِيعُ

3. حَامِدٌ ..... صَلَاةَ الظُّهْرِ.

- أ. يَذْهَبُ                      ج. يُصَلِّيُ  
ب. يَعْمَلُ                      د. يَعْلَمُ

4. تَتَنَاوَلُ عَائِشَةُ ..... فِي السَّاعَةِ السَّادِسَةِ صَبَاحًا.

- أ. الغَدَاءَ                      ج. العِشَاءَ  
ب. الفُطُورَ                    د. الرُّزْءَ

5. مَاذَا تَأْكُلُ يَا إِحْمَدُ؟ الْكَلْبُ.....

- أ. المَوْزَ                      ج. اللَّبَنَ  
ب. القَهْوَى                    د. المَاءَ

6. مَاذَا ..... يَا لَيْلِي؟ أُرِيدُ الخُبْزَ.

- أ. تُرِيدِينَ                      ج. تُقْرئينَ  
ب. تُسَاعِدِينَ                    د. تَلْعَبِينَ

7. أَلْعَبُ كُرَّةَ القَدَمِ مَعَ أَصْدِقَائِي فِي المَلْعَبِ بَعْدَ صَلَاةِ العَصْرِ.

Arti kata yang bergaris bawah adalah .....

- أ. menyaksikan                      ج. bermain  
ب. membantu                      د. bersenang-senang

8. فَاطِمَةٌ يَتَنَاوَلُ ..... فِي اللَّيْلَةِ

- أ. الرُّزْءَ                      ج. الغَدَاءَ  
ب. العِشَاءَ                    د. الفُطُورَ

9. يَجْتَمِعُ أَحْمَدُ مَعَ أُسْرَائِهِ.

Arti kata yang bergaris bawah adalah .....

- أ. bermain  
 ب. berkumpul  
 ج. membaca  
 د. membantu  
 10. التَّفَازُ

Kata di atas cara membacanya adalah ....

- أ. al-tilfaas  
 ب. at-tilfaas  
 ج. At-tilfaaz  
 د. At-tilfaazh  
 11. لِمَحْمُودٍ أَفْعَالٌ يَوْمِيَّةٌ.

Arti kata yang bergaris bawah adalah .....

- أ. selama-lamanya  
 ب. sehari-hari  
 ج. semingu  
 د. Berbulan-bulan  
 12. ..... فَائِزَةٌ صَلَاةِ الظُّهْرِ.

- أ. تَأْخُذُ  
 ب. تَأْكُلُ  
 ج. تُصَلِّيُ  
 د. تَلْعَبُ

Di bawah ini yang termasuk pekerjaan di sekolah adalah .....

- أ. يَتَعَلَّمُ  
 ب. يَشْتَرِي  
 ج. يَلْعَبُ  
 د. يَنَامُ

14. يُوسُفُ يُشَاهِدُ التَّفَازَ.  
 Kata yang bergaris bawah cara membacanya adalah ....

- أ. Yusaahidu  
 ب. Yusyaahidu  
 ج. Yushaahidzu  
 د. Yusaahidhu

15. عَائِشَةُ تَبَوَّضًا وَتُصَلِّيُ صَلَاةَ الْعِشَاءِ جَمَاعَةً.  
 Arti kata yang bergaris bawah adalah .....

- أ. makan  
 ب. mandi  
 ج. berwudlu  
 د. tidur

16. Di bawah ini kata yang mempunyai arti *menaati* adalah.....

- أ. يَأْمُرُ  
 ب. يَنْصَحُ  
 ج. يَرْجِعُ  
 د. يُطِيعُ

17. عُرْفَةُ الْمَذَاكِرَةِ.  
 Kata di atas cara membacanya adalah ....

- أ. Ghurfatul Mudhaakarrah  
 ب. Ghurfatul Mudaakarrah  
 ج. Gurfatul Mudaakarrah  
 د. Ghurfatul Mudzaakarrah

18. هَلْ تَدْرُسُ كُلَّ يَوْمٍ ؟ نَعَمْ، ..... كُلَّ يَوْمٍ.  
 أ. أَدْرُسُ  
 ب. تَدْرُسُ  
 ج. أَنَامُ  
 د. تَنَامُ

د. أَنْخَلُ

ب. أَكَلُ

19. Di bawah ini yang termasuk pekerjaan di rumah adalah .....

ج. يُسَاعِدُ الْأُمَّ

أ. يَسْمَعُ شَرْحَ الْأُسْتَاذِ

د. يَلْعَبُ كُرَّةَ الْقَدَمِ

ب. يَدْخُلُ الْفَصْلَ

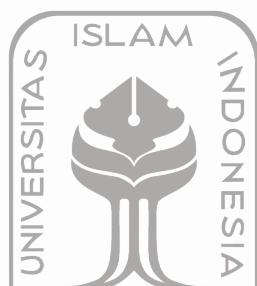
20. تَسْتَرِيحُ أُمِّي فِي .....

ج. الْمَسْجِدِ

أ. الْمَطْبَخِ

د. الْعُرْفَةَ

ب. الْحَمَّامِ



الجامعة الإسلامية  
الاندونيسية

UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

Lampiran 5

Lembar Evaluasi Siswa Siklus I

Nama Siswa :  
No Absen :  
Nilai :

Berilah tanda silang (x) pada huruf (أ، ب، ج، د) yang kamu anggap benar !

1. يَعْتَسِلُ رِضْوَانَ بَعْدَ صَلَاةِ الصُّبْحِ

Kata yang bergaris bawah cara membacanya adalah ....

أ. Ya'tasilu

ج. Yaghtasilu

ب. Yaftasilu

د. Yaqnasilu

2. مَاذَا ..... يَا لَيْلِي؟ أُرِيدُ الْخُبْزَ.

أ. تُرِيدِينَ

ج. تُقَرِّينَ

ب. تُسَاعِدِينَ

3. تَتَنَاوَلُ عَائِشَةُ ..... فِي السَّاعَةِ السَّادِسَةِ صَبَاحًا.

أ. الْعَدَاءَ

ج. الْعِشَاءَ

ب. الْفُطُورَ

د. الرَّزْزَ

4. يُطِيعُ مَحْمُودٌ أَوْامِرَ الْأَسْتَاذِ.

Kata yang bergaris bawah cara membacanya adalah ....

أ. Yutii\_u

ج. Yutyii\_'u

ب. Yuthii\_'u

د. Yutii\_u

5. الْعَبُّ كُرَّةَ الْقَدَمِ مَعَ أَصْدِقَائِي فِي الْمَلْعَبِ بَعْدَ صَلَاةِ الْعَصْرِ.

Arti kata yang bergaris bawah adalah .....

أ. menyaksikan

ج. bermain

ب. membantu

د. bersenang-senang

6. فَاطِمَةُ تَتَنَاوَلُ ..... فِي اللَّيْلَةِ

أ. الرَّزْزَ

ج. الْعَدَاءَ

ب. الْعِشَاءَ

د. الْفُطُورَ

7. لِمَحْمُودٍ أَفْعَالٌ يَوْمِيَّةٌ.

Arti kata yang bergaris bawah adalah .....

أ. selama-lamanya

ج. semingu

sehari-hari .ب .د . Berbulan-bulan

8. يَجْتَمِعُ أَحْمَدُ مَعَ أُسْرَاتِهِ.

Arti kata yang bergaris bawah adalah .....

أ. bermain .ب .ج . membaca

ب. berkumpul .د . membantu

9. التَّلْفَازُ

Kata di atas cara membacanya adalah ....

أ. al-tilfaas .ب .ج . At-tilfaaz

ب. at-tilfaas .د . At-tilfaazh

10. .... فَائِزَةٌ صَلَاةِ الظُّهْرِ.

أ. تَأْخُذُ .ب .ج . تُصَلِّي

ب. تَأْكُلُ .د . تُلْعَبُ

11. Di bawah ini yang termasuk pekerjaan di sekolah adalah .....

أ. يَتَعَلَّمُ .ب .ج . يَلْعَبُ

ب. يَشْتَرِي .د . يَنَامُ

12. عَائِشَةُ تَتَوَضَّأُ وَتُصَلِّي صَلَاةَ الْعِشَاءِ جَمَاعَةً.

Arti kata yang bergaris bawah adalah .....

أ. makan .ب .ج . berwudlu

ب. mandi .د . tidur

13. يُوسُفُ يُشَاهِدُ التَّلْفَازَ.

Kata yang bergaris bawah cara membacanya adalah ....

أ. Yusaahidu .ب .ج . Yushaahidzu

ب. Yusaahidhu .د . Yusyaahidu

14. Di bawah ini yang termasuk pekerjaan di rumah adalah .....

أ. يَسْمَعُ شَرْحَ الْأُسْتَاذِ .ب .ج . يُسَاعِدُ الْأُمَّ

ب. يَدْخُلُ الْفَصْلَ .د . يَلْعَبُ كُرَّةَ الْقَدَمِ

15. مَتَى تَرْجِعُ حَمِيدَةٌ مِنَ الْمَدْرَسَةِ؟ هِيَ ..... مِنَ الْمَدْرَسَةِ فِي

السَّاعَةِ الثَّانِيَةِ عَشْرَةَ نَهَارًا.

أ. تَرْجِعُ .ب .ج . تَذْهَبُ

16. ب. تُسَاعِدُ  
هُوَ يَقْرَأُ.....  
د. تَأْكُلُ
17. أ. التَّلْفَازَ  
ب. المَيْدَانَ  
ج. الكِتَابَ  
د. المَسْجِدَ  
سَالِمٌ ..... عَلَى الكُرْسِيِّ.
18. أ. يَجْلِسُ  
ب. يَتَوَضَّأُ  
ج. يَذْهَبُ  
د. يُصَلِّيُ  
مَاذَا تَعْمَلُ فِي الصَّبَاحِ ؟ أَصَلَّى .....
19. أ. الظُّهْرَ  
ب. المَعْرَبَ  
ج. الصُّبْحَ  
د. العَصْرَ  
رِضْوَانٌ أَوْامِرَ أَبِيهِ وَأُمِّهِ.
20. أ. تَدْرُسُ  
ب. يُطِيعُ  
ج. يَأْمُرُ  
د. تُسَاعِدُ  
هَلْ تَدْرُسُ كُلَّ يَوْمٍ ؟ نَعَمْ، ..... كُلَّ يَوْمٍ.  
أ. أَدْرُسُ  
ب. أَكُلُ  
ج. أَتَلِّمُ  
د. أَنْحَلُ



UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

piran 6

Lembar Evaluasi Siswa Siklus II

Nama Siswa :

No Absen :

Nilai :

ilah tanda silang (x) pada huruf (أ، ب، ج، د) yang kamu anggap benar !

1. يَجْتَمِعُ أَحْمَدُ مَعَ أَسْرَاتِهِ.

Arti kata yang bergaris bawah adalah .....

أ. bermain

ج. membaca

ب. berkumpul

د. membantu

2. التَّلْفَازُ

Kata di atas cara membacanya adalah ....

أ. al-tilfaas

ج. At-tilfaaz

ب. at-tilfaas

د. At-tilfaazh

3. عُرْفَةُ الْمَذَاكِرَةِ.

Kata di atas cara membacanya adalah ....

أ. Ghurfatul Mudhaakarrah

ج. Gurfatul Mudaakarrah

ب. Ghurfatul Mudaakarrah

د. Ghurfatul Mudzaakarrah

4. فَائِزَةُ صَلَاةِ الظُّهْرِ.

أ. تَأْخُذُ

ج. تُصَلِّي

ب. تَأْكُلُ

د. تَلْعَبُ

5. Di bawah ini yang termasuk pekerjaan di sekolah adalah .....

أ. يَنْعَلُمُ

ج. يَلْعَبُ

ب. يَشْتَرِي

د. يَنَامُ

6. عَائِشَةُ تَتَوَضَّأُ وَتُصَلِّي صَلَاةَ الْعِشَاءِ جَمَاعَةً.

Arti kata yang bergaris bawah adalah .....

أ. makan

ج. berwudlu

ب. mandi

د. tidur

7. يُوسُفُ يُشَاهِدُ التَّلْفَازَ.

Kata yang bergaris bawah cara membacanya adalah ....

ج. Yushaahidzu                      أ. Yusaahidu

د. Yusaahidhu                      ب. Yusyaahidu

Di bawah ini kata yang mempunyai arti *menaati* adalah..... 8.

ج. يَأْمُرُ                      ج. يَرْجِعُ

ح. يَدْرُسُ                      د. يُطِيعُ

Di bawah ini yang termasuk pekerjaan di rumah adalah ..... 9.

أ. يَسْمَعُ شَرْحَ الْأُسْتَاذِ                      ج. يُسَاعِدُ الْأُمَّ

ب. يَدْخُلُ الْفَصْلَ                      د. يَلْعَبُ كُرَّةَ الْقَدَمِ

10. متى تَرْجِعُ حَمِيدَةً مِنَ الْمَدْرَسَةِ؟ هِيَ ..... مِنَ الْمَدْرَسَةِ فِي السَّاعَةِ الثَّانِيَةِ عَشْرَةَ نَهَارًا.

أ. تَرْجِعُ                      ج. تَذْهَبُ

ب. تُسَاعِدُ                      د. تَأْكُلُ

11. تَسْتَرِيحُ أُمِّي فِي .....

أ. الْمَطْبَخِ                      ج. الْمَسْجِدِ

ب. الْحَمَّامِ                      د. الْعُرْفَةَ

12. هُوَ يَقْرَأُ .....

أ. التَّلْفَازَ                      ج. الْكِتَابَ

ب. الْمَيْدَانَ                      د. الْمَسْجِدَ

13. سَأَلِمُ ..... عَلَى الْكُرْسِيِّ.

أ. يَجْلِسُ                      ج. يَذْهَبُ

ب. يَتَوَضَّأُ                      د. يُصَلِّي

14. مَاذَا تَعْمَلُ فِي الصَّبَاحِ؟ أَصَلِّي .....

أ. الظُّهْرَ                      ج. الصَّبْحَ

ب. الْمَغْرِبَ                      د. الْعَصْرَ

15. تُسَاعِدُ زَيْنَبَ أُمَّهَا.

Arti kata yang bergaris bawah adalah .....

أ. membantu                      ج. Istirahat

ب. meninggalkan                      د. menyaksikan

16. ..... رِضْوَانِ أَوْ أَمْرٍ أَبِيهِ وَأُمِّهِ.

أ. تَدْرُسُ                      ج. يَأْمُرُ

ب. يُطِينُ      د. تُسَاعِدُ  
17. هَلْ تَدْرُسُ كُلَّ يَوْمٍ؟ نَعَمْ، ..... كُلَّ يَوْمٍ.

أ. أَدْرُسُ      ج. أَنَامُ  
ب. أَكُلُ      د. أَدْخُلُ  
18. رَحْمَةٌ تَتَنَاوَلُ الْعِشَاءَ فِي السَّاعَةِ الثَّامِنَةِ لَيْلًا.

Kata yang bergaris bawah cara membacanya adalah ....

أ. Tanataawalul futhur      ج. Tatanaawwalul futur

ب. Tatanaawalul futur      د. Tatanaawalul futhur

19. يَغْتَسِلُ أَحْمَدُ وَيَتَنَاوَلُ الْفُطُورَ قَبْلَ الذَّهَابِ إِلَى الْمَدْرَسَةِ.

Arti kata yang bergaris bawah adalah .....

أ. mandi      ج. bangun

ب. makan      د. membantu

20. يَدْخُلُ فَوْزَانُ الْفَصْلَ.  
Arti kata yang bergaris bawah adalah .....

أ. keluar      ج. tidur

ب. masuk      د. kembali



UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

## CURRICULUM VITAE

### I. Data Diri :

1. Nama : Solihat Empat Fatimah, S. Ag
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Tempat & Tanggal Lahir : Brebes, 10 Pebruari 1972
4. Alamat : Gunung Gondang Rt.22 Rw. 11 Margosari  
Pengasih Kulon Progo 55653 DIY

### II. Riwayat Pendidikan :

1. SDN Karangpari 1 Bantarkawung Brebes Tahun 1985
2. MTs Miftahul Huda Bangbayang Bantarkawung Brebes Tahun 1988
3. PGAN Pakem Sleman Yogyakarta Tahun 1991
4. IAIN Walisongo Purwokerto Tahun 1997

### III. Riwayat Pekerjaan :

1. GTT MAN 2 Wates Tahun 2000-2006
2. Guru PNS MAN 2 Wtes Tahun 2007-Sekarang

Demikian Daftar Riwayat ini kami buat untuk menjadi periksa.

Yang Membuat,



Solihat Empat Fatimah, S. Ag